**Klimaatverandering een spelletje?**

Het is vakantietijd. Misschien ook tijd om een (nieuwe) computergame te gaan spelen. Klimaatverandering is vrijwel dagelijks in het nieuws, maar als je denkt dat dit een onderwerp in games is kom je bedrogen uit. Wel in films en boeken, maar niet in games. Hoe komt dat?

Een belangrijke reden is dat games vrijwel altijd een winnaar moeten hebben. Na veel steeds moeilijkere opgaven moet een vijand, slechterik, verslagen worden. Het gaat om de macht die veroverd moet worden.

Daar zit de crux bij een spel over klimaatverandering en duurzaamheid. Een klimaatcrisis (geldt ook voor de huidige Coronacrisis) kent geen duidelijke winnaar of verliezer. Het is niet alles of niets. Bij een grote wereldwijde crisis gelden heel andere regels. De weg naar een oplossing zit vol compromissen. Er is geen simpele oplossing of een duidelijke eindoverwinnaar. De wereld blijft aan het eind niet schoon en leefbaar achter.

 Als je hierover een game wilt maken moet het doel het bereiken van een moeizaam evenwicht zijn waaraan constant gewerkt moet blijven worden. Toekomstscenario’s zijn moeilijk op een voor de speler tevredenstellende manier in games te verwerken. De hedendaagse virtual reality technologie biedt wel steeds betere mogelijkheden.

Studenten van de universiteit Utrecht en de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht hebben in een game jamsessie games over duurzaamheid en de toekomst gebouwd. De winnaar is *Harm to Table*. De speler doet in deel 1 boodschappen vanuit verschillende overwegingen (duurzaamheid, prijs). Deel 2 speelt zich af op een boerderij in Zuid-Amerika en gaat om de gevolgen van de keuzes in de supermarkt voor mensen in ontwikkelingslanden. Geen van beide hoofdpersonages wint. Beiden dragen een last. De kunst is die zo eerlijk mogelijk te verdelen. Alle spellen van de game jam zijn te spelen op [**https://itch.io/jam/sustainability2020**](https://itch.io/jam/sustainability2020) . Veel vakantieplezier ermee!