

# Touchscreen in de stal zorgt voor varkensgeluk

Door

TAMAR STELLING

Het moet agressie en verveling bij varkens tegengaan; *Pig Chase*, een spel voor mens en varken op de iPad. Het veevarken zou een intelligent dier zijn dat in zijn kale stal langzaam wegwijnt. Europese regelgeving verplicht varkenshouders dan ook sinds 2001 stallen in te richten met hokverrijkmateriaal, maar veel verder dan een stalen ketting met een stukje plastic, hout of een bal eraan komt het materiaal niet. Er is ook weinig geld voor.

Spelontwerper Kars Alfrink ontdekte dat varkens dol zijn op lichtstimuli. Enkele dieren volgden enthousiast het rode lampje van zijn laserpen, zoals katten dat ook wel doen. Aldus bedacht Alfrink een geheel nieuw gameconcept. Hij wil varkensstallen uitrusten met grote touchscreens die het varken in staat stellen achter bont gekleurde stippen aan te jagen. Menselijke vingers besturen deze stippen via iPads elders. Wanneer wijsvinger en varkenssnuit hun gezamenlijke stip in een driehoekig vakje krijgen, volgen punten en lichtshows – en hopelijk veel varkensgeluk.

De zorgrelatie die er traditioneel is tussen boer en varken, wordt zo als het ware uitbesteed aan gamers. „Het is een soort *Farmville* [populair computerspel op Facebook, red.], maar dan echt”, aldus dierethicus Clemens Driessen. Samen met nog twee andere spelontwerpers van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht en dierenwelzijnsdeskundige Marc Bracke brainstormen Alfrink en Driessen over de inrichting van *Pig Chase*. Alfrink hoopt dit jaar een eerste prototype af te hebben.

Het idee voor *Pig Chase* ontstond toen Driessen begin 2009 rond de tafel zat met een aantal varkensboeren. Ze bespraken de ethiek van het varkens houden. Hoe vermaak je het varken in zijn stal? Schilder je idyllische bossen op de muren? „Misschien moeten ze ook zo’n Wii-spelcomputer als onze kinderen”, had boerin Marijke Nooijen half wanhopig geopperd.

Driessen herinnerde zich projecten van kun-

stenares Natalie Jeremijenko. Onder de vlag ‘Ooz’ (Zoo omgedraaid) trachtte zij ‘wilde’ dieren in contact te brengen met mensen. Ze maakte bijvoorbeeld elektronische zitstokken voor duiven die een mensentem ten gehore brengen wanneer een duif erop landt.

„Wil je slim vlees of juist niet?”

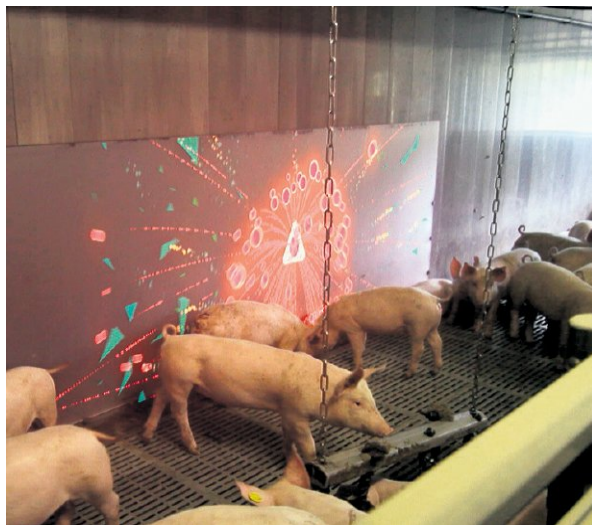
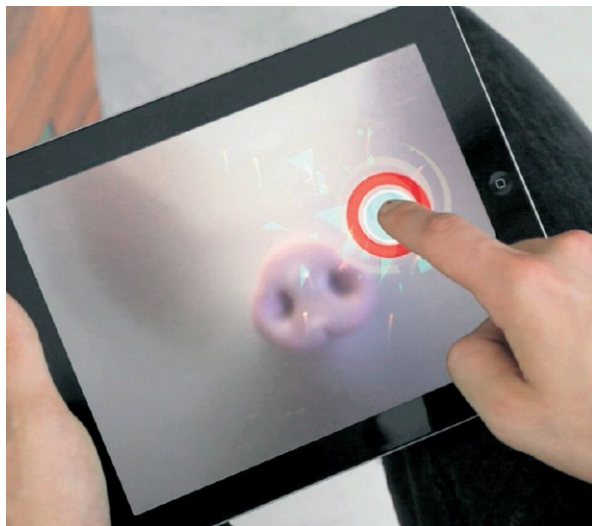
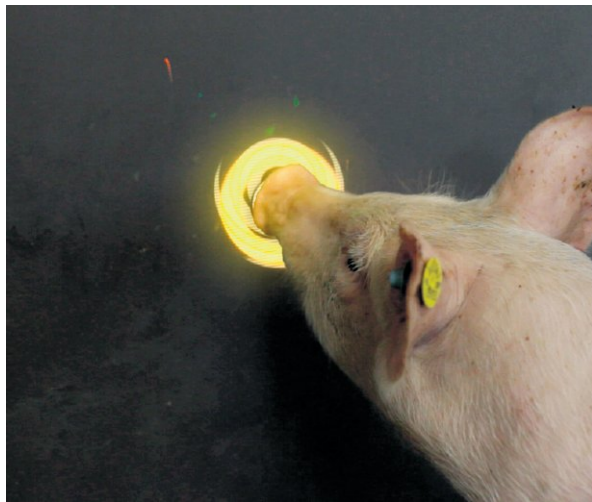
Met *Pig Chase* wil Driessen iets soortgelijks bereiken. „Dit spel laat je op een speelse manier afvragen of we een betekenisvolle band kunnen opbouwen met de dieren die we eten.”

Ook komen vragen op als; hoe intelligent is een dier? Lijdt een dier? Wanneer wordt verveling lijden? „Het is vaak makkelijker om je in de ander te verplaatsen na interactie.” In games kun je samen opgaan. Driessen wil niet dat gamen voor varkens een trucje wordt. „We gaan ze niet belonen met eten. De motivatie van het varken zal niets anders zijn dan het spel zelf.”

Driessen is ook benieuwd wat deze nieuwe technologie doet met onze morele opvattingen. „Je kunt de *Pig Chase* highscore van een varken op de karbonadeverpakking in de supermarkt zetten. Zou je dan nog varkensvlees eten? En wil je dan slim vlees of juist niet?”

Het zal niet de eerste keer zijn dat varkens aan het gamen slaan. In de jaren negentig bleken Hamlet en Omelette uit Pennsylvania uitermate goed overweg te kunnen met een joystick. Ze kregen spellen sneller onder de knie dan chimpansees, maar waren het ook sneller weer zat. Primaten bleven uren bezig, varkens gemiddeld vijftien minuten. „Dier versus computer bestaat al een tijdje. Maar dier versus mens via de computer, dat is haast onontgonnen terrein”, aldus Driessen.

Driessen wil meer dieren verblijden met zijn gameconcept dan alleen varkens. Hij begon onlangs een project met de Afrikaanse meerval, een kweekvis. „Deze vis is een echte groepsjager. De vraag is – wil hij ook samenwerken met mensen, via een computerinterface?” Spelen we binnenkort dus *World of Warcraft* (grootschalige role-playing game) in een *fish edition*? „Misschien wel? Leuk toch.”



Conceptbeelden van *Pig Chase*, over een jaar moet het eerste prototype af zijn. Beeld playingwithpigs.nl