

# Chips Are Square

© Wim van der Plas

*Keynote Studiedag SURF, Olympisch Stadion Amsterdam, 2004*

Ik ben gevraagd om een lezing te houden getiteld '10 jaar ervaring met gaming in het onderwijs'. Toen ik protesteerde en zei dat ik helemaal geen 10 jaar ervaring met gaming in het onderwijs had, vond Bas Cordewener van SURF dat laatste geen enkel bezwaar. Daar gaat het niet om, zei hij, ik wil gewoon een kritische terugblik en standpuntbepaling voor de toekomst, of woorden van soortgelijke strekking. Ik was er toen van overtuigd dat 10 jaar ervaring met gaming in het onderwijs slechts een overkoepelend thema was en meende mijn lezing zelf een titel te kunnen geven. Die titel is 'Chips Are Square'.

Tijdens mijn studie sociale & culturele wetenschappen hield ik mij onder andere bezig met een onderwerp dat in de VS 'popular culture' heette. In Nederland heette dat studiegebied toen nog 'Volkskunde', u weet wel, van het P.J. Meertens Instituut. En dat had toen toch meer aandacht voor de verschillende dakkapellen bij boerderijen in de Achterhoek, dan voor animated cartoons en rockmuziek, om een paar onderwerpen te noemen waar ik me in verdiepte.

## Tussen Twisk en Matenesse

*Faseverschillen in de verstening van de huizen op het platteland van Holland in de 16e eeuw<sup>1</sup>*

*J.J. Voskuil*

---

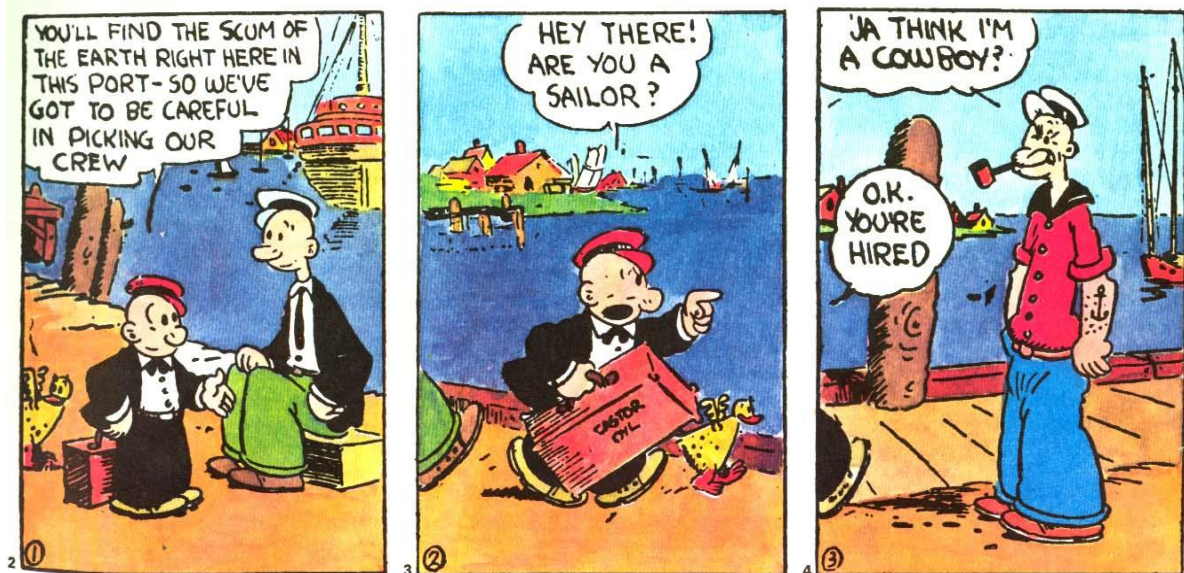
Het boerenhuis is een van de eerste voorwerpen uit de materiële cultuur waarvoor de volkskunde in het laatste kwart van de vorige eeuw belangstelling kreeg. Men zag het als de uitdrukking in vormen van het volkskarakter, met voorbijgaan van de historische ontwikkeling die het had doorgemaakt. Toen het feit van die ontwikkeling zich op ging dringen, heeft men lange tijd alleen nog aandacht gehad voor technische

*[uit Volkskundig Bulletin]*

Zo omstreeks 1980 schreef ik een werkstuk getiteld 'Tom & Jerry en hun plaats in de populaire cultuur'.



We hadden destijds nog geen scanners tot onze beschikking en de illustraties bij het werkstuk moesten dan ook uit boeken en bladen worden gekopieerd op de weinige voor studenten beschikbaar gestelde kopieerapparaten in de bibliotheek van de Erasmus Universiteit. U weet dat er in de jaren '20 tussen krantenstrips en bioscoop-cartoons een cross-over cultuur bestond. De strips waren vaak afgeleid van populaire tekenfilms en tekenfilms waren gebaseerd op bekende stripfiguren. Popeye begon in de krant, Donald Duck in de bioscoop. En ook toen was tekenfilm vooral een *merchandizing vehicle*, in dit geval voor de kranten-industrie. Hoe dan ook, toen ik voorbeelden van klassieke en modernere strips op de kopieermachine legde, begonnen de achter mij in de rij staande Rotterdamse economiestudenten te protesteren. Dit moest ik maar bij de 'koppieshop' doen, want deze kopieermachine was bedoeld voor serieuze zaken.



[Eerste optreden Popeye ooit.]

Een andere geschiedenis. Al zolang als de computer bestaat, dus zo'n jaar of zestig, zijn er kunstenaars die er mee experimenteren en er kunst mee maken. Een automatisch sturingssysteem voor luchtafweergeschut werd onmiddellijk na de 2<sup>e</sup> wereldoorlog door experimenteel animatiefilmer John Whitney Sr. omgebouwd tot een apparaat dat een tekenpen aanstuurde, in plaats van schiettuig. John Whitney Sr. is zijn leven lang elektronisch kunstpionier geweest. Hij heeft in de jaren '60 baanbrekend werk verricht en prachtige abstracte films gemaakt waarbij de beelden door muziek werden gegenereerd.



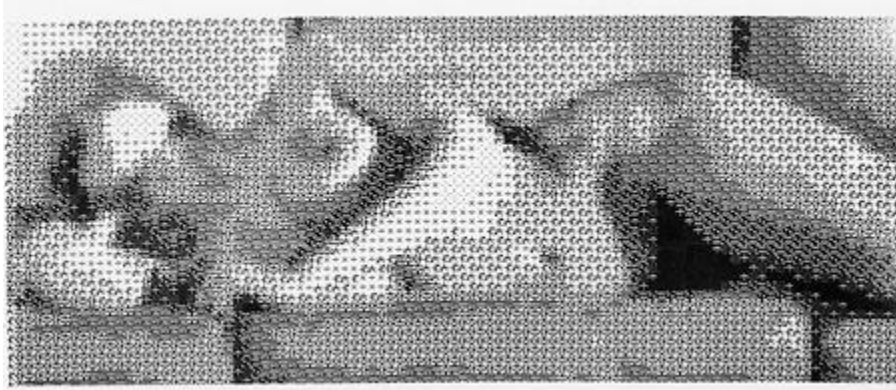
*[J. Whitney Sr: Still from 'Arabesque']*

In 1990 was hij in Groningen de keynote speaker op het in Second International Symposium on Electronic Art, ISEA, dat in Nederland is ontstaan. Hij is intussen overleden.

In de jaren '60 was er in het kielzog van Pop Art en verwant aan zijstromen als Op Art en Kinetic Art, een ware opleving van van computerkunst. *[video\*) transcript:]* *[dr. Michael Noll, University of South Carolina]:* "The mission at Bell Labs was to assure the future of communications. And communications was being defined very broadly. This did not just mean picking up the telephone to talk to somebody else, it meant visual communications, communication by new media, communications using the computer, things of this variety".

\*) *ACM-SIGGRAPH: The Story of Computer Graphics*

[Ken Knowlton]: “Leon Harman, one of my colleagues, and I got together and made a picture as a present for our boss Ed David. And it was a picture of a nude and the nude was made up of small electronic symbols and each of those was made out of tiny little characters. When it was first known among people of the lab that we had done this and it started to be printed in various places, the PR department said: ‘O.K. you can go and show it, but please don’t tell that it was done at Bell Labs’. The press got a hold of it and it appeared on the first page of the second section of the New York Times. That made it Art with a capital A. And the PR department after that said: ‘Yes you may print it, but please make sure that people know that this was done at Bell Labs’”.



*[Nude by Ken Knowlton & Leon Harman]*

De lijn tussen kunst en sex (bedoeld wordt porno) is voor veel mensen erg dun. In de VS werd in de jaren '30, vanwege haar te sexy gedrag, Betty Boop geboycot. Over porno gesproken.



Ik mocht mijn paper 'Tom & Jerry & hun plaats in de populaire cultuur' in de vroege jaren '80 voordragen op de startconferentie van de International Popular Culture Association, gehouden in het britse Winchester, maar voornamelijk bevolkt met Amerikanen. De reacties na afloop van mijn doorwrochte, in perfect engels omgeschreven en van veel genialiteit getuigende presentatie, vielen mij wat tegen. Ze gingen namelijk alleen over de vraag in hoeverre ik de gewelddadige akties in de (tussen haakjes bijna alle tekenfilmoscars in de jaren '40 gewonnen hebbende) Tom & Jerry serie al of niet afkeurde.

## TOM & JERRY CARTOONS

The original Tom & Jerry cartoons were created by Hanna and Barbera between 1939 and 1957 in the MGM studios. I want to talk about three aspects of these cartoons, respectively their historical setting, their "phenomenology" and their "ideology".

### Historical Setting.

Tom & Jerry is just an example of good cartooning, but I think some arguments can be found to defend that Tom & Jerry are a sort of a crown of creation in cartoon-land. By 1939 all important inventions to improve the quality of animation had been done and had the time to mature. Of course the computer was missing but even today man still beats the computer in this field, the anatomy of the characters is to difficult yet.

[pagina uit Negatief – met de schrijfmachine]

Na mijn studie heb ik mij druk gemaakt om creatieve computer applicaties met een gelijknamige stichting: de Stichting Creatieve Computer Applicaties, SCCA.

## HET VRIJE VOLK metropool 15

### Stichting wil creatief computergebruik

# Wedstrijd computerkraken

(Van een onzer verslaggevers)

ROTTERDAM — Nog dit jaar wordt in Rotterdam een nationale wedstrijd in het kraken van computers georganiseerd. Met deze wedstrijd wil de onlangs opgerichte Stichting Creatieve Computer Applicaties voor het eerst naar buiten treden. De nieuwe stichting wil een creatief gebruik van de computer bevorderen.

„Want Nederland loopt ver-geleken met landen als Engeland, de VS en Japan achter-op,” aldus Wim van der Plas (38). Hij is coördinator van de nieuwe stichting die mensen als professor dr. J. Verhoeff, RKS-directeur Paul Noorman, Nico Crama van de stichting Holland Animation, ingenieur W. Nagelkerke en computer-animator Per Lygum in het bestuur heeft.

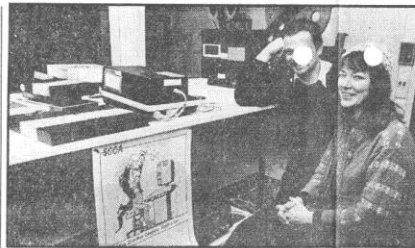
Voor de wedstrijd computer-kraken heeft de stichting de medewerking gekregen van prof. Hirschberg van de TH in Delft, een deskundige op het gebied van computerbeveiliging.

Het is niet de bedoeling dat de deelnemers hun vingers proberen te breken op het computer-systeem van Defensie of van andere zwaarbewaakte systemen. Er zal een speciaal programma worden aangeboden. Winnaar is degene die de meest elegante en creatieve

computerspecialisten om tot betere beveiligingen te komen. Volgens hem is het in theorie mogelijk door de meeste beveiligingen van de huidige door de fabrikanten geleverde programma's heen te breken. „Stel je voor dat straks jouw persoonlijke gegevens op straat liggen. De fabrikanten moeten uitgedagd worden beveiligingen te leveren die 100 procent zeker zijn.”

Eén van de oprichters van de stichting, Martha Hesper (38) wier man deel uitmaakt van het bestuur, zegt: „De computer wordt als regel gebruikt voor niet-leuke dingen. Hij wordt aangeschaft voor routine-werk op administratief en rekenkundig gebied. Wij willen toepassingen bedenken voor zaken waarmee de wereld wat aangenamer gemaakt kan worden.”

### Gat in de markt



Dr. Wim van der Plas en Martha Hesper van de gloednieuwe Stichting Creatieve Computer Applicaties. „Niet de computer propageren, maar het creatieve spel.”

denken. Op universiteiten in de VS gebeurt dat al jaren. Technici en kunstenaars hebben het daardoor tot voortreffelijke resultaten gebracht. Daarmee kan de nieuwe stichting al enkele boeiende videobanden laten zien.

Martha Hesper wijst erop dat zeker in Nederland technisch gewend zijn in teamverband te werken. Kunstenaars zijn echter individualistisch ingesteld. Door het opzetten van bepaalde projecten wil de stichting dat patroon doorbre-

ken. Op universiteiten in de VS gebeurt dat al jaren. Technici en kunstenaars hebben het daardoor tot voortreffelijke resultaten gebracht. Daarmee kan de nieuwe stichting al enkele boeiende videobanden laten zien.

Martha Hesper wijst erop dat zeker in Nederland technisch gewend zijn in teamverband te werken. Kunstenaars zijn echter individualistisch ingesteld. Door het opzetten van bepaalde projecten wil de stichting dat patroon doorbre-

ken. Op universiteiten in de VS gebeurt dat al jaren. Technici en kunstenaars hebben het daardoor tot voortreffelijke resultaten gebracht. Daarmee kan de nieuwe stichting al enkele boeiende videobanden laten zien.

vorderen van het toepassen van computers in het algemeen en van computer-output in beeldende vorm in het bijzonder.

„De ontwikkelingen in de micro-elektronica heeft het karakter van de industriële maatschappij zodanig veranderd, dat we nu al spreken van de informatie-maatschappij,” aldus Van der Plas. Het is een ontwikkeling die nog jarenlang zal doorgaan. Daarom vindt hij het van belang dat de toepassingen van de computer beïnvloed kunnen worden, omdat de computer steeds meer mensen uit hun werk lijkt te verjagen.

„Zowel op universiteiten als in het bedrijfsleven wordt nauwelijks iets zinmigs gedaan aan dit probleem,” zegt hij. „Men stelt op hoog theoretisch niveau vast dat het bestaat en tegelijk roept men dat er grote achterstanden zijn op de nieuwste ontwikkelingen.”

Wim van der Plas en Martha Hesper stellen met nadruk dat hun stichting er niet is om de computer te propageren. Volgens de statuten van hun stichting blijft de mens centraal staan, en niet de computer.

De wedstrijd computerkraken is maar één onderdeel van een lange lijst projecten van de stichting. Een van die projecten

[Het Vrije Volk]

Een van de bestuurleden was prof.dr. J Verhoeff, die bij de eenenzeventigste dies natalis van de EUR een rede uitsprak, getiteld “Recreatieve Informatica”.



Prof. Verhoeff  
en het rekentuig

# Uitdaging voor spelende mens

Daarvan was hij een warm voorstander en hij had er graag een studierichting van gemaakt. Dat is natuurlijk niet gelukt, want de Rotterdamse economen hebben altijd gniffelend naar Verhoeff gekeken en de treffende openingszin van zijn rede was niet aan hen besteed, want zij kenden slechts een van de genoemde boeken: “De recreatieve toepassingen [van de informatica] verschillen evenveel van de bedrijfsmatige als een detective-roman van een telefoonboek”. Om dat als volgt nog nader toe te lichten

## Wat psychologische opmerkingen.

De recreatieve toepassingen verschillen evenveel van de bedrijfsmatige als een detective-roman van een telefoonboek. De één moet je lezen om te weten wat je er aan hebt, terwijl het bij de ander direct duidelijk is dat je dat vooral niet moet doen. De gangbare opvatting, dat een telefoonboek bestaat van de informatie, is in strijd met mijn visie op het begrip informatie. Voor mij is informatie een actuele gebeurtenis, die onderscheiden moet worden van de beschrijving ervan. In de Zen-leer wordt een herinnering gezien als het lijk van een ervaring, evenzo zie ik een gegeven als dode informatie.

Dit brengt ons bij de veel gehoorde uitspraak dat reality en virtual reality ‘steeds meer in elkaar overvloeien’.

# Een virtueel colablijkje op de middenstip

## Nieuwe vorm van televisiereclame doet intrede bij voetbalwedstrijden

Na de roterende reclameborden krijgt de televisiekijker nu te maken met 'virtuele reclame' op het voetbalveld. „De kijkers vragen ons of er helemaal geen grenzen meer zijn.”

Door onze redacteur  
**ERIK VAN DER WALLE**

ROTTERDAM, 2 SEPT. Slechts één negatieve reactie heeft Jos Andeweg gekregen op het geprojecteerde beeldmerk van Unit4 Aggresso dat zich – ogenschijnlijk – op een paar meter van de doelpalen bevindt. Een boze man dreigde eerder deze week geen verzekeringen van Andeweg meer af te nemen, zolang die „irriterante” reclame werd voortgezet. „Ik lig er niet wakker van, want we verkopen helemaal geen verzekeringen”, lacht de directeur Benelux. „Voor de rest krijg ik alleen maar enthousiaste reacties.

Unit4 Aggresso is een softwarebedrijf en dan is het volgens Andeweg juist goed om vooraan te lopen met nieuwe reclame-technieken. „Je wilt graag opvallend in beeld komen en het liefst op een innovatieve manier.”

Opvallend is de „virtuele reclame” inderdaad. Virtueel (niet bestaand), omdat er in het stadion niets van te zien is. In de studio worden de twee beeldmerken aan weerszijden van de doelen op het beeld geprojecteerd. „Het is zelfs zo opvallend dat je je kan afvragen of er geen kannibalisme optreedt”, zegt sponsordeskundige Frank van den Wall Bake. „Ik kan me voorstellen dat de borden achter het doel veel minder aandacht krijgen. Als die bedrijven zouden weglopen, ben je verder van huis. Of dat gaat gebeuren, durf ik niet te zeggen.” De virtuele reclameborden zijn nog maar drie weken in de Nederlandse huiskamers te zien.

Van den Wall Bake betreft de nieuwe vorm van reclame, die overigens alleen in beeld komt bij de hoogste camera-positie.

„Ik genoot altijd wel van de relatieve rust rond een voetbalwedstrijd in Nederland. Deze vorm van nieuwe reclame is erg indringend en ook als sponsor moet je er voor waken dat het allemaal niet te veel afleidt van het traditionele spelletje. Overdosering leidt in het hele leven doorgaans niet tot het juiste resultaat.”

De voor Nederland nieuwe reclame wordt technisch verzorgd door het Israëlische Orad, dat zich marktleider noemt in de wereld van virtuele reclame. Een bezoeker aan hun website leert dat de Nederlandse voetballiefhebber zich voorlopig nog gelukkig mag prijzen. In een promotiefilmje worden niet bestaande reuzenvlaggen over de toeschouwers heen gedrapeerd en ballen met reclame suiteren over de tribunes. Voor de kijker dan.

„Voor ons is de grens dat de integriteit van het voetbalspel niet wordt aangetast”, zegt woordvoerder Bart Bijlank van het Commissariaat van de Media. Dit orgaan gaf dit voorjaar aan de Eredivisie

NV – de organisatie van eredivisieclubs – groen licht voor de nieuwe reclame. Inmiddels krijgt het Commissariaat via de website de nodige reacties van boze kijkers. Van een massale opstand wil Bijlank echter niet spreken. „Maar we merken wel dat het onderwerp erg leeft. Het enige dat wij kunnen doen is de mails doorduren aan de Eredivisie NV. Voor ons is het criterium dat je een wedstrijd goed kan blijven zien. En dat is nog steeds het geval.”

Gezien de ervaringen in het buitenland is het de vraag of de virtuele reclame ophoudt bij de twee beeldmerken die nu naast het doel zijn geplaatst. Bijlank is niet bang voor tafelen zoals in Spanje en Latijns-Amerika waar het voor de kijker soms een sport op zich wordt om de bal te blijven volgen. „In de klachten van de afgelopen weken vragen kijkers zich vooral af of er dan helemaal geen grenzen meer zijn. Als Commissariaat van de Media geven we geen inhoudelijk oordeel, maar volgens ons zal ooit de wal het

schip wel keren. Als je de kijker irriteert, bereik je natuurlijk helemaal niets.”

Dit voorjaar heeft de Eredivisie NV twee bedrijven (Unit4 Aggresso en Hubo/Doelrand/Big Boss) gecontracteerd voor het afbeelden van hun beeldmerken. Over de bedragen die daarmee gemoeid zijn wil gaan van de betrokkenen iets zeggen. De resterende twee posities naast de doelen worden door clubs of stadions zelf ingevuld. Desgewenst kunnen zij in de rust wisselen van reclame.

Directeur Chris Woerts van de Eredivisie NV (de organisatie van eredivisieclubs) betastrukt dat Nederland internationaal gezien slechts volgend is. „We hebben toestemming van het Commissariaat gekregen voor deze reclame naast de doelen omdat andere landen al veel verder gaan. En dan wordt het natuurlijk nadelig voor de concurrentiepositie van het Nederlandse voetbal. We praten hier wel over substantiële bedragen en de Nederlandse kijker ziet niet alleen wedstrijden uit de eigen competitie.”

Woerts kan de vrees van Van den Wall Bake wel voorstellen dat de opvallende virtuele reclame de aandacht voor de borden in het stadion terugdringt. „Maar bij de roterende reclameborden zie je nu heel vaak dat rondom het veld één reclame wordt getoond. En dan is van kannibalisme geen sprake meer.”

Klachten over de nieuwe reclamevorm heeft Woerts nog niet gekregen. Ook niet via het Commissariaat, maar dat mensen in het begin kritisch zijn kan hij zich best voorstellen. „Het is een evolutie en zoals met veel technische ontwikkelingen zijn mensen behoudend. Tien jaar geleden had je ook niet verwacht dat iedereen met een mobiele telefoon zou lopen. We zullen als land volgend blijven, maar voor de toekomst shift ik niets uit”, zegt Woerts. Meer dan de huidige virtuele reclame is nu in elk geval niet toegestaan. Lachend: „Het zal nog wel even duren voordat er, zoals in Mexico, bij elk doelpunt een colablijkje uit de middenstip tevoorschijn komt.”

[NRC-Hbl]

# SPELGELD TE KOOP

## Speciale beurzen op internet verhandelen spelbenodigheden

In de wereld van computerspellen groeit een parallelle economie. Geld dat alleen in het spel waarde heeft, kun je via internet voor harde dollars kopen.

Herbert Blankesteijn

Second Life, Ultima Online, The Sims en There zijn games, waar het spelgeld te koop is. In dergelijke games kun je een soort geld verdienen en uitgeven – respectievelijk *linden dollars*, *gold*, *simoleans* en *therebucks*. Er zijn veel meer spellen en bijbehorende soorten geld. Dit geld verdien je tijdens het spel door je prestaties. Spelers kunnen daarmee attributen kopen als wapens of gezondheid, maar kunnen het geld ook buiten het spel om aan elkaar geven, in de vorm van bestanden. En als er veel tijd en moeite in zit en het is voor een ander veel waard, nou, dan vraag je er wat voor. Mensen bieden dit spelgeld aan op eigen sites, of via veilingen als eBay. Sinds kort zijn er zelfs online beurzen die gespecialiseerd zijn in deze spelbenodigheden. Deze beurzen kennen voor verschillende spelvata een koers in dollars, op basis van vraag en aanbod. Ook „wapens”, „harnassen” en dergelijke die je in spellen kunt verdienen of kopen zijn op internet voor harde dollars te koop.

Volgens een schatting van het blad *Wired* is op eBay het aanbod van zulke spelvaten op elk moment ongeveer 150.000 dollar waard. Er zijn spelers die ervan leven. Maar de echte liefhebbers, die het van hun vaardigheden moeten hebben, vinden het vervelend dat ze het moeten opnemen tegen tegenstanders die hun kracht niet danken aan talent of inspanning, maar aan hun portemonnee.

Sony, maker van EverQuest, is tegen. Sony vindt dat het spelelement eronder lijdt, en dat het in strijd is met de gebruiksvoorwaarden. De makers van Ultima Online en Second Life hebben er geen problemen mee. Ze vinden dat het spel er interessanter en veelzijdiger door wordt. De tendens valt hoe dan ook niet tegen te houden. *Wired* voert zelfs een personage ten tonele met de ambitie te leven van speculatie in spelvata.



ILLUSTRATIE ROLAND BLOKHUIZEN EN ERIK VAN SCHAGEN

Heroes, Platinum uit Dark Age of Camelot, Isk uit Eve Online, Gil uit Final Fantasy XI en Adena uit Lineage 2. Bij IGE krijg je minder inzicht in koersverloop. Internet Gaming Entertainment, een

Open Market wil hebben, vormt duidelijk een minder volwassen markt. 10 miljoen eenheden kun je verkopen voor 40 dollar. Wie dezelfde 10 miljoen koopt, is 90 dollar kwijt. Dit voorjaar waren de prijzen noe

vensvatbaarheid van deze beurzen bedreigen. Door fouten in de software is het voor handige spelers soms mogelijk zelf geld te maken, en dat leidt tot inflatie. Dat is een morele verklaring voor de daling van de

markt bestaat, maar alleen dat het sp wordt verkocht.

Aan de andere kant is het denkbaar dat de spelbedrijven zelf zich op de beurs b geven. Als een spel goed is beveiligd, ka

[NRC-Hbl]

Verhoeff's rede uit 1984(!) mondde uit in toekomstvoorspellingen over brillen die je op kon zetten waarna je elkaar als sprekende krokodil zou waarnemen. De Rotterdamse economen gniffelden verder, maar dat is precies wat we nu onder Virtual Reality verstaan.

Tijdens een seminar over 'Serious Games' in 't Hoogt (Utrecht) afgelopen september- gaf Leon Wennekes, een van de eerste studenten die in Nederland met computer graphics



werk afstudeerde aan een kunstacademie, een presentatie van zijn VR-werk 'Escher in het Paleis', die permanent in het paleis aan de Lange Voorhout te Den Haag is te zien.



*[Van Website Paleis aan de Lange Voorhout]*

Het verbaasde hem dat VR, dat in de jaren '90 als *very hot* werd gekarakteriseerd, nu helemaal niet zoveel leek voor te stellen. Je komt het nauwelijks tegen.

Het verbaast mij niet echt. De fantasieën hebben een wilde loop genomen, en hun weerslag gevonden in groteske science fiction films als de Lawn Mower Man en Johnny Mnemonic.



*[Johnny Mnemonic]*

Intussen blijf je met een VR-helm op je kop gewoon honger hebben, naar de wc moeten en vooral, last hebben van die zweterige helm op je kop. Maar, zoals Wennekes vertelde,

er komen nieuwe generaties lichtgewicht VR-brilletjes en de toekomstmogelijkheden van VR zijn nog steeds zeer interessant. Maar soms laten we ons meeslepen door overdreven acute verwachtingen rondom een op zichzelf reusachtig interessante ontwikkeling. Dat heet dan een hype.

Een goed voorbeeld is het WWW. Ontiegelijk interessant. Maar om dan onmiddellijk te verwachten dat iedereen die een gratis CD van Zonnet bij de Shell meenam een maand later duizenden guldens zou gaan uitgeven op het web, want daarop waren de verwachtingen rond bijvoorbeeld World Online gebaseerd, ja dan creëer je een zeepbel die wel moet barsten.

En nu hebben we dan games. In Nederland buitelen thans de hogescholen en universiteiten over elkaar heen om game design aan potentiële studenten aangeboden te krijgen.

Door een onzer redacteuren  
ROTTERDAM, 17 SEPT. De gemeente Breda onderzoekt de haalbaarheid van een hbo-opleiding voor het ontwerpen van computerspellen. De gemeente heeft daarvoor de Internationale Hogeschool Breda benaderd. Dat zegt de Bredase wethouder Adank van Economische Zaken.

## Breda wil opleiding voor ontwerp computergames

In Breda is de grote ontwerpstudio Playlogic Game Factory gevestigd. De studio heeft zestig ontwerpers in dienst, waarvan de helft uit het buitenland komt. De maker van spellen als *Alpha Black Zero* en *Airborne Troops* vindt dat te veel personeel uit het buitenland moet worden gehaald en heeft daarom de gemeente ver-

zoekt om onderwijsmogelijkheden. De gemeente wil zich graag profileren als stad van de creatieve industrie en acht de aanwezigheid van Playlogic in de stad onmisbaar voor de ontwikkeling van deze tak. Wethouder Adank van Economische Zaken geeft daarom de opdracht tot een haalbaarheidsonderzoek: „We zijn razend enthousiast. Dit plan verdient alle aandacht.”

Voór het einde van dit jaar moet

blijken of de opleiding haalbaar is. Adank: „We moeten het dan niet bij woorden laten. De drie partijen, onderwijs, overheid en bedrijfsleven, zullen alle iets moeten bijdragen.”

Volgens een woordvoerder van de Internationale Hogeschool Breda, de voormalige Nationale Hogeschool voor Toerisme en Verkeer is de opleiding haalbaar als „een dikke honderd man” zich inschrijven. Ook de perspectieven

op de arbeidsmarkt worden door de school onderzocht.

Opleidingen voor het ontwerpen van computerspellen zijn in Nederland niet uniek. Op de Hogeschool van Amsterdam is gamedesign een keuzevak, op de Universiteit van Utrecht kan met gameonderzoek een master's degree worden behaald. Hilversum kent een private opleiding voor gamedesign. Wethouder Adank: „De op te richten hbo-opleiding in Breda moet breder zijn dan de al bestaande opleidingen.” Wereldwijd zet de game-industrie zo'n dertig miljard dollar per jaar om. Maar Nederland speelt daarin nauwelijks een rol, meent Playlogic-directeur Rogier Smit.

Een trend die wereldwijd waarneembaar is, zo leerde ik op het 12de ISEA, dat zich in augustus rond en gedeeltelijk in de Baltische Zee afspeelde. Ook op dit op elektronische kunst gerichte symposium nam gaming een belangrijke plaats in.

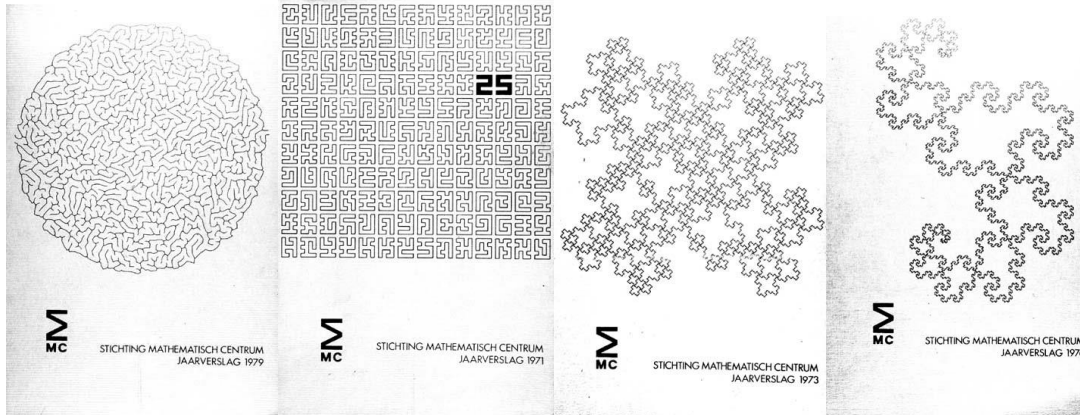


Gameconcepten bedenken vergt een dun gezaaid artistiek talent. Dergelijke mensen horen aan een kunstacademie opgeleid te worden, al vergeten sommige meer technisch georiënteerde opleidingen dat wel eens even. Anderzijds hebben we het tegenwoordig over *massive multi-user online games* (en dat is het ook wat ‘gaming’ nieuw en interessant maakt), maar die een dermate grote technologische expertise vragen dat een kunstacademie niet geacht mag worden die in huis te hebben.

Toen ik in of omstreeks 1986 op, wat toen nog de ABK Utrecht heette en nu dus de HKU is, met mijn SCCA meewerkte aan een dag over Computers in het Kunstonderwijs, werd ik, toen ik met mijn koffer met U-matic videotapes vol eeuwenoude computeranimaties bij het gebouw aankwam, op de trappen verwelkomd door met spandoeken demonstrerende studenten. ‘Computers horen niet op kunstacademies’ las ik in een pamflet en op een spandoek stond ‘Chips Are Square’.

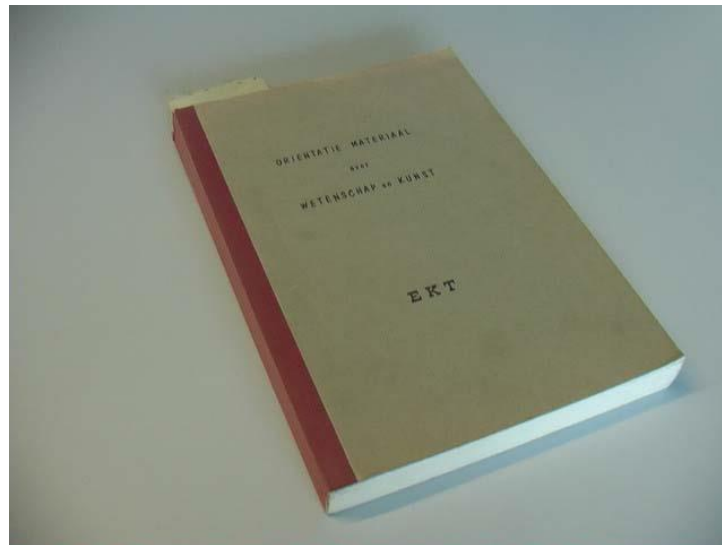


In Nederland waren het vooral wetenschappers die in een vroeg stadium met computer graphics experimenteerden, zoals Geurts en Meertens van het Mathematisch Instituut, thans bekend als Sara. Jarenlang in de jaren '70 voorzagen zij de jaarverslagen van het MI van een procedureel gegenereerde computergrafiek.



*[Geurts & Meertens]*

Ze vormden ook de Nederlandse afdeling van de (britse) Computer Arts Society, Computer Arts Society Holland, oftewel CASH. Ook maakten ze deel uit van de Nederlandse poot van het Amerikaanse EAT (experiments in art & technology), EKT geheten.



Als we nu toch de geschiedenis van de computer in de kunsten in Nederland oprakelen, moet ook het Sonologisch Instituut worden genoemd. In de jaren 50 onderdeel van het Philips Natlab, later van de UU en thans van het Koninklijk Conservatorium. Het was aan dat instituut dat Peter Struycken de mogelijkheden van de computer leerde kennen en op waarde schatten. Struycken is een van de meest succesvolle actieve Nederlandse kunstenaars en al zijn werk is computer-gebaseerd. (De verlichte arcade bij het Architectuurinstituut in R'dam, de verlichting in de Stopera).

Je kunt zeggen dat die demonstrerende studenten dus hun kunstgeschiedenis niet kenden. Aan de andere kant is het de kunstenaar die altijd alles vanuit een onverwachte hoek bekijkt en die de alledaagse werkelijkheid van kritisch commentaar voorziet. Op het 12de ISEA waren daar veel voorbeelden van. Een Amerikaanse hoogleraar van Brown University gaf bijvoorbeeld een knappe keynote, die ons leerde om programmatuur als *'ideology in the post-ideological society'* te zien en de moderne internetwerker als een paranoïde schizofreen karakteriseerde. Ook de paranoïde schizofreen geeft zich over aan onvrijheid en maakt zich vervolgens zorgen over de controle(mogelijkheden). Een schizofreen van het begin van de vorige eeuw beschreef zijn toestand indertijd als een waarin hij met God verbonden was via allerlei slangen en er waren kleine mannetjes in z'n hoofd die hem in een vrouw wilden veranderen. Wij zijn steeds meer *wired*, of in ieder geval *connected* en we zijn bang om *cyborgs* te worden. Op de radio hoorde ik onlangs iemand beweren dat man en vrouw steeds meer op elkaar zouden gaan lijken.

De virtuele en echte werkelijkheid vloeien steeds meer in elkaar over zeggen ze. Al denk ik dat het van belang blijft om beide uit elkaar te houden. Ik zag laatst een voorstelling van Die Volksbühne, getiteld *'Beleidigte und Erniedrichte'*. De NRC karakteriseerde de voorstelling als 'Big Brother'. Op het toneel was een heel huis gebouwd, denk aan een centerparks huisje. Op het dak stond een videoprojector en een scherm. Een groot deel van de actie en dialoog speelde zich in het huisje af, achter gesloten gordijnen, maar was te volgen via het videoscherm, want het huisje hing vol met op afstand bestuurbare camera's. Wat het spannend maakte was dat de figuren regelmatig en met veel lawaai naar buiten kwamen, waarbij je ervoer dat het toch echt *live* was. Dit spelen met binnen en buiten, directe en mediale waarneming trof de tijdgeest in het hart.



**ben da draußen klingen so heiser, als**

[Die Volksbühne]

Maar vloeien realiteit en simulatie daarom in elkaar over? Is er niet altijd een factor 'spel' geweest?

199 e.v.).

184) fl.  
ceptive

600),  
5184) fl.  
ceptive

## Spel- en speelcultuur in de negentiende eeuw

*Een onderzoek naar vrijetijdsrelicten in boedelinventarissen*

*Marie van Dijk*

---

Hoe bracht een willekeurige Nederlander honderd of tweehonderd jaar geleden zijn vrije tijd, zo hij die had, door? Antwoorden op deze vraag zijn er legio. Over vermaken in de openlucht kan men zich uit hetgeen erover geschreven is gemakkelijk een beeld vormen. Over vermaak binnenshuis is men voornamelijk aangewezen op verhalen en beschrijvingen van tijdge-

*[Volkskundig Bulletin revisited]*

Was spel niet altijd al: een stapje buiten de werkelijkheid gaan staan? De socioloog Ervin Goffman heeft er bijvoorbeeld in zijn studie 'Fun in Games' op gewezen dat modern toneel niet besteed is aan, wat hij 'un-sophisticated audiences' noemde, omdat het te dicht bij de realiteit staat. Spel is van alle tijden en het is al eeuwen bekend dat spel in educatie een belangrijke rol kan spelen, zie pedagogen als Keese Boeke en Rudolf Steiner.

Dankzij de genetwerkte computer is het oude provo-ideaal van de Homo Ludens, de Spelende Mens, werkelijkheid aan het worden:

## waarom stemmen lastige Amsterdammers PROVO ?

**het leerdje:** Provo leest, een heel nieuwe opvatting van de wereld. Het is niet de eerste wereld, maar een wereld waar geen zapping van plaats is. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

**de dokwerker:** De nieuwe versie van de menselijke natuur. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

**domela Nieuwenhuis:** Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

**omdat PROVO positieve plannen biedt**

## waarom stemmen ook AUTORITEITEN PROVO ?

**Van Hall:** De nieuwe versie van de menselijke natuur. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

**Van Heuzen:** Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

**Van der Meer:** Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

Hiermee van het verleden, iedereen verantwoordelijk en het enige wat ons nog is, is de toekomst. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

De nieuwe versie van de menselijke natuur. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

1. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.
2. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.
3. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.
4. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.
5. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.
6. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.
7. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.
8. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.
9. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.
10. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

De nieuwe versie van de menselijke natuur. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd. Het is een wereld waar de menselijke natuur niet wordt overschreden, maar wordt geaccepteerd.

## stemt PROVO lijst 12 Q

[links: "Amsterdam Speelstad", rechts (achterkant): "Cybernetisch Paradijs"]

Maar de provo's verwachtten dat de computer ons volledig zou bevrijden van arbeid, zodat we tijd om te spelen zouden krijgen en bij die Spelende Mens hadden ze waarschijnlijk niet het beeld voor zich van game-verslaafde pubers achter hun computerschermen.

# NETGAMEZ

29 - 31 oktober 2004

**tourneys**

- Doom 3
- UT2004
- FIFA 2004
- Warcraft 3
- Call of Duty
- Counter-Strike
- NFS: Underground
- Battlefield Vietnam
- en meer...

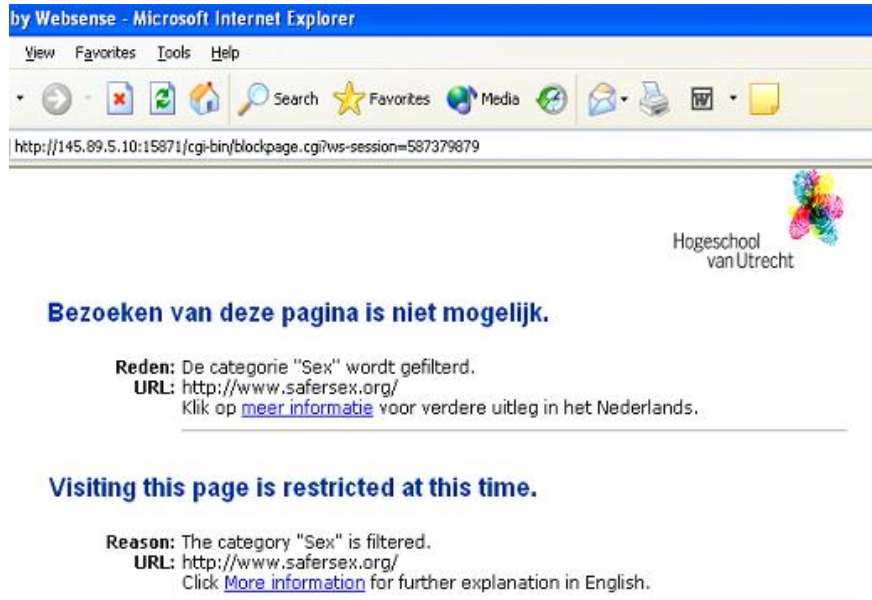
[WWW.NETGAMEZ.NL](http://WWW.NETGAMEZ.NL)

HOME BOXX	Deelname	37,50
EXHIBITION CENTER	Club NG leden	32,50
NIEUWEGEIN	Bezoekers	5,00

plaats voor 1632 gamers!

[flyer]

Intussen verwachten wij blijkbaar veel van die gameverslaving. Of we proberen een negatieve trend in een positieve om te buigen, schoolmeesters als we zijn. Terwijl de HvU, samen met de UU en Avans, een aanvraag bij SURF om een game te mogen ontwikkelen goedgekeurd kreeg, werd tegelijkertijd door diezelfde HvU een webfilter op gaming (en uiteraard: 'sex') gelegd.



### *Website HvU*

Voor ons, bij Media Technologie, was het, om het even in bijvoorbeeld sociaal-agogische termen te vertalen, alsof we maatschappelijk werkers, die we opleiden om met prostituees te werken, verbieden om de Walletjes te bezoeken. In ieder geval is het nog steeds niet mogelijk om bij de Academie voor Digitale Communicatie van onze faculteit Communicatie & Journalistiek en partner in ons gameproject, over het project te vergaderen. Telkens als we naar voorbeelden van spellen willen kijken, educatief of niet, krijgen we een blokkering. Alsof we in China werken. Op zo'n moment is voor mij ook de scheiding tussen realiteit en virtual reality absoluut duidelijk.

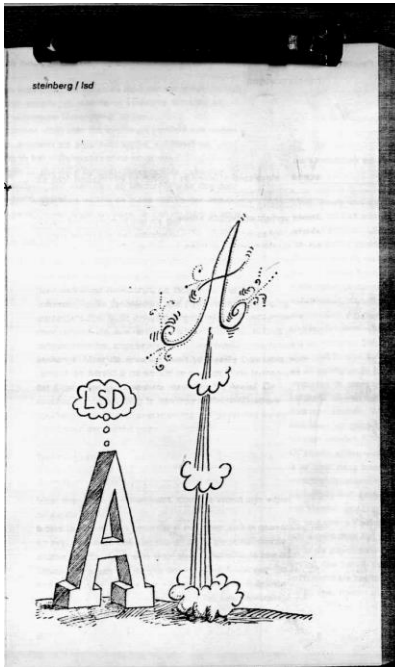
Media Technologie in Amersfoort is een eindprofiel van een afstudeerrichting Game Design aan het ontwikkelen en na een pilot in het volgend semester gaat dit volgend studiejaar officieel van start. Wij hebben het filter er bij ons dus van af gehaald, we zijn niet voor niets een onderdeel van de Kennis *Satelliet* Amersfoort van de Hogeschool.

Maar deze anekdote illustreert misschien wel de grootste tegenstelling in mijn chaotisch vertelde geschiedenis, de tegenstelling tussen vrijheid en onvrijheid. Het misbruik dat onder studenten en blijkbaar ook personeel van de Hogeschool, een van de grootste van het land, van Internet en het WWW werd gemaakt was ongetwijfeld zorgelijk. Sex (lees



porno) en spel leiden van studie en werk af. Tenzij je prostitutie of spel tot studie-object hebt gemaakt, zoals we bij respectievelijk Maatschappelijk Werk en Media Technologie hebben gedaan.

Maar het Internet heeft langzamerhand een magisch aanvoelende macht. Omdat altijd alles te omzeilen is blijft het in principe altijd mogelijk om vrij te blijven. Het Internet is een beetje God aan het worden, met inbegrip van het sinds de psychedelie sixties heropgeleefde idee dat iedereen samen God is, of zoiets.



Dus kan iedereen ook God zijn. Dat verklaart ook zowel het bestaan van kwaadaardige virusmakers als een links-sociale boycotbeweging op het net. Internet is een ongeëvenaarde culturele revolutie in de geschiedenis van de mens.

Als je midden in de renaissance zit is het waarschijnlijk ook heel anders dan als je er jaren later op terugkijkt. Maar als we wat minder ver terug kijken moeten we ons realiseren dat het toen om Popeye en Betty Boop ging, terwijl we nu de meest confrontale sex op tv hebben en de bloederigste games; en overigens geen enkele virtuele realiteit van cartoon of game tegen de agressie en vunzigheid van de realiteit opkan. Als we het hebben over normen en waarden, wat trouwens twee heel verschillende zaken zijn, is het zo typisch dat die vaak veel meer op de virtuele realiteit dan op de werkelijkheid van toepassing worden verklaard.

Waarschijnlijk zullen de webfilters later, als we erop terug kijken, even belachelijk lijken als de censuur van Betty Boop. Maar het is wel heel typisch dat een hogeschool tegelijk games wil ontwikkelen en het haar personeel en studenten onmogelijk maakt ermee te spelen.

## NetCodeGame

Ik moet hier natuurlijk iets vertellen over de net genoemde game die we aan het ontwikkelen zijn, NetCodeGame.



*NetCodeGame*

Het gaat om een spelomgeving, bedoeld voor competities tussen verschillende studententeams, internationaal en voorlopig alleen op het gebied van informatica-onderwijs. De competitie wordt gewonnen door het team dat het beste programmeert, of om beter aan te sluiten bij de didactische behoefte die het breedst onder informaticadocenten lijkt te leven, het team dat het best in staat bleek een probleem te vertalen in termen waar de computer iets mee kan. Algoritmisch leren denken is de clou van de game.

Dergelijke spellen, zeg maar programmeerspellen, bestaan er al heel veel.

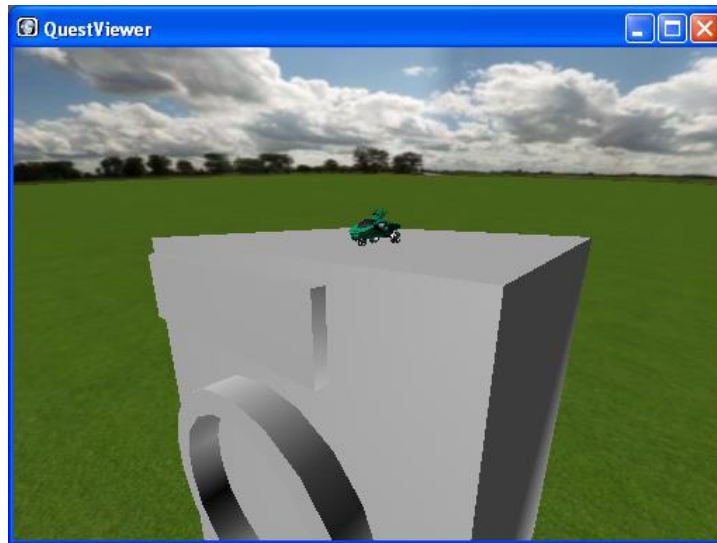


*[Ceebot]*

Het zwitserse Ceebot is een van de meest geslaagde voorbeelden. Het speciale van NCG is dat we streven naar het bouwen van een voor onderwijsgames geschikte game-toolbox, zodat docenten het spel naar hun eigen hand kunnen zetten, dat wil zeggen passend in hun didactiek en soort informatica, dat ze geven. We ontwikkelen 1 spel uit en bouwen

als proof of concept nog 1 of 2 spellen met een totaal ander karakter, maar met dezelfde toolset. Zowel toolset als de uitgewerkte game als de prototypische andere game of games zijn eindproducten van het project.

Hier volgen enkele beelden uit tussentijdse tests met prototypes, gemaakt door studenten van de UU en van Mediatechnologie in Amersfoort. Een shootinggame, een relatiegame, een 'physics'-game\*). Allemaal gemaakt om toolsets en tegelijk game-concepten te testen.



*[Physics test: dancing washing machine, NCG]*

### **Resumerend**

We hebben hoop tegenstellingen gehoord. Tussen sex en agressie in populaire cultuur en het verzet daartegen.

Een andere tegenstelling is er tussen de overspannen verwachtingen enerzijds, ten aanzien van het commerciële belang van het WWW op de korte termijn, het culturele belang van Virtual Reality, op de korte termijn, en wie weet, ook voor het educatieve belang van computer games. En anderzijds de uitgekomen toekomstvoorspellingen, zoals de snelheid waarmee de computersnelheid toeneemt, Moore's Law [*the doubling of transistors every couple of years*], de snelheid waarmee de populaire muziek en de hele muziekbusiness is geelectroniseerd en de dj de rock-gitarist heeft verdrongen, de inburgering van e-mail, weliswaar decennia nadat het uitgevonden werd.

Een andere tegenstelling is er tussen de angst voor de toekomst tegenover de hoop en het optimisme dat bijvoorbeeld Surf uitstraalt. Angst niet alleen te zien toen de chips *square* waren, maar ook aan de reactie van Bill Joy op de toekomstvoorspellingen van Raymond Kurzweil, enkele jaren terug. Bill Joy van SUN Micro Systems en auteur van de programmeertaal Java, pleitte zelfs voor wetenschappelijke zelfonthouding.

*\*) Videos van tests met door NCG ontwikkelde prototypes van deze games werden hier vertoond tijdens de lezing*

---

Ray Kurzweil

**THE LAW OF ACCELERATING RETURNS**

Key Note Speech

Siggraph 2000

New Orleans 26.07.00

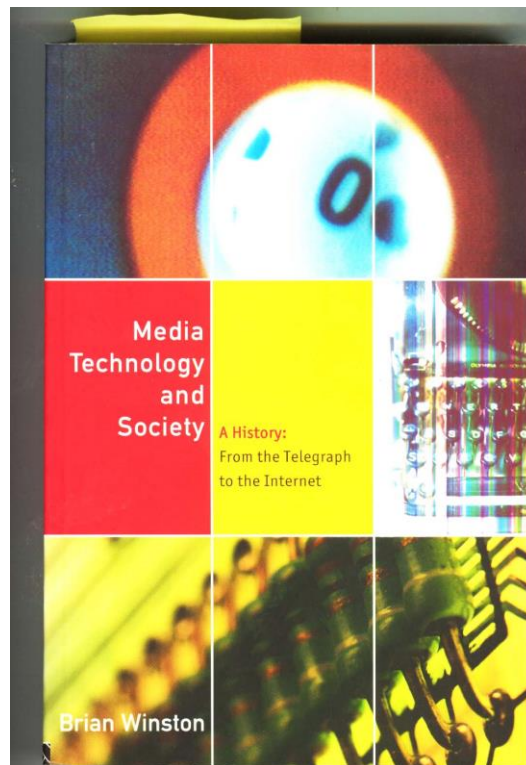
Beethoven

Al als high school student hield Kurzweil zich bezig met het analyseren en 'synthetiseren' van het werk van beroemde componisten (hij creeerde dus 'synthetische Beethoven stukken'). Hij verdiende vervolgens zijn sporen vooral op het terrein van de Pattern Recognition en Speech Recognition.

---

*[Fragment collegedictaat over Kurzweil]*

Het succesvol worden van een toepassing of nieuwe uitvinding hangt van zeer veel niet-technische factoren af, en ook nog in samenhang met elkaar, zoals Brian Winston in zijn boek Media Technology and Society duidelijk heeft laten zien.



Angst voor de toekomst is dus niet rationeel te onderbouwen. Wel zijn denk ik een paar dingen belangrijk:

Tussen techniek & kunst: samenwerking noodzakelijk. Kunst geeft alternatieve perspectieven. Op ISEA2004 presenteerde de fins/etse geograaf Jussi Jauhiainen een

*keynote*. Hij zei dat een *cityscape*, dat is een beeld van de stad inclusief de sociale mobiliteit en de permanente veranderingen in architectuur, infrastructuur en cultuur, niet in een model te vangen is en zich ook niet laat beschrijven. Om een dergelijk beeld te creëren moet je een performance uitvoeren of een dans. In feite zei deze postmoderne onderzoeker dat woorden te weinig waardenvrij zijn om de pretentie te kunnen hebben voor wetenschappelijke doeleinden geschikt te zijn. Hij wilde de facto wetenschap vervangen door kunst. Een interessante optie, maar ik raad hem af. Maar wetenschap *samen* met kunst, dat wordt misschien wel wat. En dat is het mooie van de actueel bijna massale belangstelling om game-design opleidingen te gaan opzetten, waarin beide disciplines op elkaar aangewezen zijn. Ik juich deze ontwikkeling luidkeels toe.

*Bronvermeldingen nog toe te voegen.*

*De illustraties vormen de PowerPoint-presentatie aan de hand waarvan de lezing gegeven is. De tekst is achteraf geschreven op verzoek van de Stichting SURF.*

*Het project NetCodeGame werd gesubsidieerd door SURF.*