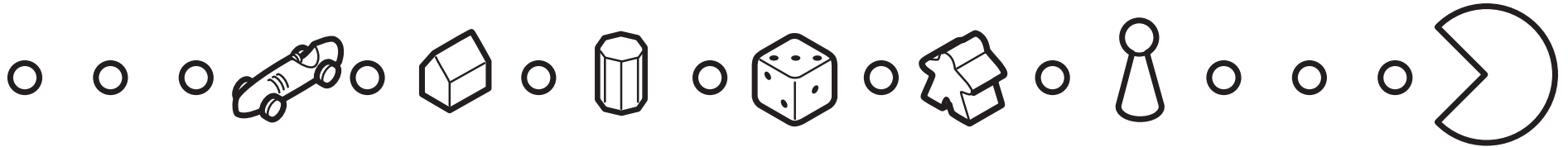


# Hedendaagsche Bordspelen



Een studie naar de toekomst van het gezelschapsspel.  
*(Korte samenvatting)*



The Game Master  
Raadhuisplein 31  
2914 KM Nieuwerkerk aan den IJssel  
Tel. 0180 - 32 00 57  
Fax 0180 - 32 03 09

[info@thegamemaster.nl](mailto:info@thegamemaster.nl)  
[www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl)

Hjalmar Haagsman

**Karton verven en hout zagen deden we al in de Middeleeuwen. Wat zijn eigenlijk de unieke kwaliteiten van de spellen die ermee gemaakt worden? Waarom zijn bordspellen nog steeds zo populair, in een tijd van Nintendo's, X-dozen en Speelstations? En wanneer schuift Oma gezellig aan op de bank om samen zombies af te schieten? The Game Master en Universiteit Twente wilden graag een antwoord op deze dringende vragen.**

Natuurlijk zitten die unieke kwaliteiten niet direct in het materiaal, maar tussen de spelers. Bij een spel gaat het niet alleen om het strategisch plaatsen van je stukken, maar ook om het strategisch inschatten van het karakter van je tegenstander. Houdt de andere speler van risico of veilige keuzes? Hoe kan ik andere spelers afleiden van mijn uiteindelijke strategie? Zeker bij een spel als poker, waar de kaarten op goed geluk verdeeld worden, gaat het des te meer om het lezen van iemands gezicht dan de kaarten in de hand.

Een computer kan misschien goed rekenen, hij moet het ons niet te makkelijk maken. Een belangrijke charme van het bordspel is juist dat alles met het blote hoofd gebeurt. De spelers zijn compleet verantwoordelijk voor alle acties in het spel, het materiaal zelf heeft weinig inbreng als iemand stiekem geld van de bank 'leent'. Dit verplicht de speler tot een zekere betrokkenheid in het spel, maar vooral ook bij de andere spelers.

Uit enquête en discussie blijkt bovendien dat fysieke vaardigheden en reactiesnelheid geen typische bordspelelementen zijn. Vooral als spelers allemaal tegelijk aan de beurt zijn, verliezen zij elkaar uit het oog, en gaan mensen te gemakkelijk hun eigen ding doen. Juist tijdens het wachten op de beurt kunnen spelers kijken naar elkaars pokerfaces. Spelletjes op de Wii zijn misschien gezellig, maar door het real-time element worden het al snel party games.

Wat een computer wél beter kan dan karton is het bewaren van geheimen, en deze op het juiste moment in het spel brengen. Bijvoorbeeld spellen waarin een bepaald scenario wordt uitgespeeld, of waarbij een computer zelfdenkende stukken toevoegt. Vooral spellen waarbij één van de spelers saboteur of verrader is en door andere spelers ontdekt moet worden kunnen beter worden uitgevoerd in software.

Veel hedendaagsche computers zijn misschien simpelweg nog op de verkeerde plek. Een tv staat voor onze neuzen, niet ertussen. Zodra hij plat genoeg is om op tafel te leggen, en spelers er omheen kunnen zitten, gaat het al meer op een gezelschapsspel lijken. Als de meeste televisies in 2020 plat genoeg zijn voor de salontafel, worden er misschien wél veel digitale gezelschapsspellen gespeeld.

Ook kan gedacht worden aan spellen met telefoons. Zelfs peuters hebben tegenwoordig hun eigen iPhone, en het zullen steeds meer mini computers worden. Om een spelletje te spelen legt de hele familie simpelweg hun toestel op tafel, en deze functioneren dan als pionnen op een virtueel bord. Of denk bijvoorbeeld aan eenvoudige Quiz spelletjes, waarbij iedereen de vraag op zijn eigen telefoon krijgt, en wie het eerst het goede antwoord intoetst wint!

Op de voorwaarde dat beeldscherm tafels en gezellige smartphones algemeen beschikbaar zijn, en mensen er dus geen aparte console voor hoeven te kopen, worden typische voordelen van digitale producten ook toepasbaar op digitale bordspellen. Mensen kunnen gemakkelijk nieuwe spellen downloaden en de hele collectie gaat zó mee op reis. Aan de andere kant moet dat wel opwegen tegen de nadelen van internetpiraterij en hardware compatibiliteit, waardoor uitgevers misschien huiverig zullen zijn dit digitale pad te betreden.

We weten nooit wanneer mensen telefoons en computers gaan behandelen als stukjes hout en karton. Momenteel groeit er een chattende, twitterende en bloggende generatie op die een potje zombie schieten misschien net zo gezellig vindt als een rondje Kolonisten van Catan. Om computerspellen echt tot een gezelschapsspel te maken, is het nodig dat ook Oma gezellig mee wil doen. Om echt concurrentie te vormen voor een bordspel, hebben computerspellen misschien enkel tijd nodig om een familietraditie te worden.