



1

INTRODUCTIE EN REDENERING

INTRODUCTIE

Na een magisch avontuur in een soort groene, afgeschermdde tempel die gehuisvest is binnenin een oude legendarische boom, die in zijn laatste adem mij vertelt dat het lot van de wereld in mijn handen ligt, verlaat ik het bos waarin deze tempel staat en begin ik aan het ontdekken van een nieuwe wereld buiten de bosgrenzen. Een mysterieuze uil geeft nog advies voordat ik de wereld betreed, in een poging om deze te behoeden voor het gearriveerde kwaad. Ik sta op een uitgestrekte groene vlakte die eindeloos lijkt, met in de verte een kasteel en een berg, omringd door een mysterieuze, rookachtige ring, die smeekt om ontdekt te worden en het avontuur aanmoedigt. Met elke stap die ik zet in dit spel, raak ik meer en meer betrokken, wetende dat dit avontuur mij voor de rest van mijn leven zal blijven grijpen.

Op mijn dertiende levensjaar begon ik met het spelen van het spel The Legend of Zelda - Ocarina of Time. Tot op heden blijft dit spel een van de belangrijkste kunstwerken in mijn leven. De combinatie van het avontuurlijke verhaal, de meeslepende gameplay, de opwinding en het gevoel van betekenisvol te zijn in die virtuele wereld heeft zich diep genesteld in mijn gedachten. Het is een spel waar ik nog dagelijks aan denk en waarvan ik wekelijks nog naar de muziek luister, en welk mij ook de kracht van nostalgie in heeft laten zien. In "Nostalgia in Video Games.", wordt de distictie tussen mediated nostalgia en media nostalgia, waarbij het verschil is dat mediated nostalgia gebeurt wanneer je media consumeert die eigen herinneringen naar boven halen. Media nostalgia, gaat over het consumeren van dezelfde content en terwijl dit gaande is er herinneringen aan de vorige keer of keren dat dit werd geconsumeerd omhoog komen [1]. Beiden, ervaar ik bij het spelen of denken aan dit spel. Interessant om te weten omdat ook nostalgie een drijfveer voor mij is, maar wellicht ook een interessant meganische voor verbintenis kan zijn.

Maar wat heeft dit te maken met mijn onderzoek? Nou, deze 'entertainment game' of 'casual game' [2], deed meer met mij dan alleen entertainen. Ik was wel veel buiten met vrienden, spelen, hutten bouwen, skaten, maar ik ging opeens meer letten op de natuur om mij heen. Ik ging nooit naar buiten om gewoon even buiten te zijn, maar na het spelen van Ocarina of Time, gebeurde dit wel, meestal wel vergezeld door een vriend en veelal in de Graven Allee in Almelo, Overijssel, een plek die ik nog steeds wekelijks bezoek. De natuur heeft iets magisch in zich, een leven, iets onvoorspelbaars en altijd een mogelijkheid tot avontuur en door dit spel, werd ik mij dit niet alleen bewust, ik zocht de natuur ook meer op, wat mij weer meer mentale ruste bracht. Dit blijkt niet alleen voor mij te gelden, want in de afgelopen decennia hebben we genoeg geleerd over de rol van natuur en omgeving en hoe dit de gezondheid, inclusief mentale gezondheid bevordert [3] [4].

Naarmate ik ouder werd, bleef de invloed van het spel op mijn gedachten over de natuur aanwezig en ben ik gaan nadenken over hoe het mijn bewustzijn over de natuur onbewust heeft vergroot. Hierdoor voelde ik niet alleen de drang om meer tijd in de natuur door te brengen, maar ook om bij te dragen aan het beschermen en versterken ervan.

Diverse initiatieven manifesteren zich, zoals donaties aan milieuvriendelijke organisaties, het adequaat beheren en recyclen van afval, bewustwording omtrent consumptiepatronen, het verminderen van autogebruik en het verduurzamen van onze woning. Terwijl ik dit beschrijf, voel ik dat dit kleine stapjes zijn richting verbetering, maar desalniettemin vertegenwoordigen ze wat mijn gezin en ik binnen onze invloedssfeer kunnen bereiken, onze 'cirkel van invloed' zogezegd. Echter, soms voelt deze cirkel te beperkt aan [5].

Met name wanneer we kijken naar grote vervuilers zoals Uniper, Tata Steel, Shell en bijvoorbeeld de Schiphol Group [6]. Het bereiken van deze organisaties met behulp van een serious game lijkt een ambitieus doel, zelfs over-ambitieuus, zo eerlijk gezegd...

Wat nu, de individuele burger met een beperkte cirkel van invloed, of de onbereikbare industrie?

Een gesprek met docent Boudewijn Dijkstra bracht me tot het besef dat ik de individuele burger, jij en ik, tekortdeed. Dit omdat burgers ook beleidsmakers zijn, raadsleden, directeuren en niet slechts individuen met een huis en enige mogelijkheden tot verduurzaming. Bovendien zijn we allemaal consumenten en laten we dagelijks onze stem horen met ons geld, en hebben we ook nog de optie om politiek te stemmen, waar duurzaamheid bij vele partijen hoog op de agenda staat.

Waar het echter vaak misgaat, is dat wij als individuen moeite hebben met het maken van keuzes op lange termijn, iets wat van cruciaal belang is wanneer we kijken naar de noodzakelijke grote energietransitie om af te stappen van fossiele brandstoffen. Van Dijkstra kreeg ik de tip om het boek "De Goede Voorouder" te lezen waar ik nu ook mee bezig ben om meer inzicht te krijgen over dit lange en korte termijn denken [7].

Daarnaast heb ik een interessant essay gelezen waar korte en lange termijn denken wordt vergeleken met een kano tocht. Denk je in dat een persoon die in een kano stroomafwaarts peddelt, plotseling geconfronteerd wordt met een enorme waterval. Ondanks inspanningen om te ontsnappen (reactief), word je toch meegesleurd door de sterke stroming met eventuele gevolgen van dien. Er was geen voorbereiding op de situatie die op korte termijn ontstond. Vervolgens wordt een alternatief scenario voorgesteld waarin de persoon zich weken van tevoren voorbereidt op de kano-reis. Er wordt tijd besteed aan planning, onderzoeken mogelijke gevaren en plannen hun route zorgvuldig. Deze keer wordt de waterval vermeden (reactief).

Vooruitkijken naar de toekomst, of 'foresight', ontbreekt in individuen, organisaties en samenlevingen, Er zijn verschillende redenen hiervoor. Hoewel de toekomst van sociale systemen niet kan worden voorspeld, de contouren ervan kunnen worden geschetst door methoden zoals het ontwikkelen van historische trajecten, het begrijpen van het heden, het analyseren van bestaande en potentiële veranderingen, en het identificeren van bronnen van inspiratie en hoop [8].

De energietransitie vormt een essentieel aspect van het hedendaagse beleid, discussie en de maatschappelijke ontwikkelingen in Nederland. Het succesvol implementeren van hernieuwbare energiebronnen vereist niet alleen technologische innovatie, maar ook een fundamentele verandering in het gedrag en de keuzes van individuen en gemeenschappen.

Deze problematiek richt zich op het ontwerpen van een serious game als interactief hulpmiddel om bewustwording te vergroten en educatie te bieden over de korte- en lange-termijn-impact van energiekeuzes op duurzaamheid. Door middel van dit serious game-ontwerp zullen studenten worden uitgedaagd om de complexe interacties tussen verschillende energiebronnen, economische overwegingen en milieu-impact te begrijpen, en zo bij te dragen aan het creëren van een meer duurzame energietoekomst voor Nederland.

Rigor - Prototype - Working theory -Supporting theory

- [1] N. D. Bowman and T. Wulf, "Nostalgia in video games," *Current Opinion in Psychology*, vol. 49, p. 101544, 2023.
- [2] L. Chiapello, "Formalizing_casual_games_A_study_based_o.pdf." .
- [3] G. N. Bratman *et al.*, "Nature and mental health: An ecosystem service perspective," *Sci. Adv.*, vol. 5, no. 7, p. eaax0903, Jul. 2019.
- [4] Q. Li, "Effect of forest bathing trips on human immune function," *Environ. Health Prev. Med.*, vol. 1, pp. 5-9–17, 2010.
- [5] S. R. Covey, "The 7 habits of highly effective people," 2020.
- [6] "Klimaatcrisis-Index: grote vervuilers scoren allemaal een onvoldoende," *Milieudefensie*, 29-Jun-2022. [Online]. Available: <https://milieudefensie.nl/actueel/klimaatcrisis-index-grote-vervuilers-scoren-allemaal-een-onvoldoende>. [Accessed: 05-Mar-2024].
- [7] R. Krznaric, *The Good Ancestor: How to Think Long Term in a Short-Term World*. Random House, 2020.
- [8] R. A. Slaughter, "Long-term thinking and the politics of reconceptualization," *Futures*, vol. 28, no. 1, pp. 75–86, Feb. 1996.