

Gamolution: A Possibility Engine for the Societies

Hosted by: Gamolution

Project Information (EN)

Possibility, not prediction

Every big debate in society, from how we raise children to how we run cities, share wealth or care for one another, is argued with intuition. We hold a few variables in our heads and argue, without seeing the second- and third-order effects of what we propose. Most AI simulation tools today predict what people will do under current conditions. Gamolution asks a different question: if we change the conditions, what human behaviour becomes possible? It is a possibility engine. Change the rules of a world and watch AI characters grow different habits, cultures and futures, not because anyone told them to, but because the system shaped them differently. It rests on a simple insight from simulation science: small individual rules produce large, surprising collective outcomes. Gamolution makes that visible, and playable.

Human-like minds

The inhabitants of Gamolution are AI characters with layered, human-like minds. They feel, and those feelings colour every choice. They weigh options and plan. They trust, imitate and influence one another, carry shared stories and beliefs, notice themselves and others, and choose between competing and co-creating. Each layer is grounded in behavioural science and tested against classic experiments from biology and psychology before it is trusted with a society. These minds live in worlds assembled from interchangeable parts: resources, trade, culture, disease, negotiation and institutions. Combine the parts differently and you get a different world, and a different kind of people.

Play, tend, discover

Gamolution is designed to be experienced, not just read. You can live inside a world as one of its characters, reshape it from above as a gardener changing its rules, or let AI explore many conditions to discover which ones lead somewhere better. It is made for anyone who needs to see what argument alone cannot show: policymakers testing an idea before committing to it, organisations seeing how one structural change reshapes behaviour, and researchers, designers and curious people asking how the systems they live in shape who they become. At Plan-B, a screen shows recorded worlds as they unfold, with captions marking the moments where something new emerges. When the maker is present, live sessions run the simulation in real time. Gamolution is not a game you win. It is a place to find out what could be.

Projectinformatie (NL)

Mogelijkheid, geen voorspelling

Elk groot maatschappelijk debat, van hoe we kinderen opvoeden tot hoe we steden besturen, welvaart verdelen of voor elkaar zorgen, wordt gevoerd op intuïtie. We houden een paar variabelen in ons hoofd en discussiëren, zonder de gevolgen van de tweede en derde orde te zien. De meeste AI-simulaties van nu voorspellen wat mensen doen onder de huidige omstandigheden. Gamolution stelt een andere vraag: als we de omstandigheden veranderen, welk menselijk gedrag wordt dan mogelijk? Het is een mogelijkhedenmachine. Verander de regels van een wereld en zie hoe AI-personages andere gewoonten, culturen en toekomstën ontwikkelen, niet omdat iemand het hun opdroeg, maar omdat het systeem hen anders vormde. Het rust op een eenvoudig inzicht uit de simulatiewetenschap: kleine individuele regels leiden tot grote, verrassende collectieve uitkomsten. Gamolution maakt dat zichtbaar, en speelbaar.

Mensachtige geesten

De bewoners van Gamolution zijn AI-personages met gelaagde, mensachtige geesten. Ze voelen, en die gevoelens kleuren elke keuze. Ze wegen opties af en maken plannen. Ze vertrouwen, imiteren en beïnvloeden elkaar, delen verhalen en overtuigingen, zijn zich bewust van zichzelf en anderen, en kiezen tussen concurreren en samen creëren. Elke laag is gebaseerd op gedragswetenschap en wordt getest met klassieke experimenten uit de biologie en psychologie voordat ze een samenleving mag dragen. Deze geesten leven in werelden die zijn opgebouwd uit uitwisselbare onderdelen: hulpbronnen, handel, cultuur, ziekte, onderhandeling en instituties. Combineer de onderdelen anders en je krijgt een andere wereld, en een ander soort mensen.

Spelen, verzorgen, ontdekken

Gamolution is gemaakt om te ervaren, niet alleen om te lezen. Je kunt in een wereld leven als een van de personages, haar van bovenaf hervormen als een tuinier die de regels verandert, of AI veel omstandigheden laten verkennen om te ontdekken welke ergens beters toe leiden. Het is bedoeld voor iedereen die wil zien wat argumenten alleen niet kunnen laten zien: beleidsmakers die een idee testen voordat ze zich eraan binden, organisaties die zien hoe één structurele verandering gedrag verandert, en onderzoekers, ontwerpers en nieuwsgierigen die zich afvragen hoe de systemen waarin ze leven bepalen wie ze worden. Bij Plan-B toont een scherm opgenomen werelden terwijl ze zich ontvouwen, met bijschriften die de momenten markeren waarop iets nieuws ontstaat. Wanneer de maker aanwezig is, draait de simulatie live. Gamolution is geen spel dat je wint. Het is een plek om te ontdekken wat zou kunnen.

Image List

Filename	Caption	Credit
01-how-it-works_1791550676.jpg	Rules, minds, society: how a world works	Gamolution / Turings Design, 2026
02-minds_1791550690.jpg	One character, six layers of mind	Gamolution / Turings Design, 2026
03-emergence_1791550699.jpg	Nothing is scripted: a society forms	Gamolution / Turings Design, 2026
04-different-rules_1791550705.jpg	Same people, different rules	Gamolution / Turings Design, 2026
05-worlds_1791550711.jpg	Five worlds in the making, and yours	Gamolution / Turings Design, 2026

The images above are included in the ZIP under /images.