



Zelf games maken is een Ook jonge kinderen kunnen leren werken

Games leren maken stimuleert logisch denken, daar zijn deskundigen het wel over eens. Maar hoe oud moet je daarvoor zijn? Het veel gebruikte programma GameMaker is ontworpen als een soort Legoblokjes-programmeertaal, waar ook kinderen mee uit de voeten zouden moeten kunnen. In de praktijk valt dat nogal tegen. Voor Nederlandse kinderen is het Engelstalige programma een fikse kluit. Om ook jonge kinderen – zo vanaf een jaar of tien – te stimuleren zelf aan de slag te gaan, schreef Pauline Maas het boek GameMaker4You.

Op een heftachtige woensdagmiddag zitten in Dok, een moderne bibliotheek in Delft, dertig kinderen aan een lange tafel vol met laptops. De sfeer is rumoerig, vrolijk en vol gespannen verwachting. Er wordt veel gelachen. Op het eerste gezicht lijkt dit een gewoon, zij het wat groot uitgevallen, kinderfeestje. Maar anderhalf uur later staan snoep en limonade nog steeds onaangeraakt. De kinderen hebben wel wat beters te doen: Pauline Maas geeft een workshop.

Bijna tien jaar
In de uitnodiging stond 'voor kinderen van tien tot twaalf jaar'. Maar als een jongen verlegen komt vragen of negen-en-een-kwart al dicht genoeg bij bijna-tien is om mee te kunnen doen, mag hij natuurlijk aanschuiven. In twee-, of drietalen kruipen ze achter de gereedstaande laptops. Daarop staat de inhoud van de cd-rom – die een essentieel onderdeel is van het nieuwe boek – al geïnstalleerd, dus iedereen kan meteen aan de slag. Binnen twee minuten vliegen de Engelse termen in het rond [GameMaker is nu eenmaal Engelstalig], maar geen kind lijkt er problemen mee te hebben. Terwijl hun ouders op de achtergrond met de oren klapperen, snappen de kinderen prima wat de bedoeling is.

Springende serveersters en vallende vuurballen
Bijzonder aan de workshops zoals Pauline Maas die geeft en aan de opbouw van haar boek, is dat er zo weinig uitgelegd hoeft te worden. Andere cursussen beginnen eigenlijk allemaal met stap voor stap zelf een game maken. Maas laat kinderen eerst kijken onder de motorkap van een bestaand, speelbaar spel en daagt hen dan uit om telkens iets kleins te veranderen en te kijken wat voor effect dat heeft. "Probeer maar uit en kijk wat er gebeurt." Een game met vallende pizza's die door een serveerster opgevangen moeten worden, is voor alle

kinderen het startpunt. Na een uur knutselen zijn er tien totaal verschillende games gemaakt. In de ene game springen vier serveersters naast elkaar door de pizzeria, met heel andere kleren aan dan eerst. Een ander groepje heeft als resultaat een grote draak die in een grot vallende vuurballen moet vangen. Sommige kinderen zijn zelf aan het tekenen geslagen, anderen hebben creatief geknipt en geplakt uit de mappen met plaatjes op de cd-rom. Maas geeft af en toe een aanwijzing en dirigeert de kinderen zo door het programma: "De sprite serverster is het plaatje, hoe ze eruit ziet. Dat zijn haar hersenen, daar staat hoe ze doet." Dit volstaat, de kinderen pikken het meteen op.

Harmonieus samenwerken en puur plezier
De kreten van verbazing en puur plezier zijn niet van de lucht. Omdat de veranderingen steeds klein zijn en het effect ervan meteen zichtbaar is, verdwijnt de angst om fouten te maken. Als er niet gebeurt wat je gepland had, kun je het toch gewoon opnieuw proberen? Bij onverwachte dingen laat Maas de kinderen steeds nadenken over wat ze gedaan hebben en wat er aan de hand zou kunnen zijn. "Je wilt dat de serveerster harder loopt? En je hebt op het pijltje naar links gedrukt bij 'move in a direction' en toen de speed op 30 gezet? Loopt ze nu naar links harder? Ja hè? Maar naar rechts niet?" Nog voor ze de oplossing kan uitspreken, trekken de kids hun eigen conclusie: "O ja, nu ook het pijltje naar rechts aanklikken natuurlijk." En verder werken ze, met geconcentreerde gezichten, steeds roder wordende koken en soms letterlijk de tong uit de mond. Ook kinderen die elkaar helemaal niet kennen, werken harmonieus samen. Ze wijzen elkaar op de goede icoontjes en bedenken mooie of spectaculaire effecten. Een meisje heeft er zelfs zo'n lol in, dat ze afwisselend met het groepje links en dan rechts van haar meedoet.

Ook zelfstandig aan de slag
Natuurlijk is de combinatie van de games uit het boek en de auteur ervan in één workshop een hele luxe. Maar ook zelfstandig kunnen kinderen prima aan de slag, het boek is net zo stap-voor-stap opgebouwd als de lanceringworkshop.

"De kreten van verbazing en puur plezier zijn niet van de lucht"

Een voorafje op GameMaker
Pauline Maas is al een jaar of vier bezig met cursussen GameMaker voor kinderen [naast onder andere projecten op het gebied van mediawijsheid]. Zij stuitte erop dat het voor jonge Nederlandse kinderen soms nogal lastig was om vat te krijgen op het programma. Om dit te ondervangen, schreef zij haar boek. "Eigenlijk als een voorafje aan het boek van Mark Overmars zelf." Vandaar dat Overmars op de boekpresentatie de ergast is en feestelijk en officieel het eerste exemplaar uitgereikt krijgt. Als hij daarna een kort praatje houdt, speciaal gericht op de kinderen, is het opvallend stil in de zaal. "Het is natuurlijk erg leuk om zelf een game te maken, maar het is minstens zo leuk om 'm daarna door vriendjes te laten spelen. Dus ik heb een tip voor jullie: De website van het Engelse bedrijf YoYo Games is een soort YouTube voor games die met GameMaker gemaakt zijn. Je kunt je eigen game daarop zetten en iedereen over de hele wereld kan die dan spelen, beoordelen en suggesties doen om 'm nog beter te maken. Er staan nu 26.000 games op, elke dag komen er tientallen bij." Dan beginnen de voeten te wiebelen en de stoelen te schuiven: de kids willen zelf aan de slag om hun eerste game te maken.



Professor die van games houdt

"Zelf leren games programmeren heeft een positieve invloed op je manier van denken. Je leert ervan om ingewikkelde zaken te analyseren en om logisch en gestructureerd te denken. Om dat programmeren binnen het bereik van kinderen te brengen, ontwikkelde ik in 1998 de eerste versie van GameMaker. Bijzonder aan dat programma is dat je geen commando's hoeft in te typen, maar op icoontjes klikt. Bovendien kun je na elk programmeerstapje meteen bekijken of wat je gedaan hebt, ook echt werkt. En het is gewoon erg leuk om te doen, voor volwassenen, maar zeker ook voor kinderen." Mark Overmars, hoogleraar computerwetenschappen aan de Universiteit van Utrecht, heeft dit verhaal vast al honderd keer verteld, maar ook deze honderd-en-eerste keer raakt hij weer helemaal enthousiast. "Wat ik ook erg belangrijk vind, is dat games maken de creativiteit bevordert. In Nederland wordt creativiteit veel te snel naar mijn zin alleen in de alfahoek geplaatst. Maar in het bedrijfsleven is er juist veel behoefte aan creativiteit die aan bèta gekoppeld is. Dat geldt voor games, maar ook voor het maken van websites en voor de filmindustrie. Ik ben blij dat GameMaker daar een stimulans in blijkt te zijn." Overmars krijgt dan ook geregeld mails van deze strekking: "Ik studeer nu computerscience aan de Universiteit van Stanford. Dat komt doordat mijn interesse destijds is gewekt door het werken met GameMaker."

