



Er is een tijd geweest, dat een menigte iets was waar je niet bij wou horen. Een menigte, daar hoorde je als weldenkend individu boven te staan. In de menigte blijft er van je weldenkendheid en individualiteit immers niets over! Sociaalpsychologen vertelden ons dat het bewustzijn in een menigte een andere vorm aanneemt. Het is alsof



Langs de zijlijn

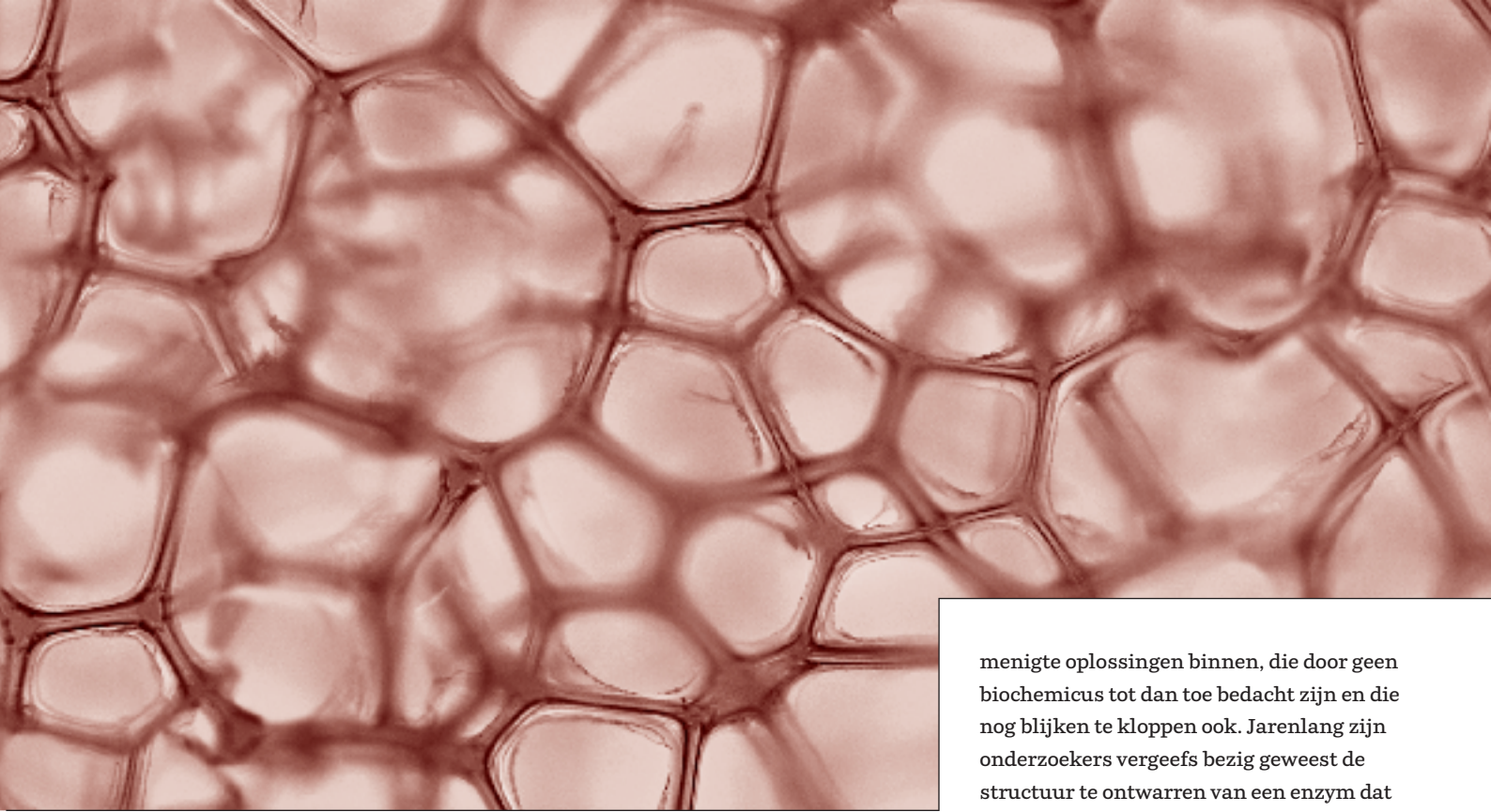
de sturing van je gedrag door een boven-individuele macht overgenomen wordt, zodat je na enige tijd tot je verbazing ontdekt, dat je je schor hebt staan schreeuwen in het stadion of dat je hard 'minder, minder' bent gaan roepen toen de politiek voorganger je daartoe aanzette. Menigtes, bah, nee,

niets voor ons soort mensen. Tenminste: zo eenvoudig lag dat tot voor kort. Maar sinds de bankencrisis lijkt daar verandering in gekomen te zijn.

## De spelende menigte

De menigte heeft een nieuw soort waardigheid gekregen. Van de menigte wordt plotsklaps gezegd, dat het de taak kan overnemen van die mensen die in hun gestreepte krijtpakken vroeger de degelijke burgerlijkheid zelf vertegenwoordigden, maar die tegenwoordig als louche graaiers te kijk gezet zijn, in hun dure villa's en protserige cabrioletten. De menigte is een lichaam geworden, een instantie, die als financier kan optreden.

Er is een nieuwe sport uitgevonden, crowdfunding genaamd en talloze instituties en organisaties van verder onbesproken gedrag – zoals liefdadigheidsfondsen en universiteiten – houden zich er intensief mee bezig. Het blijkt dat de menigte niet alleen met stenen kan gooien, maar ook – als hij maar op de goede toon toegesproken wordt – met geld. Weliswaar is de geldgooiende menigte geen fysieke menigte, zoals op het Leidseplein of Pinkpop, maar een virtuele menigte. En hij wordt niet meer toegesproken door een redenaar op een zeepkist of wat voor platform dan ook, maar door een website.



Maar het effect is als vanouds: er ontstaat een boven-individuele macht die ondenkbaar geacht gedrag genereert. Digitale portemonnees gaan open en windmolens, wetenschappelijk onderzoek en wat niet al meer: het gaat weer draaien, er komt weer geld, weliswaar nog niet in zulke hoeveelheden als onder de oude gekrijtstreepte orde het geval was, maar hoe dan ook: er kan weer eens wat.

Leve de menigte dus. Maar toch: er blijft iets schuren. Het virtuele geldschietende lid van de nieuwe crowd beseft natuurlijk wel degelijk, dat niet hijzelf of zijzelf aangesproken wordt, maar dat het zijn of haar geld is, waar het om gaat. Het kan niet anders, of dat drukt de pret enigszins. Het kan niet anders of de oude kritiek op het lidmaatschap van de menigte doet zich toch nog wat voelen. Juist omdat crowdfunding alleen om geld gaat, precies datgene dat alle individuele verschillen uitvlakt, heeft het zijn beperkingen. We kunnen onszelf er niet in kwijt. We worden er misschien wel beter van, moreel gesproken, maar niet rijker, als persoon, of wijzer. Als we heel veel geven, worden we misschien in de wat-

ten gelegd, of in het zonnetje gezet, maar ja, wat heb je daar aan? Crowdfunding spreekt de menigte nog altijd aan als een amorfe massa, zij het van euro's en niet van kreten, stenen en geweldsdaden.

Is het mogelijk een menigte aan te spreken op zijn vormgevende, creatieve, aspecten? Beschikt een menigte over creativiteit?

Er is iemand die 'Ja' antwoordt op deze vraag. Die man heet: Zoran Popovic <sup>\*)</sup>. Zoran Popovic is directeur van het Centre for Game Science van de universiteit van Washington, Seattle. Hij is de ontwerper van het computerspel Foldit, dat ingezet is om het onderzoek naar een moeilijk kraakbaar wetenschappelijk probleem. . . nee .... niet te financieren, maar inhoudelijk verder te helpen.

De spelers van dit spel worden geacht zich als een biochemicus te gaan gedragen (nog eens wat anders dan als een treinstellen verbouwende hooligan) en uit te tekenen hoe bepaalde eiwitmoleculen zich zouden kunnen opvouwen. Het spel geeft punten, gebaseerd op de resultaten van de door de spelers bedachte oplossingen. En wat blijkt tot ieders verrassing: er komen vanuit de

menigte oplossingen binnen, die door geen biochemicus tot dan toe bedacht zijn en die nog blijken te kloppen ook. Jarenlang zijn onderzoekers vergeefs bezig geweest de structuur te ontwarren van een enzym dat een rol speelt in de gevreesde ziekte aids. Het wou maar niet lukken, totdat Foldit-spelers de onderzoekers de weg wezen.

Popovic is nu bezig een spel voor onderzoek in de synthetische biologie te ontwerpen, dat hij de nano-Crafter noemt. Hij hoopt dat de spelers van dit spel het onderzoek naar nieuwe vaccins en geneesmiddelen tegen kanker een zetje – een inhoudelijk zetje – in de rug zullen geven.

Misschien dat we deze benadering van de menigte crowdgaming moeten noemen. Crowd gaming in deze zin vindt ook al buiten de wetenschap plaats, in projecten waarin spelers oplossingen aandragen voor sociale problemen of problemen van ruimtelijke orde. Het zou mooi zijn, naar mijn idee, als ook in Nederland de universiteiten in deze tak van massacommunicatie het voortouw zouden nemen.

Ik geef toe: het is natuurlijk moeilijker dan crowdfunding. Er is duidelijk meer creativiteit nodig om de menigte via een game ideeën te laten formuleren, dan om hem via een website aan te sporen om geld te fourneren. Maar het schijnt te kunnen en het zou natuurlijk wel zeer de moeite waard zijn als de trage, behoudende en vernielzuchtige menigte het 21e-eeuwse equivalent van de homo ludens wordt.

<sup>\*)</sup> *Games for Change*, Laura Parker in *The New York Times*, 21 april, 2014