



Games as Art

Are you sure?
(Y)es/ (N)o

[Wouter Heine-Hädicke](#)



Opdracht 1) Orientatie

“Hoe denk je dat leerlingen zich voelen in een musea bij het aanschouwen van een kunstwerk?”

Bovenstaande opmerking kwam aan bod bij het begeleiden van een groep kunstdocenten. Bij de workshop werden er twee groepen gemaakt waarbij de ene groep game-titels speelde en de andere groep aan de slag ging met argumenten voor en tegen om games te beschouwen als kunstvorm. De game-titels waren diverse titels die in verschillende exposities van evenementen of galerijen moesten onderschrijven dat games artistiek te benaderen zijn.

Bij de spelende groep waren er personen die geen enkele referentie met games hadden opgebouwd. En daardoor moeite hadden met de besturing, menu-opties of “de bedoeling”. Dit bleek voor alle aanwezigen een mooie metafoor te zijn over hoe leerlingen soms aankijken of geconfronteerd worden met kunst.

The Naysayers

Games kunnen eerder beschouwd worden als een vorm van "Digitale sport", en sport wordt ook nooit een kunstvorm

Games zijn moeilijk vervaardigd en zeker artistiek, maar geen kunst op zichzelf

Games hebben spelregels en daarmee kaders, systemen. Waardoor men nooit verder kan kijken of denken dan de opgelegde kaders van het spel

Games worden gezien als speelgoed en als er volwassenen thema's aanbod komen is dat schadelijk en gevaarlijk

De maatschappij denkt teveel in stigma's en zal nooit accepteren dat games kunst kunnen zijn

Games, kunnen op zijn minst beschouwd worden als low-culture en camp

Het merendeel van games wordt vervaardigd uit economisch belang.

Net als film en mode kan men games beschouwen als low-art, maar nooit meer

Meningen uit de industrie

Door keuze-vrijheid als speler in een virtuele wereld, ligt de ervaring dichterbij de persoon.

~Paul Gregorczyk~

Videogames zijn gekoppeld aan de jeugd en missen daarmee een grotere culturele connectie

~John Lancaster~

Games representeren niet wat het inhoudt om mens te zijn

~Roger Ebert~

De speler speelt het spel en ontnemt daarmee controle van de auteurs van het spel

~Brian Moriarty~

Games worden uitgebalanceerd om spelers te verbinden en zijn daarmee meer een dienst dan een artistieke onderneming

~Hideo Kojima~

Juist de Algoritmes en code zorgen voor nieuwe vormen om beeld te genereren en te interacteren met ideeën

~Immanot Chan~

Kunst daagt uit tot nadenken en interactie, games gaan daar nog een stap verder in

~Paul Gregorczyk~

Spel en spelen is een psychische behoefte, maar kunst is het zoeken naar hogere doelen

~Michael Samyn~

Voorstanders

Games kunnen worden beschouwd binnen bestaande opvattingen als bijv. een readymade (duchamp) of vanuit het fluxus manifeste

Games hebben evengoed de mogelijkheid om gevoelens en ideeën over te brengen door beeld, geluid en verhaal

Games kunnen een emotie uitlokken en verhaallijnen kunnen empathisch werken

Games hebben een unieke manier tot communiceren via interactie en kunnen daardoor volledig eigen en nieuwe ideeën uitdragen

Games zijn een opsomming en fusering van meerdere creatieve beroepen en kan daardoor als kunstvorm worden beschouwd

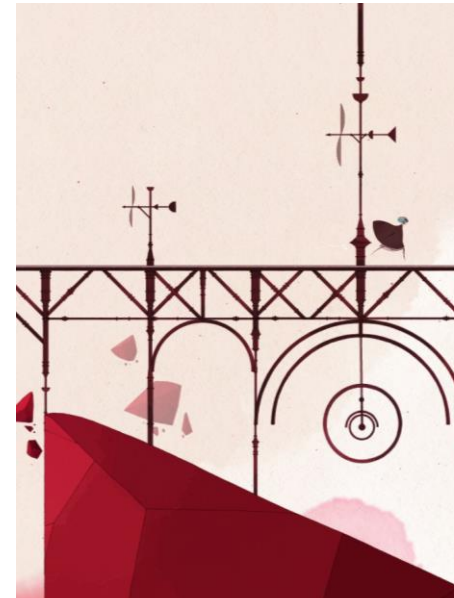
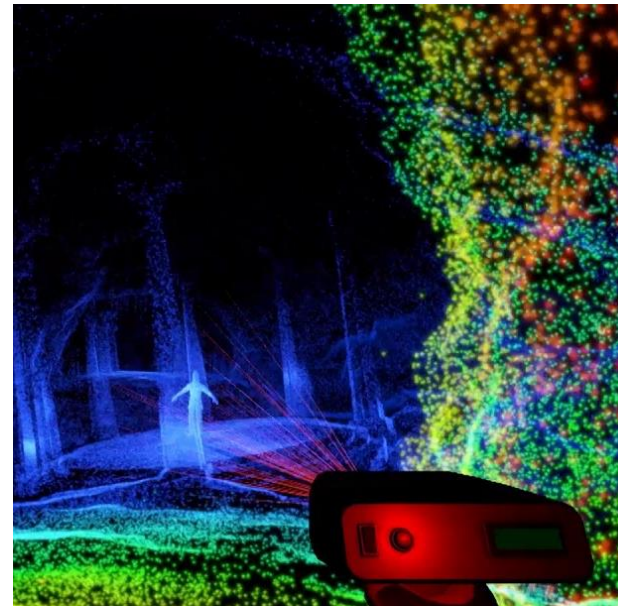
Games bieden een nieuwe virtuele werkelijkheid, waar spelers op nog ongekende manieren communiceren door beeld, geluid en verhaal

Games zijn vanwege hun ervaringskracht meer memorabel en laten sterke indrukken achter op het individu

Door mods en open source krijgen de gamers autonomie over een code en virtuele ruimte en ontstaan er unieke vernieuwende ervaringen en producten

Vragen

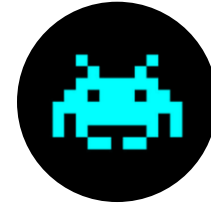
- *Met welke van de vorige argumenten kun jij je het meest identificeren? Welke onderbouwing hoort daarbij?*
- *Wat is in jouw ogen een game? Probeer dit zonder voorbeelden te omschrijven*
- *Welke waarde heeft kunst binnen de stelling, zijn games een kunst-vorm? Met wat voor voorwaarden accepteren we een medium als kunstvorm?*



Games worden vooral tot kunst verheven door gebruikers en onafhankelijke recensenten.

Klik de icoontjes en luister naar wat zij zien en horen

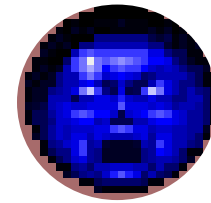
Jacob Geller



The Game OverAnalyzer



NerdWriter1



Games zijn meer dan alleen beeld en geluid. Alle drie zijn ze Overeenkomstig dat er nog een aspect is om games te waarderen. Beschrijf dit aspect in eigen woorden

Interactie-
mogelijkheden of
spelregels, wat is
gameplay?



Klik op één van de afbeeldingen

Game-elements & Game-atoms

Gebruik één of meerdere spel-elementen om tot een werk te komen of een eerder werk te vermaken

De volgende slides staan vol met veel gebruikte spel-elementen



- Status Points
- Badges (Achievement Symbols)
- Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- Dessert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights

- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart

- Beginners Luck
- Free Lunch
- Destiny Child
- Creationist

- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Evergreen Combos
- Instant feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers

- Exchangeable Points
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden
- Monitor Attachment

Ownership

Social Influence

- Friending
- Social Treasure/Gifting
- SeeSaw Bump
- Group Quests
- Tout Flags

- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod

Scarcity

Unpredictability

- Appointment Dynamics
- Magnetic Caps
- Dangling
- Prize Pacing
- Options Pacing
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn

- Sunk Cost Prison
- Progress Loss
- Rightful Heritage
- Evanescence Opportunity

Avoidance

- Status Quo Sloth
- Scarlet Letter
- Visual Grave
- FOMO Punch

- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect



Prestaties

Punten toekennen	Waarde van handelen
Leaderboard	Competitief overzicht
Progress bar	Voortgang gevisualiseerd
Skills	Competent in vaardigheden
Skilltree	Verbanden in vaardigheden
Levels	Feedback op het niveau van prestaties

Voortgang

Milestone unlock	Toekennen bijzondere prestatie
Power up	Een positieve stimulans
Badge/ Trophy	Visuele erkenning
Ability	Een vrijwaring

Uitdagingen

Mini-uitdagingen	Speelse activerende uitdaging
Boss-fight	Toetsing van uitdagingen
Quest-list	Overzicht van taken, vrij om te kiezen
Unlockable	Verborgene uitdaging
Collaboratie	Samenwerken wordt beloond

Feedback

Gedrag en inzet	Reflecteren
Kwaliteit verbeelden	Verbeterpunten uitleggen
Tijdsbesef	Verbeelde tijdsduur
Evaluatieformulier	-
Wisselende evaluatie	Peer2peer, Collectief, top-down
Ten alle tijden zichtbaar	Op elk gewenst moment beschikbaar

Black Hat

Timer	Countdown, time-limit
Currency	Ruilhandel
Dependency	Afhankelijk van andere spelers
Willekeur	Onlogische verassingen
Kans	Op toeval bepaald
Caltrops	Nadeel voor de andere speler

Narrative

Aesthetic	Doordachte visuele communicatie
Platform	Digitaal, analoog, beide
Experience	Ervaringsgericht ontworpen
Gedrag	Aansturen op gedrag
Informatief	Relevantie en betekenisvol
Thematisch	Alles is overkoepelend in verband

Savepoints

Freebees	Gratis hulp
Checkpoint	Waterbron effect
Shields	Bescherming tegen regels
Buddy	Ingebouwde helper
Difficulty-system	Aanpasbaar uitdagingsysteem
Markers	Kompaspunten, radar

World

Area effect	De spelwereld wordt beïnvloed
Area enclosure	Een deel wordt vergrendeld
Modular board	De wereld is beweging
Movement	Hoe de speler zich beweegt
Rondes	Het spel vindt plaats in rondes
Tile placement	De wereld kan worden aangevuld

Kaarten

Deck vorming Hoe worden kaarten gecombineerd

Card dealing Hoe worden kaarten gedeeld

Card drafting Hoe worden kaarten gespeeld

Card drawing Hoe worden kaarten gewonnen

Hand management Hoe worden kaarten verzameld

Card battle Hoe worden kaarten gewaardeerd

Slot

Video games in cultuur niet als cultuur

Games zijn onderdeel van een media-consumptie-cultuur en is daarin een subcultuur. De vraag is dan ook: Welke plek hebben video-games binnen de bestaande eigen cultuur. Ipv deze te beschimpen als een "andere" cultuur.

Hoe verschillend zijn games van andere media-vormen?

Door te zoeken in zwart- wit/ voordelen en nadelen blijft het een geïsoleerd onderwerp

Video games zijn producten verpakt als dienst

Video-games worden ingeschaald tot 3 soorten games afhankelijk van de productie.

- **AAA-game:** *Productie met veel middelen en mensen*
- **Casual games:** *Productie met weinig diepgang en weinig middelen*
- **Indie games:** *Productie met weinig middelen en mensen*
- **Tech-games:** *Productie afhankelijk van een technologie*


Positieve mogelijkheden games



Gamification


Onderwijs/ zorg
Sociale interactie
Werkomgeving
Crowd-sourcing

Verbinding in technologische ontwikkeling



Smartphones
Virtual/ augmented reality/ mixed reality
Internet
De virtuele identiteit

Autonomie



Relatief nieuw communicatie-middel voor emoties, gedachten, moralen, informatie en ervaringen

De continue

Vanuit de industrie

- Ars Technica
- Ask Gamedev
- GDC
- GVMERS
- Design Doc
- Noclip

Vanuit de recensisten

- Max Derrat
- RagnarRox
- Writing on games
- Adam Miljard
- Daryl talks games
- What's so great about that?
- Indigo gaming
- Jacob Geller
- Errant Signal
- Nerdwriter1
- Patrick Holleman
- The Game Overanalyzer
- Joseph Anderson
- Raithe