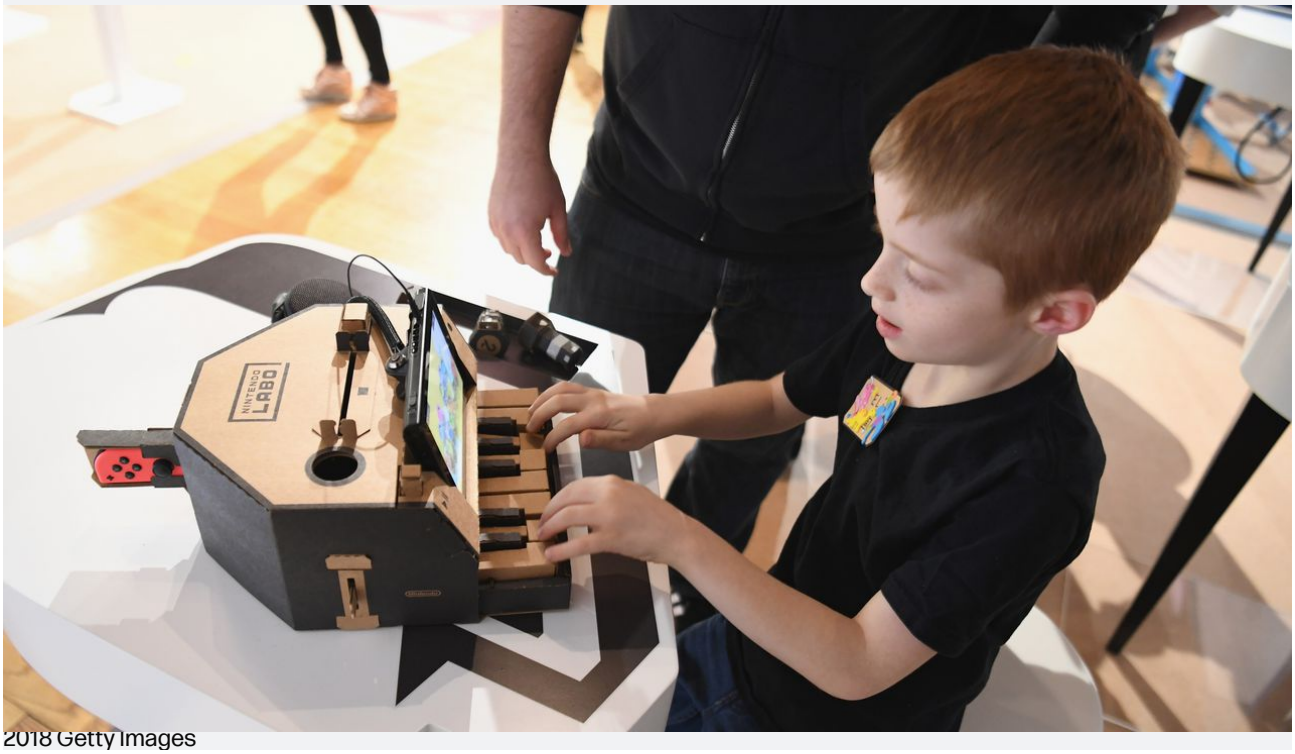
vrt NWS

CULTUUR & MEDIA



2018 Getty Images

Leert Nintendo binnenkort kinderen programmeren?

Eind volgende maand lanceert Nintendo "Nintendo Labo", een gameconcept waarbij je door te knutselen met karton meer uit je spelcomputer kan halen. Bovendien worden kinderen ook uitgedaagd om zelf zaken te programmeren. Na dansen en bowlen met de Wii nu allemaal massaal programmeren met Nintendo? Het lijkt twijfelachtig.

Benjamin Zaman
ma 12 mrt 17:35

Nintendo Labo, zo heet Nintendo's nieuwste poging om de gamemarkt uit te breiden. Het spel ligt op 27 april in onze rekken en wil knutselen met karton én programmeren combineren. Naar eigen zeggen wil het bedrijf de creativiteit en computervaardigheden van kinderen aanwakkeren. Zal het daarin slagen?

(Hieronder ziet u het spel in werking)

Wat is Nintendo Labo?

Volgens **Lars de Wildt**, onderzoeker aan de KU Leuven en hoofd van Digital Games Research Association (DIGRA <http://www.digra.org/>) Vlaanderen, is het een nieuwe stap van Nintendo om van gamen een fysieke beleving te maken. Dat zegt hij in een gesprek met VRT NWS. "We hebben dat vroeger al gezien met de Wii: een console die de gamer uit zijn luie zetel haalde en hem liet bewegen. Met Nintendo Labo wordt dit proces voortgezet."

> Nintendo wil zijn spelcomputers verbinden met creativiteit
>
> **Lars de Wildt (onderzoeker KU Leuven)**

"Bovendien wil Nintendo zijn spelcomputers al lang in verband brengen met creativiteit. Met "Mario paint" kon je in de jaren 90 al muziek maken en "tekenen" op je console", aldus de Wildt. Sowieso spreekt Nintendo met zijn consoles een andere markt aan dan de meeste traditionele consoles. "Nintendo mikt niet op de hardcore gamer, die in zijn eentje voor het scherm zit, maar wil er zijn voor families en vrienden."

Programmeren voor kids?

"Nintendo Labo wil wel uitpakken met zijn creativiteit, maar uiteindelijk bieden ze maar een beperkte variatie. Het spel bestaat in twee versies. Er is de "Robot kit" - die bestaat uit een kartonnen robotharnas - en een "Variety kit". Die laatste biedt uiteindelijk ook maar vijf verschillende constructies."

Het spel biedt je vooral de gelegenheid om de puzzelstukken die het aanbiedt in een andere volgorde te leggen. "Kinderen gaan hier niet mee leren programmeren", zegt de Wildt, "wel kunnen ze hiermee leren begrijpen hoe computertaal in elkaar zit."

> 80 euro voor een hoop karton is veel geld

Lars de Wildt (onderzoeker KU Leuven)

Meer IKEA dan LEGO

"Op creatief vlak lijkt het me interessanter om je kind LEGO of Minecraft aan te bieden. Met LEGO kan je ook fysiek spelen en wel eindeloos veel constructies maken. Minecraft heeft het voordeel dat je niet steeds nieuwe blokken moet kopen en dat je geen afval creëert."

De Wildt gelooft ook niet dat Nintendo duurzaam karton zal gebruiken voor zijn nieuwe laboratorium. "Nintendo staat er om bekend om met goedkope materialen te werken. Labo lijkt mij ook meer IKEA dan LEGO. Je zet een keer je kunstwerkje in elkaar, maar daarna zal je het niet kunnen hergebruiken. 80 euro voor een hoop karton is hoe dan ook veel geld."

> Nintendo slaagt er steeds in om een hype op te bouwen en dan schaarste te c winkel rennen voor een exemplaar

Lars de Wildt (onderzoeker KU Leuven)

Ondanks al deze kanttekeningen gelooft de Wildt wel dat het razend populair zal worden. "Nintendo kan de markt heel erg goed aanvoelen. Ze spelen nu in op de aantrekkingskracht van programmeren bij kinderen. Bovendien zijn ze het gewoon om een hype te laten ontstaan, en dan schaarste te creëren. Hierdoor zal iedereen naar de winkel rennen om een exemplaar te kunnen krijgen."

De Wildt besluit als volgt: "Nintendo Labo zal kinderen niet leren programmeren, maar het zal ze wel meer bijbrengen over de werking van computertaal. Door de te verwachten populariteit zal het wel een groot publiek warm maken voor de fun van programmeren. Mensen die normaal nooit met computertaal in contact zouden komen. Dat is typisch Nintendo."