

## Column

Oscar Franken

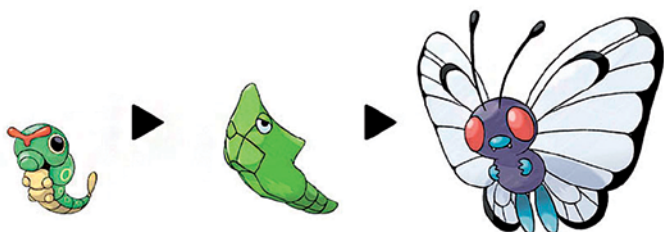
## Entomo-gamers

Een kleine twee jaar geleden vroegen vrienden mij wat er nou zo interessant is aan het vinden, vangen en op naam brengen van kleine beestjes. De enige manier waarmee ik dit kon verduidelijken, was door de vergelijking te trekken met verzamelingen die we als kind hadden: kroonkurken, flippo's, munten, enzovoorts. Nog beter werd het wanneer dit digitaal kon, en destijds gaf ik het voorbeeld van het verzamelen van pokémon, waar vrijwel elk kind zich zo'n grove vijftien jaar geleden mee bezig hield. Bijval alom, want ja, dát is leuk verzamelen!

Het is eigenlijk bizar dat wanneer je destijds een willekeurig schoolplein op liep, ieder kind je feilloos kon uitleggen waar je welke pokémon kon verzamelen. Bovendien hield het daar niet bij op, ook de eigenschappen die de digitale 'beestjes' hadden werd feilloos opgelepeld. Veel van deze digitale 'beestjes' laten bovendien een grote gelijkenis zien met echte geleedpotigen. Zo hebben de makers voor het uiterlijk meer dan eens naar voorbeelden in de natuur gekeken. Bovendien heeft het 'evolueren' van pokémon in sommige gevallen wel heel erg veel weg van een metamorfose in de echte wereld. Juist daarom is het toch vreemd dat al deze digitale kennis slecht vertaald lijkt te worden naar kennis van de echte wereld. Als je diezelfde kinderen in een bos los laat, komen ze vaak niet verder dan 'vlinder' of 'kever'. Het is dan ook verbazingwekkend dat er zo veel tijd en energie kan gaan zitten in het begrijpen van een fantasiewereld, terwijl er buiten zoveel nog veel interessantere échte beesten rondlopen.

Ook het internationaal toonaangevende tijdschrift Nature haakte in op de hype en opperde zelfs dat de spelers, aangezien ze toch overall komen om de virtuele beestjes te zoeken, wellicht hun ogen open kunnen houden voor nieuwe échte soorten (Nature 535 (2016): 323-324). Nu gaat dat nogal ver, aangezien taxonomische kennis daarvoor natuurlijk cruciaal is en blijft, maar ik denk dat het op een andere manier wél kan werken. Zie het als een opstapje naar de entomologie. Als spelers van Pokémon GO hier laaiend enthousiast over zijn, is het vrij gemakkelijk de brug te slaan van deze digitale wereld naar de échte entomologische wereld. Het is dus aan ons om de spelers op de overeenkomsten te wijzen en ze te introduceren in de boeiende wereld van insecten en andere ongewervelden.

De moeilijkste stap blijkt hierin niet het gebrek aan interesse te zijn, maar de moeilijkheid om de soorten te herkennen. Het makkelijke aan de digitale spellen is dat je direct te zien krijgt wat je gevangen hebt. Dit is met een echt beest in een potje natuurlijk wel even anders, en het risico dat de enorme soortenrijkdom afschrikt ligt daarom op de loer. Het gemakkelijk toegankelijk maken van kennis over algemene soorten of hogere taxonomische groepen, door bijvoorbeeld zoekkaarten of – wellicht meer in de trant van de spelers – herkenning-apps voor smartphones, zou een basis kunnen zijn. Dit kan dan gevolgd worden door verdere verdieping met cursussen,



... het 'evolueren' van pokémon heeft in sommige gevallen veel weg van een echte metamorfose ...

Bron: <http://roundpeg.biz/2015/08/is-your-website-evolving/>

Inmiddels is bovengeschetste situatie weer zeer actueel geworden, met het uitkomen van het spel Pokémon GO. In dit spel kun je via je telefoon, die de echte wereld laat zien met de ingebouwde camera, de daarin geprojecteerde 'beestjes' vangen. Je moet daarvoor dus daadwerkelijk door de échte wereld lopen. Sterker nog, het is afhankelijk van de habitat en het tijdstip op de dag welke pokémon je kunt tegenkomen. De parallel met de echte wereld is moeilijk te ontgaan. De hype is inmiddels zo populair dat het op het NOS journaal is behandeld en lokaal tot overlast en zelfs ongelukken leidt. Het laatste nieuws berichtte dat een van de hotspots van de digitale 'beestjes' bij Kijkduin inmiddels weer pokémon-vrij is; de overlast liep te ver op en ook de duinvegetatie werd vertrapt.

excursies of zelfstudie. Maar het meest motiverend is nog altijd iemand die met passie over beesten kan praten. Juist door leuke feitjes of herkenningstrucjes zijn mensen al snel geïnteresseerd en gemotiveerd om meer te weten te komen. Als we via dit digitale opstapje ook maar een kleine fractie van de huidige spelers (in Nederland al meer dan twee miljoen!) kunnen interesseren in de entomologie, gaat het nog steeds om enorme aantallen mensen. Kun je nagaan wat er allemaal geïnventariseerd zou kunnen worden door zo'n legertje entomo-gamers!

Oscar Franken werkt aan zijn proefschrift op de afdeling Dierecologie van de Vrije Universiteit.  
oscarfranken@gmail.com