

Games sessie, met Marcus Kirsch, Marcus Vlaar, Medialab Amsterdam, EMMA HKU, Arnhem DEN/VP Conferentie.

In de gamesessie presenteerden twee opleidingen zich middels gameprojecten, één met de Waag (Meindert Bussink en Heleen van der Klink van het Medialab, UvA/HvA) en één met Philips (Tj'ien Twijnstra en Micah Hrehovcsik EMMA, HKU).

Het Medialab¹ is een creatieve, interdisciplinaire werkplaats waarin **high potential hbo en wo studenten en onderzoekers** samenwerken aan innovatieve toepassingen van interactieve media: “In het Media Lab Amsterdam bestuderen studenten van diverse instituten van de Hogeschool van Amsterdam en de Universiteit van Amsterdam samen hoe digitale interactieve producten kunnen bijdragen aan innovatieve oplossingen voor maatschappelijke problemen.” Zij werken aan de opvolger van het succesvolle Frequency 1550 project, met een specifieke focus op game formats en game interfaces voor laaggeletterden. In samenwerking met de Montessori-scholengemeenschap in Amsterdam ontwikkelde Waag Society een 'mobile learning' pilot, een stadsspel “dat gebruik maakt van UMTS-technologie om leerlingen in de basisvorming van de HAVO de geschiedenis actief te laten beleven in plaats van passief te ondergaan.” (<http://freq1550.waag.org/>)

EMMA² is de Master opleiding van de HKU a “specialised program of study in new media development and production. During an intensive program students create multi-media projects and artefacts ranging from interactive installations, innovative web and media solutions, experimental approaches to narrative and documentary practice, sound design and sonic composition. In fact the program covers almost the entire range of media production and frequently mixes them.” Zij werken – onder een NDA- aan een gameproject voor Philips. Ze presenteerden vooral hun theoretische onderzoek naar de verhouding gameplay en educatieve elementen, en maakten duidelijk dat games nog teveel gezien worden als iets voor kinderen, terwijl het de meest veelbelovende manier is om data-informatie-kennis te genereren in een wereld waarin alles met alles samenhangt, nu ook letterlijk digitaal in het Internet der Dingen (zie ITU rapport 2005: ‘The Internet of things’)³

Marcus Vlaar presenteerde vnl – naast ander werk van Ranj- Pool Paradise een serious console game:

“Professionals Pool Paradise is een 2d/3d simulatie game waarbin de speler een oud vervallen zwembad om moet bouwen tot een echt Pool Paradise. Het is aan

¹ <http://www.medialab-amsterdam.hva.nl/>

² <http://emma.hku.nl/index.php?pagelD=102>

³ <http://www.itu.int/osg/spu/publications/internetofthings/>

de leerling om in de huid te kruipen van de adviseur, ontwerper, werkvoorbereider, en technicus om dit te realiseren. Als speler kun je zelf verschillende spannende attracties aanleggen, technisch ontwerpen, bestellen, installeren en onderhouden. Gebeurt dat goed dan komen de zwembadbezoekers vanzelf. Om een attractie werkend te krijgen zal de speler moeten doorgronden hoe die technisch functioneert en aangesloten dient te worden. Ook zal je de zwembadinstallaties goed moeten onderhouden om te voorkomen dat de bezoekers weer weg lopen. Een uitdagend spel waarmee VMBO'ers veel op kunnen steken van (werken in) de technische installatiebranche. De speler doorloopt alle rollen van ontwerper tot onderhoudsmonteur en verkrijgt zo inzicht in de rijkheid aan mogelijkheden binnen de technische installatiebranche.” http://www.games2learn.nl/wiki/Professionals_II_-_Pool_Paradise

Bij Doelstelling (vakken/competenties) wordt genoemd:

- Installatie-, electro- en metaaltechniek
- Beroeps- en loopbaancompetenties
- Ict-competenties
- Persoonlijke competenties
- Veiligheids- en milieucompetenties

Het spel wordt door OTIB gratis tebeschikking gesteld aan VMBO scholen. Onder de naam professionals brengt OTIB educatieve computerspellen uit, “die erop gericht zijn de elektrotechniek of de installatietechniek op een speelse manier onder de aandacht van VMBO leerlingen te brengen. Professionals draagt de rijkheid van de elektrotechnische branche uit door naar leerlingen de ruime mogelijkheden van werken binnen de branche te communiceren. De leerling realiseert zich dat er binnen de branche een grote diversiteit aan rollen te vervullen is; van commercieel en creatief tot uitvoerend.”

<http://www.otib.nl/Onderwijs/Scholen/VMBO/index.aspx?rID=47>

Het werk van Marcus Kirsch vindt u op <http://www.unvoid.net/>

Hij is voornamelijk geïnteresseerd in nieuwe en meer lichamelijke interfaces in spellen, zie

Rashomon <http://www.unvoid.net/-rcaf2/>

“If computer game characters become more and more ‘realistic’, what will happen to such human attributes as imperfection and spontaneity? In an interactive and playful way, *Rashomon* explores a possible outcome by giving you the opportunity to become a computer game character.”⁴

⁴ <http://www.purselipsquarejaw.org/2003/10/aesthetic-technologies.php>



In Arnhem presenteerde bij Urban Eyes, een project samen met Jussi Anglesleva waar ze de derde plaats in de Fused Space competitie mee wonnen. Het project wordt gerealiseerd in een partnership met V2, waar hij een korte residentie heeft. De voortgang van het project leest u op <http://project-urbaneyes.blogspot.com/>

Links:

Games by Artists

<http://www.selectparks.net/>

Mobile Games and Gaming blog

<http://mobilegames.blogs.com/>

Teaching with game

<http://www.nestafuturelab.org/research/teachingwithgames.htm>