Persmap

Level Up
International Digital Games Research Conference
4-6 november 2003
Universiteit Utrecht & DIGRA

LEVEL UP
GAMES CONFERENCE

LEVEL UP

Digital Games Research Conference

Faculteit Letteren / Afdeling Nieuwe Media en Digitale Cultuur

LEVEL UP

Universiteit Utrecht

Onder de noemer *Level Up* vond van 4 tot en met 6 november 2003 in Utrecht het eerste grote internationale congres over onderzoek naar computergames plaats. Naast het congres werden er diverse publieksactiviteiten georganiseerd, zoals het Gamefest, excursies en een Gametoernooi. De organisatie was in handen van de afdeling 'Nieuwe Media en Digitale Cultuur' van de Universiteit Utrecht. De belangrijkste doelstelling van *Level Up* was het onder de aandacht brengen van kwalitatief hoogstaand game-onderzoek en dit als een zelfstandig onderzoeksgebied op de kaart te zetten. Ook wilde *Level Up* interdisciplinaire samenwerking tussen game-onderzoek, design en game-ontwikkeling stimuleren.

Games en wetenschap

Eens in de zoveel tijd ontstaan er nieuwe onderzoeksrichtingen in de academische wereld. De enorme groei van de game industrie (groter dan Hollywood) is wereldwijd ook opgemerkt door de universiteiten. Om game-onderzoek wereldwijd als een aparte discipline neer te zetten, is dit jaar de Digital Games Research Association (DiGRA) opgericht. De Universiteit Utrecht is nauw betrokken geweest bij de oprichting van dit internationale netwerk dat bestaat uit game- onderzoekers en -ontwikkelaars. Toen de DiGRA zocht naar een plek voor een eerste wereldwijd openingscongres is de Universiteit Utrecht als gastheer gekozen uit een groep internationale universiteiten.
Met de organisatie van *Level Up* heeft de Universiteit Utrecht haar deuren open gezet om de kennis van dit nieuwe vakgebied te delen met een breed publiek. Het congres werd dan ook vergezeld door een groot aantal publieksactiviteiten, waar mensen niet alleen een idee krijgen van het onderzoeksgebied maar ook actief kunnen deelnemen, meedenken en natuurlijk gamen.

In deze persmap is er een verzameling te vinden van artikelen over *Level Up* in de geschreven pers.
Voor meer informatie over het programma van het congres, sprekers, de overige activiteiten en de press kit, zie **www.gamesconference.org**.

Inhoud

Persmap Level Up Gamesconference 2003

Universiteit Utrecht

LEVEL UP

WIO	september 2003
Uitloper	30-10 tot 5-11 2003
Gameface	oktober/november 2003
Utrechts Nieuwsblad, Focus	1 november 2003
Volkskrant	1 november 2003
De Telegraaf	6 november 2003
U-Blad	6 november 2003
NRC Handelsblad	6 november 2003
Trouw	7 november 2003
Utrechts Nieuwsblad, Midden Nederland	8 november 2003
Utrechts Nieuwsblad, Focus	8 november 2003
Veronica Magazine, nr.44	1-7 november 2003
VPRO Gids, nr.44	1-7 november 2003
Vrij Nederland	15 november 2003
Intermediair	27 november 2003
Power Unlimited	januari 2004
Computable	31 oktober 2003
Buzzcut.com	14 november 2003
Wordherders.net	november 2003
GamingReport.com	november 2003
Kennisland.nl	november 2003
Ludology.org	november 2003
BBC News Website	november 2003
GrandTextAuto.org	november 2003

Universiteit Utrecht

LEVEL UP

Audiovisuele persuitingen

Persmap Level Up Gamesconference 2003*

Medium	**Datum**
TV	
NOS Journaal (6, 8 en 10 uur)	25 oktober
NOS Journaal, (6, 8 en 10 uur)	4 november
RTV Utrecht, Journaal	7 november
TMF *Gamefacts*	10 november
The Box *Gamekings,* aflevering 8	20 december
Radio	
Tros, Radio online	28 oktober
Ikon, De andere wereld	2 november
3FM, Nieuws	5 november
UU, Studentenradio	6 november
RTV Utrecht	6 november
BBC Radio	6 november
BNN, BNN United	7 november
Teleac, Telescoop Magazine	15 november
Internet	
Reportage Planet Internet, door: Neos.nl	7 november
Reportage Level Up Game Tournament	7 november

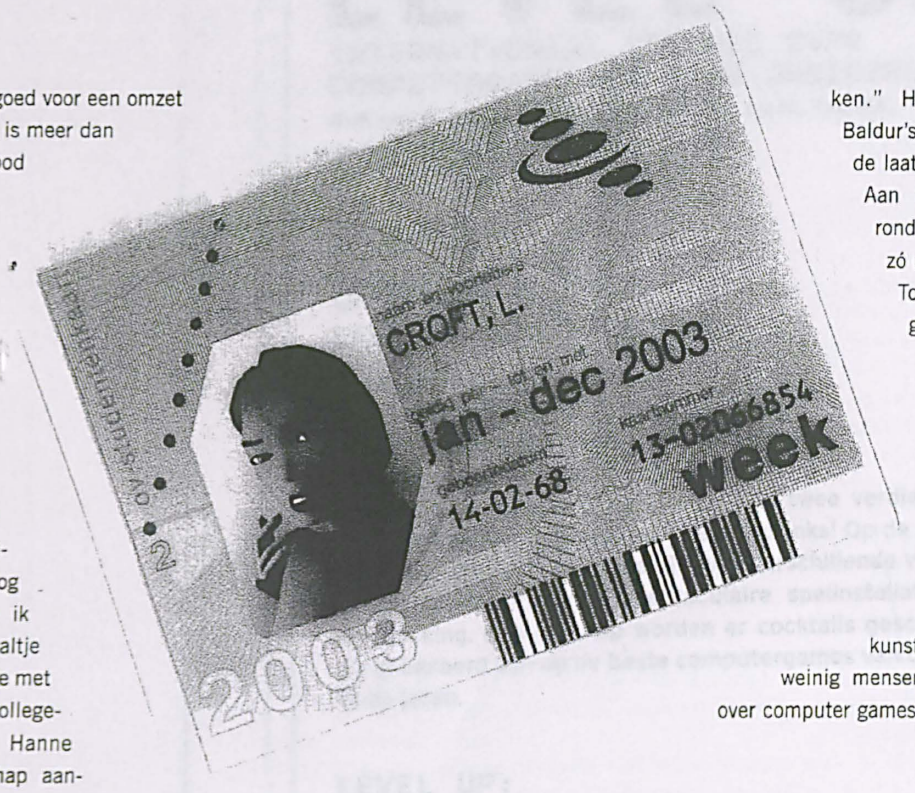
*Een deel van de bovenstaande persuitingen is te vinden op de cd-rom in de Level Up Persmap.

interview door Jeroen Venbuiten

MASTER OF GAMES

academisch vermaak

Studeren? Je bent nu even te druk om daarover na te denken. Je moet nodig je laprecord in *Gran Tourismo IV* verbeteren. Je personage in *Dark Alliance* kan nog wel een beter wapen gebruiken. En in *Rayman 3* ben je net bij het laatste level. Misschien moet je van je hobby je werk of op z'n minst je studie maken: computergames. Aan de universiteit in Utrecht kun je erop afstuderen.



De game-industrie is elk jaar goed voor een omzet van ruim 30 miljard euro. Dat is meer dan de entertainers uit Hollywood weten los te peuteren. Reden genoeg om dit fenomeen serieus te nemen. Dat vinden ze op de letterenfaculteit in Utrecht ook. Sinds enkele jaren kun je daar de specialisatie Nieuwe Media en Digitale Cultuur kiezen. Computerspellen zijn een belangrijk onderdeel van de studie. De studierichting groeit nog steeds in populariteit. "Toen ik begon, had ik les in een lokaaltje met een man of zestien, nu zit je met z'n driehonderden in een collegezaal", vertelt studente Hanne Marckmann. Dat de wetenschap aandacht besteedt aan games vindt zij een goede ontwikkeling. "Computerspellen worden ontzettend veel gespeeld. Het is een fenomeen van de populaire cultuur, maar we weten er nog erg weinig over. Dat komt doordat we het te lang niet serieus hebben genomen. De spelletjescultuur zegt iets over de tijd waarin we nu leven. Waarom zou literatuur wel belangrijk genoeg zijn om te onderzoeken en games niet?"

Gewelddadig

De studenten Nieuwe Media en Digitale Cultuur zitten natuurlijk niet de hele dag te gamen. "Ik doe wetenschappelijk onderzoek op het gebied van games", legt Hanne uit. "Over het effect van computerspellen bijvoorbeeld. Het eerste wat in mensen opkomt, is het cliché dat games onze kinderen gewelddadig maken. Dat is echt zo'n kip-ei-situatie: maken gewelddadige games onze cultuur gewelddadig of zijn die games juist een uiting van een cultuur die al gewelddadig was? Daar kun je lang over discussiëren. Ik doe ook onderzoek naar het gebruik van games. Waarom spelen bijvoorbeeld veel meer jongens computerspellen dan meisjes?" Hanne is inmiddels bijna afgestudeerd. Ze heeft net haar scriptie bij de drukker opgehaald. "Die gaat over een filosofisch onderwerp: hoe onze beleving van de wereld verandert door computerspellen."

Fanatiek

Hoewel ze er serieuze wetenschap bedrijven, zijn ze in Utrecht ook niet vies van een potje gamen. En ze hebben er de spullen voor. De universiteit heeft een aantal pc's, Playstations, X-boxen en GameCubes aangeschaft. Ook de spellencollectie mag er wezen. Hanne: "Hoe kun je iets onderzoeken waarvan je niks weet? Je moet een spel mee naar huis kunnen nemen en kunnen spelen, want daardoor kom je op andere ideeën. Zie het als een soort bibliotheek, andere studenten lenen boeken." Haar favoriete spellen zijn Baldur's Gate en Kingdom Hearts – de laatste heeft ze net uitgespeeld. Aan Tomb Raider heeft Hanne ronduit een hekel: "Lara Croft is zó uitgemolken door de media." Toch was ze geen fanatiek gamer toen ze aan de studie begon. "Het is spannend om in een vakgebied te zitten dat nog in ontwikkeling is. Daardoor is er echt plek voor nieuwe ideeën. Ik ben nog niet eens afgestudeerd en ik ben al gevraagd om te gaan lesgeven op de kunstacademie. Er zijn nog maar weinig mensen die iets kunnen vertellen over computer games."

Gamen is gezond

Gamen is goed voor je visuele aandachtvermogen. Amerikaanse onderzoekers hebben ontdekt dat de hersenen van mensen die regelmatig spellen als racer Grand Theft Auto en shooter Medal Of Honor spelen méér informatie, sneller kunnen verwerken. Ze kunnen tot vijf bewegende objecten tegelijk in de gaten houden – dertig procent meer dan niet-gamers.

Uitloper, 30-10 tot 5-11-2003

LEVEL UP

INTERNATIONAAL CONGRES OVER
COMPUTERGAMES EN GAME-ONDERZOEK

4-6 november, Universiteit Utrecht i.s.m. DiGRA,
www.gamesconference.org.

LEVEL UP:

GAMEFEST

GAMES! MUSIC! DRINKS!

woensdag 5 november 2003
21.00u Tivoli, Utrecht. Entree € 10,-.
Kaarten te koop bij Tivoli en de andere voorverkoopadressen.

Tijdens Level Up: Gamefest worden de twee verdiepingen van Tivoli gevuld met games, music & drinks! Op de ground floor bevinden zich bekende dj's, vj's verschillende vernieuwende computergames, spectaculaire spelinstallaties en live hacking. Eén level up worden er cocktails geschonken die gebaseerd zijn op de beste computergames van de afgelopen jaren.

LEVEL UP:

GAMETOERNOOI

BIG SCREEN GAMING!

Vrijdag 7 november 2003
12.00 -17.00 u Filmtheater 't Hoogt, Utrecht.
Entree € 5,-. Reserveren: info@hoogt.nl /
030-2328388 / Zie ook www.hoogt4.nl

Op vrijdag 7 november vindt in de drie filmzalen van 't Hoogt het Level Up: Gametoernooi plaats. Hier kun je gamen op het grote doek (PlayStation, Xbox, Gamecube en pc), presentaties van professionele gamers bijwonen, kennismaken met Nederlandse winnaars van de World Cyber Games en natuurlijk meespelen in het gametoernooi!

Universiteit Utrecht · Nintendo GAMING 24:7. · N-GAGE NOKIA · NWO

INTERVIEW MIT DIGRA DR. MARINKA COPIER

INTERVIEW: PETER C. KRELL

GF: Was ist der Hintergrund dieser Konferenz? Worin besteht die Verbindung zur Unversität von Utrecht oder zur Organisation ***DIGRA***?

MC: Die "Level Up Digital Games Research Conference" ist die Gründungskonferenz der "Digital Games Research Association (DiGRA). Das Institut für Neue Medien und Digitale Kultur der Fakultät der Künste an der Universität von Utrecht hat sich beworben, DiGRAs erste Konferenz auszurichten, denn wir
unterstützen gemeinsame Ziele: mehr Aufmerksamkeit für Spiele als Forschungsgegenstand und mehr Möglichkeiten für die
Spieleforschungsgemeinde, zusammenzukommen und sich weiterzuentwickeln.
Die Universität von Utrecht ist stolz auf ihre Vergangenheit und Traditionen und ist [in diesem Wissensbereich, Anm. Red.] zugleich an der vordersten Front akademischer Forschung zu finden. Sie bietet ein breites Fächerspektrum an, beteiligt sich an einer Vielzahl anspruchsvoller, innovativer Forschungsprojekte und hält Kontakt zu anderen Universitäten und Forschungszentren auf der ganzen Welt.
In den vergangenen fünf Jahren hat die Universität von Utrecht einen interdisziplinären Forschung- und Ausbildungsschwerpunkt im Bereich Neue Medien und Digitale Kultur eingerichtet, von dem sich ein Gutteil mit Spiele-Studien befasst. Die „Level Up" Konferenz zu organisieren, ist eine großartige Gelegenheit, unser Engagement in den Neuen Medien zu feiern.

GF: Auf welches Ziel habt ihr bei der Organisation der Konferenz hingearbeitet? Was soll das Ergebnis der Konferenz sein?

MC: Die Konferenz möchte der anspruchsvollen Spieleforschung eine Plattform bieten, um deren Akzeptanz als wissenschaftliche Disziplin zu fördern und um für mehr interdisziplinäre Zusammenarbeit in den Felder Spieleforschung, -design und -entwicklung sorgen. Nach unserer Vorstellung darf die Universität gerade in diesen Bereichen kein Elfenbeinturm mehr sein.
Deshalb werden abseits der Konferenz auch zahlreiche andere Aktivitäten angeboten: Workshops, eine Messe, das "Gamefest" und eine Austellung. Von besonderem Interesse dürften der LAN-Party-Workshop, die Spieledemonstrationen und der Besuch in der CAVE sein, der größten virtuellen Umgebung der Niederlande. Im Kino t'Hoogt findet ein Spieleturnier auf der Großleinwand statt, auf der Messe findet der Besucher Bücher, alte und neue Spiele, Zubehör und dergleichen.
Das „Level Up" Gamefests findet in der Disco Tivoli statt. In Erdgeschoss legen bekannte DJs auf; VJs, experimentelle Computerspiele und spektakuläre Spiele-Installationen sorgen für eine angemessene Optik. Im ersten Stock gibt es Cocktails, inspiriert von den besten Computerspielen aller Zeiten.
In der „Level Up" Austellung geht es um Spiele und Kunst. Sie zeigt, wie Künstler mit der Aufgabe umgehen, virtuelle Spielwelten zu erschaffen.

GF: Um welche Themen werden sich die Diskussionen drehen?

MC: Das enorme Wachstum der Spieleindustrie hat natürlich auch Auswirkungen auf die akademische Gemeinde. Bei dieser Konferenz werden die unterschiedlichen Standpunkte und Herangehensweisen herausgestellt, die es bei der Beschäftigung mit Computerspielen gibt. Die verschiedenen Aspekte werden während der dreitätigen Konferenz eingehend erörtert werden.
Führende Forscher und Designer aus aller Welt werden ihre unterschiedlichen Sichtweisen präsentieren. Computerspiele werden nicht nur als soziales und kulturelles Phänomen beleuchtet, auch die Geschichte und das Design der Spiele kommen nicht zu kurz.
Besonders interessant sind unsere Hauptredner: Katie Salen, Eric Zimmerman, Janet Murray und Jesper Juul. Salen und Zimmerman haben "Rules of Play" geschrieben, ein Lehrbuch über die Spielgestaltung, welches vom MIT in diesem Herbst herausgegeben wird. Sie werden die Konferenz mit ihrem Vortrag "This Is Not A Game: Play In Cultural Environments" eröffnen. Dabei richten Sie ihr Augenmerk auf das Phänomen des Spiels als eine kulturelle Umgebung, um auf diese Weise herauszufinden, was Spiele sind und wie sie funktionieren: Was ist die Beziehung zwischen einem Spiel und seinem sozialen und kulturen Kontext?
Janet Murray ist die Autorin von "Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace". Sie wird ihren Vortrag "What Are Games Made Of?" halten, in welchem sie sich mit den verschiedenen Perspektiven befasst, aus denen Spiele studiert werden können. Schließlich noch Jesper Juul, der gerade seine Doktorarbeit an der IT Universität von Kopenhagen abschließt. Er ist Redakteur der wissenschaftlichen Zeitschrift "Game Studies", die sich mit Computerspielen befasst. In seinem Vortrag "The Game, the Player, the World" will der dem "Spielsein" auf den Grund gehen. Nach Juuls Auffassung, liegt im Verständnis des Spiels an sich der Schlüssel zur Erklärung, warum wir Computerspiele spielen. Neben diesen Hauptrednern werden noch über hundert andere Spiele-Forscher und -Entwickler sprechen.

GF: Gibt es einen typisch weiblichen Standpunkt in den Diskussionen?

MC: <Grinst> Warum lautet die Frage nicht: gibt es einen typisch männlichen Standpunkt...? Aber ich weiß was Du meinst. Trotz des schnellen Wachstums der Computerspiele-Industrie passen in den Augen der Öffentlichkeit Frauen
und Spiele leider immer noch nicht zusammen. Das ist etwas verwunderlich, denn an Spieleforschung und Spielgestaltung beteiligten sich von Anfang an auch Frauen. Als Nolan Bushnell noch der Eigentümer von Atari war, und "Pong" entwickelt wurde, arbeiteten für ihn auch Designerinnen. Und in der Spieleforschung ist es sogar ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen Männern und Frauen. Und Studien haben
gezeigt, dass die Zahl der Mädchen und Frauen, die digitale Spiele spielen, ansteigt. Unglücklicherweise scheinen sie weniger präsent, was hauptsächlich wohl an der Strategie liegt, Computerspiele als Spielzeug für Jungs zu bewerben. Bei ihrer Analyse von Computerspielen haben Forscher auf die häufige Verwendung männlicher und weiblicher Stereotypen hingewiesen. Ebenfalls lassen sich häufig maskuline Themen, Aggression und sexuelle Gewalt finden.
Was mich besonders irritiert ist, dass Nintendo es in diesem Jahr geschafft hat, seinen "Gameboy Advance SP" als "nur für Männer" zu vermarkten. Die Spiele-Industrie sollte langsam einsehen, dass Mädchen und Frauen ihr größtes Wachstumspotential darstellen. Vielleicht bewirkt die Konferenz ja auch in diesem Bereich ja so etwas wie eine Initialzündung.
In diesem Zusammenhang ist der Vortrag von Aphra Kerr, "Women just want to have fun" sehr wichtig. Sie wird uns die Spielfreude jener Frauen näher bringen, die sich von den derzeitigen Vermarktungsstrategien für Computerspiele nicht abschrecken lassen. Dabei erkundet sie auch die Erfahrungen und Freuden von Frauen, wenn sie die masklulinen Helden, die hermaphroditen Charaktere oder die auf ganz Sex getrimmten weiblichen Hauptrollen spielen.
Und ich finde dies großartig, da dies für mich heißt, dass ich auch künftig den Freuden des Abballerns der Bad Guys in Spielen wie „Time Crisis" fröhnen kann. Mit meiner Light Gun versteht sich. www.digra.org

www.gamesconference.org/

Utrechts Nieuwsblad, *Focus*, 1 november 2003

Internationaal congres in Utrecht

Wetenschap en computergames

Van 4 tot en met 6 november vindt in Utrecht het eerste grote wetenschappelijke congres over computerspellen plaats. Niet alleen leuk voor de game-onderzoekers die uit de hele wereld naar Utrecht samenstromen. Ook voor andere belangstellenden is er iets te beleven.

Computergames worden steeds realistischer. Screendump van het spel The Getaway. Foto GPD

Door Iris Dijkstra

Het is een wereld op zich. Wie nooit verder is gekomen dan Pac Man of gameboy, staat met zijn oren te klapperen als hij hoort wat er vandaag de dag aan computerspellen op de markt is. Grootse, complexe spellen dus, die niet alleen onder jongeren steeds populairder worden, maar waarvoor ook ouderen zich meer en meer gaan interesseren. Geen wonder dat steeds meer wetenschappers belangstelling krijgen voor de wereld van de computergames. Van 4 tot en met 6 november komen daarom game-onderzoekers uit de hele wereld op de Universiteit Utrecht bijeen om ervaringen uit te wisselen. De organisatie is in handen van de Digital Games Research Association (DiGRA), een internationaal netwerk van game-onderzoekers en -ontwikkelaars.

„Computerspellen worden steeds belangrijker, voor steeds meer mensen," zegt Marinka Copier, een van de organisatoren van het congres en zelf onderzoeker van computergames. „In de game-industrie gaat tegenwoordig al meer geld om dan in de filmindustrie. En ook al speel je zelf niet, je hebt toch met die spellen te maken. Technologische vernieuwingen worden bijvoorbeeld eerst vaak op spelletjes uitgeprobeerd. Daarnaast is er natuurlijk een hoop reclame waar je niet omheen kunt. En koop je een nieuwe mobiele telefoon, dan kun je daar ook vaak prachtige spellen op doen."

Zelf raakte Copier in de ban van computergames nadat haar vader thuis was gekomen met een spelcomputer. Tegenwoordig doet ze aan de Universiteit Utrecht onderzoek naar zogenaamde 'fantasy-roleplaying-games': spellen waarbij je zelf een sprookjesfiguur bedenkt dat vervolgens allerlei avonturen beleeft. Copier wil weten hoe mensen zo'n personage creëren en hoe dit personage zich verhoudt tot wie ze echt zijn. Het is slechts een van de vele onderzoeksgebieden. Andere wetenschappers houden zich bezig met vragen naar de manier waarop spellen zijn opgebouwd en vormgegeven, naar de gevolgen die computerspellen op de gebruikers hebben, of naar de betekenis van games binnen een bepaalde cultuur.

„Onderzoek naar computergames is erg breed," beaamt Copier. „Er zijn tal van wetenschappelijke disciplines bij betrokken. Sociologie, filosofie, informatica, psychologen die zich afvragen of je van gewelddadige computergames agressief wordt. Daarom is het ook zo belangrijk om al die wetenschappers bij elkaar te brengen. Anders blijf je te veel vanuit je eigen invalshoek kijken."

Met het congres hopen de organisatoren het jonge onderzoek naar computerspellen als zelfstandig onderzoeksgebied op de kaart te zetten. Ruim vierhonderd congresgangers uit onder andere de Verenigde Staten, Australië en Scandinavië strijken op 4 november in Utrecht neer. De genodigden komen niet alleen hiernaar toe om elkaars verhalen aan te horen. Veel onderzoekers zijn namelijk zelf grote spelfanaten. Vandaar dat er op het congres ook gelegenheid is om de nieuwste computergames te bewonderen en een potje James Bond of de SIMS te spelen.

Ook voor niet-congresgangers is er van alles te beleven. Op 5 november vindt er in Tivoli in Utrecht een feest plaats waarop belangstellenden kunnen kennismaken met de nieuwste snufjes op game-gebied. Na afloop van het congres, op 7 november, vindt in filmtheater 't Hoogt in Utrecht zelfs een heus game-toernooi worden gehouden. Copier verwacht dat vooral de nieuwe spellen in Tivoli veel bekijks zullen hebben. Deze bewegen zich op de grens tussen spel en werkelijkheid. 'Bij sommige games moet je daadwerkelijk je adem inhouden om tijdens het spel onder water te blijven,' vertelt Copier. 'En bij Painstation moet je je hand op een roostertje leggen terwijl je aan het spelen bent. Als je een fout maakt, word je via dat roostertje afgestraft: het wordt gloeiend heet, er komt een zweepje uit of je krijgt een elektrische schok. Opmerkelijk genoeg houden deelnemers het soms heel lang vol, tot brandwonden aan toe."

„De spellen worden steeds fysieker," legt Copier uit. „Eyetoy van Sony Playstation moet je bijvoorbeeld bedienen door met je armen te zwaaien. Bij de Nokia-game word je de straat op gestuurd om naar dingen op zoek te gaan. Wat dat betreft zijn computergames een stuk beter voor je conditie dan televisie. Want reken maar dat je van dat zwaaien spierpijn krijgt."

Meer informatie: www.gamesconference.org

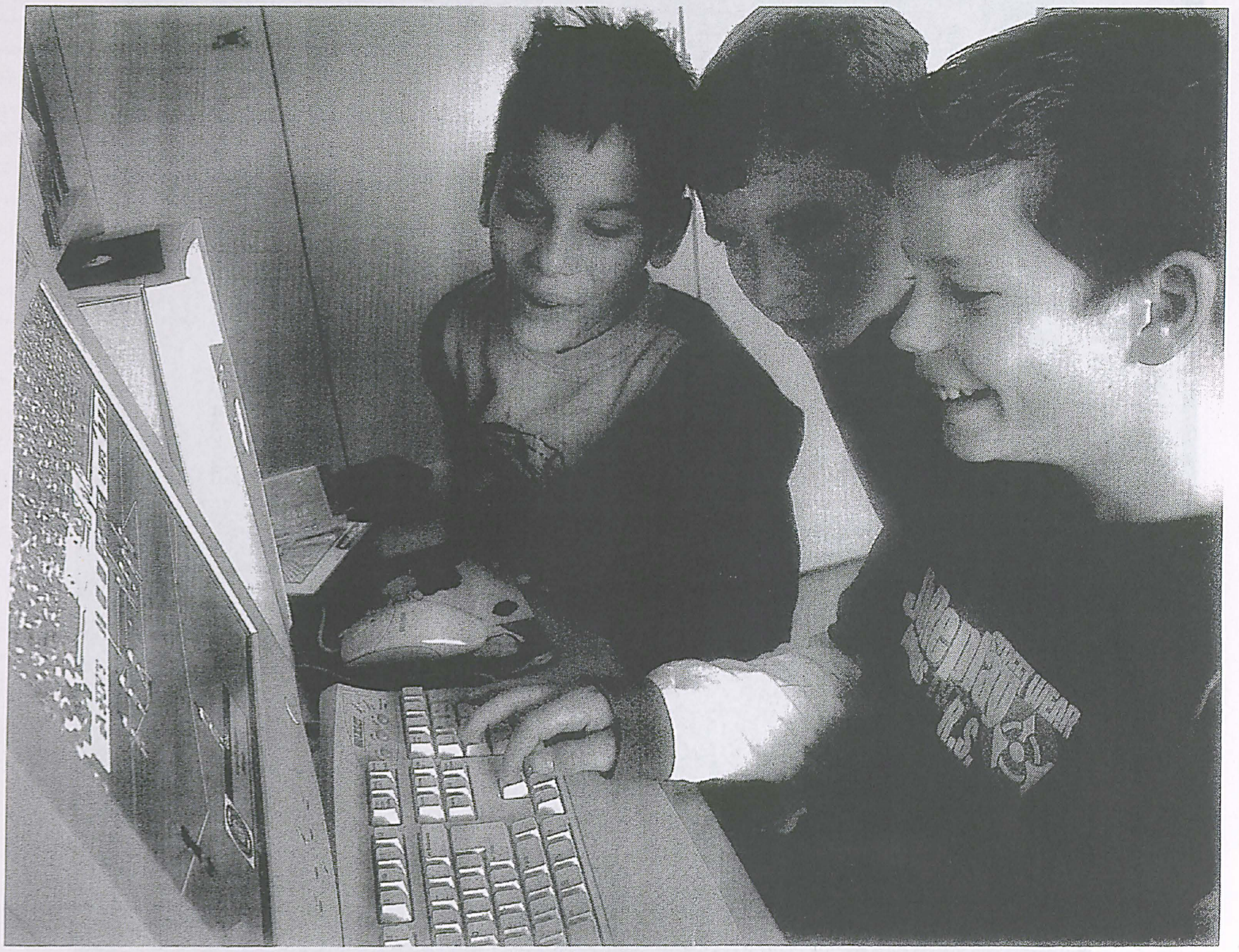
De Volkskrant, 1 november

Games Steeds meer wetenschappelijk onderzoek naar computerspellen

Lekker schieten voor je studie

Jarenlang heeft de academische wereld zijn neus opgehaald voor het computerspel. Nu is de tijd rijp voor een serieus congres, vijf dagen in Utrecht. Super Monkey Ball als studieobject. 'Het trekt studenten. Dat ziet de universiteit ook.'

Door **Peter van Ammelrooy**



Ook eerbiedwaardige instellingen als NWO zien brood in een studieobject dat bij Bart Smit op de schappen staat. FOTO MARCEL VAN DEN BERGH – DE VOLKSKRANT

De computertechnieken met *virtual reality* die psychologen nu nog gebruiken om mensen van bepaalde fobieën af te helpen, kunnen goed worden vervangen door commerciële computergames. Die vormen een 'veilig, makkelijk en betaalbaar alternatief', concludeerden vier Canadese onderzoekers twee weken geleden in *CyberPsychology & Behaviour*.

De Canadezen deden in het wetenschappelijke tijdschrift verslag van enkele succesvol verlopen experimenten. Daarbij bouwden ze van oorsprong gewelddadige schietspellen als Half-Life en Unreal Tournament om tot een therapeutische omgeving voor mensen die een extreme angst hebben voor spinnen of krappe ruimten. 'Half-Life geneest hoogtevrees', vatten de kranten de studie later bondig en vrolijk samen.

Games en wetenschap – een meer bizarre combinatie is voor sommige sceptici nauwelijks denkbaar. Een internationaal congres in Utrecht, inmiddels van drie uitgedijd tot vijf dagen, moet het gelijk van de jonge tak van wetenschap bewijzen.

'Steeds meer mensen beginnen in te zien dat computergames een cultureel, historisch, psychologisch en sociaal fenomeen zijn dat de moeite van het bestuderen waard is', zegt Joost Raessens. De hoofddocent nieuwe media en digitale cultuur aan de Universiteit Utrecht is de komende dagen voorzitter van de conferentie *Level Up*.

De vierhonderd deelnemers die in Utrecht neerstrijken om honderdvijftig presentaties tot zich te nemen, hoeft Raessens niet meer te overtuigen. Maar ook eerbiedwaardige instellingen als de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO), de Mondriaan Stichting en het Onderzoeksinstituut voor Geschiedenis en Cultuur (OGC) zien brood in een studieobject dat bij Bart Smit op de schappen staat.

Zij sponsoren Level Up, dat verder geld krijgt van Electronic Arts (de grootste onder de spellenmakers), Nintendo en Nokia. Het is het eerste serieuze gamescongres dat in Europa wordt gehouden.

De status van de computergame als wetenschappelijk studieobject is vers, zegt conferentiemanager en onderzoeker Marinka Copier. 'Drie jaar geleden zouden we nog niet serieus zijn genomen.' De Universiteit Utrecht heeft pas vijf jaar terug ruimte gemaakt voor onderzoek naar het computerspel, als onderdeel van een specialisatie rond nieuwe media en digitale cultuur. Copier: 'Het past in de groeiende belangstelling voor onderzoek naar de digitalisering van de maatschappij.'

'Het trekt ook grote aantallen studenten. Dat wordt natuurlijk ook door de universiteit opgemerkt', stelt Raessens vast. Vierhonderd studenten volgen in Utrecht in hun eerste studiejaar het nieuwe vak Geschiedenis en theorie van de nieuwe media, dat is ondergebracht bij de faculteit Letteren. Vijftig van hen proberen er hun masters degree in gameonderzoek te halen.

De Nederlandse onderzoeker mag dan net komen kijken, in het buitenland worden al langer wetenschappelijke studies verricht naar video games. 'Het wordt nog steeds een nieuw medium genoemd', merkt Copier op. 'Maar het computerspel is intussen al veertig jaar oud.'

Net als bij de film- en televisiewetenschap is het onderzoek door de jaren heen sterk van karakter veranderd. Copier: 'In het begin lag de focus op de negatieve effecten van computerspellen.' Het zou kinderen aanzetten tot geweld, raciale en seksuele stereotypen versterkten en spelers in een isolement brengen – ongeveer dezelfde verwijten die de tekenfilms van Tom & Jerry troffen.

Raessens: 'Je ziet dat er meer oog is voor het sociaal aspect. Mensen gaan via internet tegen elkaar spelen. Ook ontstaan er clubs van mensen die helemaal weg zijn van een bepaalde titel.' Voer voor sociologen, wil hij maar zeggen.

Hoewel er veel raakvlakken zijn met film en televisie, en ook met literatuur, er is ook een opvallend verschil. 'Televisie en film zijn *laidback* media, die onderga je als toeschouwer. Een spel vraagt om actief handelen', legt Raessens uit. Sommigen gaat spelen niet ver genoeg. Zij gaan er met de schepping van de ontwerper vandoor, bouwen extra levels voor hun favoriete spel of introduceren nieuwe spelfiguren. Raessens: 'De industrie speelt daar ook op in. Er komen steeds meer online versies van spellen en steeds meer games bieden de mogelijkheid om zelf ruimten of karakters toe te voegen.'

Veel van het wetenschappelijk onderzoek naar computergames wordt verricht in Scandinavië. Tijdens Level Up wijdt een Finse onderzoeker uit over de sociale relaties tussen deelnemers aan multiplayer games, zetten Denen een boom op over de esthetiek achter Super Monkey Ball en probeert een Zweedse psycholoog de relatie tussen gewelddadig gedrag en gewelddadige games te duiden. Een verklaring voor de Scandinavische fascinatie hoopt Copier tijdens de conferentie te vinden. 'Het is wel zo dat bijvoorbeeld de Finse overheid geld vrijmaakt voor wetenschappelijk onderzoek naar video games.'

Met filantropie heeft dat niks te maken. De Finnen hopen dat bedrijven als Nokia hun voordeel kunnen doen met de uitkomsten van gamesstudies. Het is ook een van de doelstellingen achter Level Up. Raessens hoopt dat wetenschappers hun krachten bundelen, samen met de ontwerpers van spellen en de gamesindustrie, zowel binnen Nederland als daarbuiten. Het Utrechtse congres is ook de oprichtingsbijeenkomst van de Digital Games Research Association (Digra). Deze non-profit organisatie wil als discussieplatform voor onderzoekers en professionals in de sector dienen.

Ondanks hun achterstand zullen ook Nederlandse wetenschappers resultaten van studies presenteren tijdens het congres in Utrecht. Zo is bij een ziektekostenverzekeraar gekeken of werknemers beter of slechter presteren als ze tijdens kantoortijd verpozing zoeken in een computerspel.

De meeste bedrijven hebben games van hun netwerken verbannen, omdat ze vrezen voor productiviteitsverlies. Uit het experiment bleek dat de proefpersonen die gedurende vier weken maximaal een uur mochten spelen, iets meer content met hun werk waren.

Opmerkelijker zijn de uitkomsten van een onderzoek dat Marinka Copier, van huis uit historica, zelf een jaar geleden uitvoerde. Uit marketingonderzoeken is al gebleken dat de jongeren, op wie de gamesbranche zich van oudsher richt, al lang niet meer de enige gamers zijn. Een grote groep consumenten (tussen de 30 en 39 procent) is 36 jaar of ouder. Copier spoorde nóg oudere gamers op: van boven de 50 en zelfs van 70.

'Je zou denken dat die mensen vooral schaken op de computer of patiencen of misschien een puzzelavontuur als Myst kiezen. Maar er zijn ook bejaarden die Doom spelen', aldus Copier.

De gamesmakers zien deze groep volgens haar over het hoofd: bejaarden gaan niet naar een speelgoedwinkel of een lawaaiige Free Record Shop om een nieuw spel te kopen. 'En van hun familie moeten ze het ook niet altijd hebben. Een vrouw wilde dolgraag Tomb Raider spelen, maar dat kreeg ze niet voor haar verjaardag. De kleinkinderen vonden zo'n gewelddadig spel maar niks voor oma.'

Level Up wordt gehouden van 4 tot 6 november in het Educatorium in Utrecht. Zie www.gamesconference.org, ook over andere publieksevenementen.

MAFFIA EIST 5 MILJOEN DOLLAR

Expert: *ontvoering Arjan Erkel werk van Dagestaanse 'godfather'*

door PIETER VAN DER SLOOT

MOSKOU, donderdag

Bevindt de ontvoeringszaak van Arjan Erkel zich in de eindfase? Volgens de Russische onderzoeksjournalist Vjatsjeslav Izmailov zijn er bijzonder veel recent naar buiten gekomen feiten die daarop wijzen. „Hooguit nog een week of twee. Als er in die periode niets is gebeurd, kom ik met nog meer gegevens", vertelt de majoor b.d., die begin jaren '90 een groot aantal kidnapzaken in de Kaukasus tot een goed einde bracht.

■ Ook in Rusland wordt regelmatig gedemonstreerd voor de vrijlating van Arjan Erkel.

FOTO: OLEG KLIMOV

Izmailov was er tot voor kort van overtuigd dat de hoogblonde Nederlander was ontvoerd door Russische veiligheidsdiensten. Deze zouden buitenlandse hulpverleners, die het Kremlin als pottenkijkers beschouwt, in het gebied dat grenst aan Tsjetsjenië willen verjagen. Maar ampel onderzoek ter plekke, waarvan de resultaten in het jongste nummer van de krant 'Novaja Gazeta' zijn gepubliceerd, toont aan dat Erkel vermoedelijk het slachtoffer is geworden van een Dagestaanse maffiabaas. Deze was bij Tsjetsjeense krijgsheren in ongenade geraakt en had daarna dringend vers geld nodig. Vijf miljoen dollar, dat is de prijs die sinds enige tijd rondom Arjans vrijlating in Dagestan circuleert.

Buitenlandse Zaken in Den Haag onthoudt zich, zoals gewoonlijk, „in het belang van het onderzoek" van commentaar, maar Artsen zonder Grenzen (AzG) is wat openlijker: „Deze versie is *heel wel mogelijk", zegt Jean* Christophe van AzG. „Ik hoop nu ook op een spoedige, positieve afloop."

Kat- en muisspel met als *inzet lot* Nederlander

De als 'Imam' aangeduide godfather, wiens werkelijke naam overigens wijd en zijd bekend is, woont nog steeds als vrij man in de poenige wijk Santa Barbara van de Dagestaanse hoofdstad Machatsjkala. Op slechts een paar kilometer afstand van het zandweggetje voor het huis van Arjans vriendin Amina, waar de 33-jarige Erkel vorig jaar augustus in een Lada werd gesleurd en spoorloos verdween.

Dat Imam de opdracht tot de kidnap van Arjan zou hebben gegeven, is volgens de meer dan tien bronnen die Izmailov in Dagestan zegt te hebben geraadpleegd vrijwel zeker. Toen een neef van Imam, een zekere Ibrahim, vorig jaar werd beschuldigd de hand te hebben gehad in de moord met een gifbrief op de Tsjetsjeense krijgsheer Chattab, verloor Imam in één klap al zijn lucratieve contacten met Chattabs Arabische geldschieters. Arjan Erkel, hoofd van de AzG-missie, was volgens Izmailov op dat moment de ideale prooi voor een ontvoering, de business *waarmee Imam* voorheen ruime ervaring had.

Het feit dat Erkel volgens de FSB (de voormalige KGB) werd beschouwd als een buitenlandse spion, maakte Arjan als potentieel slachtoffer voor een kidnap alleen maar aantrekkelijker. Arjan dineerde met twee Amerikanen die in Dagestan waren om Russische vlootoefeningen te observeren, een wellicht roekeloze daad die zijn 'status' als vette prooi eens te meer verhoogde. Imam onderhoudt hechte, maar uiterst ondoorzichtige contacten met de FSB en was van het dossier-Erkel zeer goed op de hoogte.

Op dit moment zou er in Dagestan een kat- en muisspel gaande zijn tussen de lokale justitie aan de ene kant en de hoofdverdachte aan de andere kant, met als inzet het lot van Arjan. Het zou allang niet meer om het losgeld gaan, maar om immuniteit van strafvervolging van Imam die volgens Izmailov hoog op de lijst staat om te worden uitgeschakeld. Dat Imam tot dusver niet is gearresteerd, heeft alles te maken met zijn zeer hechte contacten met hoge politici en politiemensen, voor wie hij in het verleden allerlei criminele hand- en spandiensten zou hebben verricht.

Speculaties

De zaak-Erkel leek eerder deze zomer in een stroomversnelling te komen, toen naar buiten kwam dat de ontvoerders foto's en brieven van Arjan hadden opgestuurd, alsmede een videoband waarop Arjan levend te zien is. Op de band, die medio juni door een medewerker van de FSB bij de Nederlandse ambassadeur in Moskou, Tiddo Hofstee, werd afgeleverd, smeekt Arjan in het Russisch om zijn vrijlating. Eind juli was er een laatste levensteken in de vorm van een kattebelletje. Meerdere keren zinspeelden bronnen in Dagestan en Rusland op Arjans snelle vrijlating, maar vader Dick Erkel herhaalt steeds maar: „Aan speculaties heb ik niet. Wat ik nodig heb, is een vers levensteken van Arjan."

Nederlanders bouwen supertent voor MTV-gala

■ Roland de Boer (links) en Wouter Zick zijn apetrots op hun Galaxy-tent. In het enorme gevaarte speelt zich vanavond de awardshow af.

EIGEN FOTO

■ Beyoncé Knowles FOTO: AP

■ Robbie Williams FOTO: EPA

■ Dido FOTO: AP

'Zo groot als een voetbalveld'

door ERIK MORSINK

EDINBURGH, donderdag

Nederland schrijft vanavond tijdens de tiende MTV Europe Music Awards 2003 in Edinburgh weer een stukje geschiedenis. Het bedrijf De Boer Tenten uit Alkmaar bouwde in het havengebied van de Schotse hoofdstad namelijk de complete accommodatie van het grootste jubileumspektakel (vanavond om 21.00 uur op de muziekzender).

De directeuren, Roland de Boer (43) en Wouter Zick (42), kunnen hun geluk niet op. „Alles speelt zich af in onze Galaxy-tent, de grootste circustent ter wereld, met een afmeting van 107 x 60 x 26 meter", jubelen de heren. „Wij verzorgen hier alle accommodatie voor MTV, de artiesten en andere vips."

De Boer en Zick bieden een exclusief kijkje achter de schermen van het MTV-circus, want hoe simpel het er op televisie ook uit mag zien, het gaat veel verder dan een zaal met alleen maar dansende en zingende sterren.

In de taxi van het vliegveld naar de haven citeert De Boer grimmig de krant The Scotsman: „The building looks little more than a circustent." Hij schampert: „Wacht maar tot ze de binnenkant hebben gezien, hij is zo groot als een voetbalveld."

Hollands glorie

Even later lopen we over de kades van de Ocean Terminal Arena. De imposante Galaxy is echt een plaatje. Blauw-geel gestreept en vijf hoge spitsen. „Hollands glorie", knikt Wouter Zick tevreden. „Kijk", wijst Roland de Boer naar de enorme schroeven in het beton, „dat zijn grote pennen die 1.80 m in de grond steken. We hebben er 1700 gebruikt. Daar hameren we letterlijk en figuurlijk op. Als zo'n tent zou omvallen en er vallen doden, kun je je bedrijf wel sluiten."

Een maand geleden streek de De Boer-groep neer in Edinburgh. „Op 6 oktober begon het bouwen, maar de Galaxy was niet het enige, ook de kleedkamers, wc's, keukens, restaurants, loungebars, perscentra zijn allemaal ingericht door ons", betogen de heren. „Alleen het materiaal voor de Galaxy nam al vijftien vrachtwagens in beslag."

Het moet gezegd, het ziet er verbluffend uit: enorme videowalls en lichtshows waar je u tegen zegt en een fantastisch geluid. Alleen zangeres Dido, op het podium bezig met haar soundcheck, lijkt ontevreden. „Jongens, dit klinkt zo niet, het lijkt wel of ik in een ruimteschip sta te zingen", mauwt ze terwijl ze aan haar koptelefoon frunnikt.

Het puikje van de popwereld bevindt zich momenteel in Edinburgh en dat is te merken aan het feit dat er in elke ruimte waar je komt een zeurende bodyguard staat. Vooral de ruimtes van de sterren zijn streng verboden voor onbevoegden. „Ik ben van de tent", meldt Roland de Boer nonchalant en even later treden we binnen in het heilige der heiligen van de MTV-show. „Ze hebben hier meer tijd nodig voor alle wensen en eisen van de sterren dan voor de maaltijden van de crew", lacht De Boer. En inderdaad, de popsterren hebben zo hun eigen eisen. Kylie Minogues kleedkamertje is knalrood met verse, rode bloemen, Robbie Williams heeft een heel strak design met mooie moderne stoelen, maar het meest veeleisend blijkt Destiny's Childzangeres Beyoncé Knowles.

ZANGERES DIDO: *'Het lijkt wel of ik in een ruimteschip sta te zingen'*

Masseur

Ze heeft twee kleedhokjes voor zichzelf en eentje naast haar voor de dansers, en bovendien is mevrouw zélf ook nog eens gestationeerd naast een masseur...

Ondertussen schuift een groepje gillende bakvissen binnen. Ze mogen een middag je figureren als publiek terwijl stand-ins de hele show eindeloos repeteren. Duizenden mensen werken als paarden achter de schermen om het muziekfeest van vanavond zo goed mogelijk te laten verlopen. „En dan moet je je voorstellen dat er hier helemaal niets was", vertellen de twee tentbouwers tot besluit. „Geen water, geen stroom, niets. We moesten zelfs beton gieten, omdat de tent niet recht kon staan, en de generatoren die er nu staan, daar kan je een complete stad mee van stroom voorzien."

(advertenties)

Wetenschappers niet somber over geweld in computerspellen

'GAMES HEBBEN JUIST DE TOEKOMST'

door MILCO AARTS

UTRECHT, donderdag

Het moet maar eens afgelopen zijn met dat gezeur over hoe verderfelijk computerspelletjes zijn voor de jeugd. Al dat gedoe over het geweld in de games, terwijl het maar een onderdeeltje is. Dat vinden ze tenminste in Utrecht, waar de plaatselijke universiteit deze week Level Up heeft georganiseerd: een congres voor wetenschappers die zich bezighouden met de nieuwste virtuele spellen.

■ Marinka Copier, Sabine Niederer en prof. dr. Jeffrey Goldstein tijdens het congres 'Level Up': „Als al die games echt zo slecht waren, dan zouden hier nu de gewelddadigste mensen rondlopen."

FOTO: OSCAR FLOS

„Als al die games echt zo slecht waren, dan zouden hier nu de gewelddadigste mensen rondlopen", meent professor dr. Jeffrey H. Goldstein op een bankje in een van de gangen van het universiteitsgebouw. „Deze wetenschappers spelen immers onwaarschijnlijk veel van die spelletjes, maar ik heb nog nooit iets van agressie gemerkt. Natuurlijk is er kritiek vanuit de wetenschap op de commercie; waarom moeten ze alles zo gewelddadig maken, maar aan de andere kant zijn games over sport, of autoracen veruit het populairst. Het enige dat je kunt zeggen, is dat ouders hun kinderen in de gaten moeten houden. Als iemand alleen maar speelt met moordspelletjes en alleen maar misdaadfilms kijkt, dan moeten ze zich eens achter hun oren krabben. Bij de meeste jongeren speelt dat gelukkig niet."

'Ouders moeten hun kinderen in de gaten houden'

De discussie over de vermeende slechte invloeden van geweld, lijkt de geleerden in de domstad niet wakker te houden. „Spellen zijn altijd al snel in het verdachtenbankje gezet", zegt een Amerikaanse deskundige tijdens een discussie. „In Schotland werd het golfspel in de 17e eeuw verboden omdat het een slechte invloed zou hebben op jongeren."

Natuurlijk is dat wat kort door de bocht, vindt Sabine Niederer, die namens de organisatie een overzicht maakte over de rol die kunstenaars kunnen spelen bij de ontwikkeling van virtuele spellen. „Als je de games voor boven de tien jaar neemt, is er nauwelijks iets waar geen geweld in voorkomt. We hebben hier dan ook een paar voorbeelden van niet-commerciële games neergezet." Ze loopt naar een scherm waarop een heel sprookjesachtig spel draait. „Dit speel je met een heel andere concentratie, dat kan bijna meditatief zijn. Helaas kun je zoiets in de winkel nog niet kopen, maar ik verwacht wel dat dat komt."

Professor Goldstein deelt dat geloof. „We hebben dit congres, het eerste in zijn soort wereldwijd, georganiseerd om na te gaan of we er een studierichting aan kunnen wijden. Word je student in Utrecht, dan kun je straks waarschijnlijk voor de richting Games kiezen. Want die staan echt aan de vooravond van een enorme ontwikkeling. Dat wordt een miljardenindustrie. We hebben hier een Amerikaanse wetenschapper rondlopen die een geweldig actie- en avonturenspel heeft ontworpen als lesprogramma. Voor elke les, wiskunde of geschiedenis, kun je zoiets bedenken. Het maakt het leren zoveel leuker. Je doet het in je eigen tempo, je mag fouten maken zoveel als je wilt, en juist daar leer je van, en zonder dat je publiekelijk wordt gestraft. Bovendien is het hartstikke leuk."

En wel voor alle leeftijden, weet Marinka Copier, docente en medeorganisator. „Ik heb onderzoek gedaan naar ouderen die computerspelletjes spelen. En wat me opviel, was dat ze heus niet allemaal een kaartspelletje op de computer deden, maar ook rustig Doom, waarbij je schiet op alles wat beweegt, of Lara Croft. Dat krijgen ze dan van hun kleinkinderen en dat vinden ze prachtig. Ik denk wel dat er in de nabije toekomst aparte games zullen komen voor ouderen en ook voor vrouwen en meisjes, want die hebben minder met geweld."

Ook Goldstein ziet de toekomst buitengewoon zonnig in. „De angst voor de games is een tijdelijke zaak, het is angst voor nieuwe technologie. Ik zou iedereen juist willen aanraden flink te spelen. Ik heb onderzoek gedaan naar de effecten van computerspellen bij ouderen. Gebleken is dat ze er alerter door worden, dat hun geheugen zich verbetert en dat ze zich gelukkiger gaan voelen. En het is ook nog eens goed voor de contacten, want een van mijn medewerkers hoorde in een snackbar ooit hoe een tachtigjarige deelneemster aan het onderzoek aan een jongen van twaalf vroeg: 'Hoe kom ik nu eindelijk eens in een hoger level?'"

(advertentie)

Sterrenbeurs

LET OP!!! Elke zaterdag kun jij tijdens de uitzending van **Sterrenbeurs** kans maken op fantastische prijzen.

In de uitzending wordt er een kijkersvraag gesteld. Deze vraag heeft betrekking op de sterren van Sterrenbeurs.

Wil jij ook kans maken op zo'n mooie prijs, kijk dan aanstaande zaterdag om **23.15 uur** naar Sterrenbeurs op **SBS 6** en speel mee!

RUIL

STEL nou dat het straks wel losloopt met Machiel...

Dat het min of meer geplande staatsbezoek van koningin Beatrix aan Thailand voor zoveel vriendelijke druk op Bangkok zorgt dat er wat meer haast wordt gemaakt met een verdrag met Den Haag, om veroordeelde gevangenen uit te wisselen...

Zodat Machiel om wie iedereen nu ineens zo bezorgd is, niet meer in zo'n smerige gevangenis hoeft te zitten met allerlei gasten die misschien óók wel niet terecht zijn veroordeeld...

Zoals die twee Rotterdammers van Chinese afkomst Yang en Tang die een half jaar geleden tot de doodstraf zijn veroordeeld maar over wie je nooit iemand hoort praten...

Kortom: dat Machiel in het kader van zo'n verdrag naar Nederland wordt overgebracht om hier nog een tijdje in de cel te genieten van RTL Boulevard en Sterrenbeurs...

Wie krijgen de Thais dan in ruil, om daar in de Bangkwang gevangenis te laten genieten van ongedierte en vissenkoppensoep?

Volkert?

Meteen doen!

HERMAN EETGERINK

Gamesresearch: een jonge en vernieuwende wetenschap

'Ik denk dat we iedereen wel opgeschud hebben'

FOTO: EVELYNE JACQ

Copier en Raessens: hobby en onderzoek gaan vaak hand in hand.

> Utrecht heeft deze week de première van een groot, internationaal congres over gamesonderzoek: Level Up. Dit congres is de Universiteit Utrecht niet in de schoot geworpen, want Joost Raessens en Marinka Copier van de studierichting Nieuwe Media en Digitale Cultuur hebben hard gewerkt aan een congresvoorstel met een brede aanpak. Met daarin, naast onderzoek, volop gelegenheid voor games en entertainment. *Zo sleepten zij het congres binnen,* als waren het de Olypische Spelen.

Een week voor het congres zitten Marinka Copier (27) en Joost Raessens (43) in diens werkkamer op Kromme Nieuwegracht 29, onder het toeziend oog van gamesheldin Lara Croft die aan de muur prijkt. Daarnaast hangt een poster van de film The Matrix. En dat is direct al een verschil tussen Raessens en Copier. Raessens is van huis uit filmwetenschapper en filosoof, die in 1998 hoofddocent werd bij de toen net nieuwe specialisatie Nieuwe Media en Digitale Cultuur bij het Instituut Media en Re/Presentatie. Games zijn voor hem een van de mogelijke onderzoeksobjecten, terwijl Copier als junior docent en onderzoeker speciaal aangenomen is voor gamesonderzoek. Ze heeft een fascinatie voor het spel. Van jongs af aan speelt ze en heeft ze bordspellen ontworpen. Bij geschiedenis studeerde ze af op Lara Croft. Ze heeft haar in een historisch perspectief geplaatst en een vergelijking getrokken met Jeanne d'Arc. Raessens over Copier: "Jij bent echt een gamesonderzoeker. Ik ben meer 'digitale en nieuwe media'. Mijn persoonlijke drive is om te begrijpen wat de politieke impact is van populaire cultuur. Zo ga ik me na computergames verdiepen in mobiele telefonie."

Games Studies is het verhaal van een jonge wetenschap, die welig tiert en nog bezig is een canon te ontwikkelen. Ook zijn er geen schappen vol wetenschappelijk boeken over dit onderwerp. Dit heeft Raessens aan de lijve ervaren toen hij in 2000 in het MIT (Massachusetts Institute of Technology) een congres over games, wetenschap en commercie bezocht. Vol enthousiasme ging hij op zoek naar wetenschappelijke boeken over games, maar in de congresboekenwinkel trof hij enkel een boek aan over gender en games. "Ik zoek ook dat soort boeken", hoorde hij naast zich. Dat was de Utrechtse psycholoog Jeffrey Goldstein. Het resultaat van deze ontmoeting is dat zij begin 2004 het 'Handbook of Computer Game Studies' uitbrengen. En dat is niet de enige Utrechtse bijdrage aan het internationale gamesresearch. Raessens en Copier zijn samen verantwoordelijk voor de bundel 'Level Up', die bij aanvang van het congres gepresenteerd wordt. Je kunt wel stellen dat de Utrechtse gameresearchers hard aan de weg timmeren. Zo zijn ze in Utrecht ook nog bezig met de oprichting van een Nederlandse afdeling van de Internationale Digital Games Research Association (DIGRA).

Fabrikanten

Raesssens voegt het volgende er graag aan toe: "Het mooie aan gameresearch is dat alles door elkaar loopt." Copier vervolgt: "Game onderzoekers komen namelijk overal vandaan, vanuit allerlei wetenschappelijke disciplines. Het zijn veelal jonge onderzoekers, die zelf games spelen en vaak nog ontwikkelen ook." "Gameresearch is eigenlijk hét praktijkvoorbeeld van de 'geëngageerde geesteswetenschap', waartoe de Adviesraad voor het Wetenschaps- en Technologiebeleid (AWT) afgelopen september opriep", stelt Raessens. Kortgezegd is de AWT grote voorstander van geesteswetenschappen, 'die gericht zijn op maatschappelijke vraagstellingen, die allianties met externe partijen aangaan en zorgen voor vernieuwing in het onderzoek', aldus de tekst in de brief aan de onderwijsminister Van der Hoeven. En dit zie je bij gamesresearch terug, bijvoorbeeld waar het gaat om samenwerkverbanden met ontwerpers en de gamesindustrie.

Wat kan hiervan de meerwaarde zijn? "Bij fabrikanten als Nokia en Nintendo zit veel kennis en informatie", vertelt Raessens. "Ze hebben veel geld, dus veel marketingonderzoeken. Ook blijf je via hen op de hoogte van recente en toekomstige ontwikkelingen op gebied van games. En andersom is het een feit dat wetenschappelijk onderzoek naar hun producten maatschappelijke legitimatie voor de games betekent. Wij willen kennis produceren en zij willen winst maken." Copier: Ik denk dat we iedereen wel opgeschud hebben. Het is vernieuwend wat wij doen." Raessens: "En dat als je je bedenkt dat we nog maar in 1998 het eerste college over games gaven."

> *Carina Nijssen*

> COPIER EN DE FICTIEVE PERSONAGES

Marinka Copiers promotieonderzoek gaat over 'fantasy roleplaying games'. Niet het winnen, maar het proces van het spelen staat hierin voorop. In deze game ontwikkel je een personage waarmee je samen met andere spelers op avontuur gaat.

Vaak werken mensen een aspect van hun karakter uit in een ficitief personage. Copier doet onderzoek naar de constructie van ruimte en identiteit in en rondom fantasy roleplayinggames. Tevens kijkt ze naar deze games als een breder maatschappelijk verschijnsel, want fantasy komt bijvoorbeeld ook tot uiting in gothic mode en muziek. De wisselwerking tussen de wereld van het spel en de werkelijkheid is deel van Copiers fascinatie.

Dit onderzoek vraagt erom om in het onderzoeksobject te duiken. In de praktijk betekent dit dat Copier zoveel mogelijk spellen speelt. Vaak in haar vrije tijd, temeer omdat op die momenten de online roleplaygames gaande zijn. Deze methodische benadering lijkt te breken met de objectieve houding van de wetenschapper, die afstand tot het onderzoeksobject moet houden. Maar iedere onderzoeker maakt deel uit van de cultuur die hij/zij onderzoekt. En bij game-onderzoek helemaal, want Copier maakt tijdens haar onderzoek regelmatig deel uit van de fantasy subcultuur. Betrokkenheid en kritische analyse moeten volgens Copier hand in hand gaan.

De 'latest' top-3 games van Marinka Copier

1. Starfox Adventures
2. Animal Crossing
3. Bushido Blade

> RAESSENS EN DE PARTICIPATIECULTUUR

Voor zijn bijdrage aan het 'Handbook of Computergames Studies' onderscheidt Raessens drie domeinen van participatie van speler met spel. De eerste is interpretatie, die veel overeenkomsten vertoont met film en televisie. Zo kun je je afvragen of Lara Croft een mannelijke fantasie is of een sterke vrouw. Een groot verschil met klassieke media is de interactiviteit. Een game ontstaat pas spelenderwijs. Het vergt een actieve houding en als speler geef je vorm aan het spel. Dat noemt Raessens reconfiguratie. De meest verstrekkende vorm van participatiecultuur en tevens derde domein is constructie. Veel games geven spelers de gelegenheid eigen personages en levels te maken.

"De politieke, filosofische vraag die ik me wil stellen is op welke wijze deze constructie kan bijdragen aan een bottom-up in plaats van een top-down cultuur, een cultuur waarin plaats is voor heterogenisering in plaats van homogenisering."

De 'latest' top drie games van Joost Raessens

1. Metal Gear Solid
2. Grand Theft Auto
3. Medal of Honour

NRC HANDELSBLAD

LUX ET LIBERTAS

www.nrc.nl

ALGEMEEN HANDELSBLAD (1828) EN NIEUWE ROTTERDAMSE COURANT (1844)

DONDERDAG 6 NOVEMBER 2003

JAARGANG 34 NO. 32

Prijs: € 1,25 Bezorginformatie: service@nrc.nl of 0800 0323 *ma/vr tot 19.45, za tot 16.45*

Spam hindert wel, maar loont ook

• **Economie:** pagina 14

Crossing Border Festival en andere tips voor een avond uit

• **Agenda:** pagina 19-22

Morgen in Boeken: Paul Scheffer over de scepsis van J.L. Heldring

BINNENLAND 2, 3, 7
BUITENLAND 4, 5, 6
OPINIE 8, 9
KUNST 10
SPORT 11
ECONOMIE 13-16
BEURS 17
AGENDA 19-22
FAMILIEBERICHTEN 23
RADIO & TELEVISIE 25
ACHTERPAGINA 26

'Tijdelijk werken met een uitkering moet kunnen'

DEN HAAG, 6 NOV. Werkloze jongeren moeten tijdelijk met behoud van uitkering kunnen werken. Dat adviseert de Raad voor Werk en Inkomen in een plan voor de aanpak van de jeugdwerkloosheid. De werkgever die de jongere in dienst neemt, hoeft dan geen loon te betalen. • *Pagina 13*

Bank of England verhoogt rente

LONDEN, 6 NOV. De Bank of England heeft vanmiddag de basisrente met 0,25 procentpunt verhoogd tot 3,75 procent. De alom verwachte verhoging was de eerste sinds februari 2000 en is bedoeld om oververhitting van de Britse economie te voorkomen.

Staat van beleg in Atjeh verlengd

JAKARTA, 6 NOV. De Indonesische regering verlengt de staat van beleg in de opstandige provincie Atjeh, die op 19 november zou aflopen, met zes maanden om de strijd tegen de beweging Vrij Atjeh te kunnen voortzetten. Dat is vanmorgen in Jakarta bekendgemaakt. • *Pagina 5*

Europese boete voor Nederland

LUXEMBURG, 6 NOV. Nederland moet een boete van ruim 37 miljoen euro betalen aan de Europese Unie wegens gebrekkige aanpak van de varkenspest in 1997 en 1998. Het beroep dat Nederland tegen de boete had aangetekend is door het Europese Hof van Justitie verworpen. • *Pagina 7*

EU-richtlijn tegen discriminatie

BRUSSEL, 6 NOV. Europees Commissaris Diamantopoulou (Sociale Zaken) wil met een Europese richtlijn een einde maken aan discriminatie van vrouwen én mannen. Zo zouden zwangere vrouwen voortaan gemakkelijker een hypotheek moeten kunnen krijgen, terwijl mannen minder zouden moeten betalen voor hun autoverzekering. • *Pagina 13*

Russisch Potter niet in Nederland

ROTTERDAM, 6 NOV. Het boek Tanja Grotter en de Magische Contrabas van de Russische auteur Dimitri Jemets, een bewerking van de Harry Potter-boeken, mag niet in Nederland verschijnen. Dat heeft het Amsterdamse gerechtshof vandaag in hoger beroep besloten. • *Pagina 10*

PSV wint

EINDHOVEN, 6 NOV. PSV heeft gisteravond zijn tweede overwinning in de Champions League geboekt. Het versloeg in Eindhoven AEK Athene met 2-0. • *Pagina 11*

Zonnig

De komende nacht heel lokaal een mistbank. Morgen helder met veel zon. Matige, aan zee vrij krachtige oostenwind. Temperaturen tussen 8 en 12 graden. Vooruitzichten voor zaterdag tot en met dinsdag: aanhoudend droog met veel zon en temperaturen rond 9 graden. 's Nachts lokaal vorst aan de grond.
• *Weeroverzicht pagina 25*

Onvrede over voortgang

VVD dreigt: verzet tegen grotere EU

Door een onzer redacteuren

DEN HAAG/BRUSSEL, 6 NOV. De VVD dreigt tegen het verdrag te stemmen dat de toetreding regelt van de nieuwe lidstaten tot de Europese Unie in mei volgend jaar. De partij heeft ernstige bezwaren tegen sommige kandidaatlanden.

Aanleiding vormen de beoordelingen die de Europese Commissie gisteren uitbracht over de tien kandidaatlanden die in mei volgend jaar bij de EU komen. Het Tweede-Kamerlid Van Baalen (VVD), Europa-woordvoerder van zijn fractie, is verbolgen dat Eurocommissaris Verheugen in dit stadium niet wil aangeven op welke gebieden eventueel de zogeheten vrijwaringsclausules kunnen worden ingeroepen tegen nieuwe lidstaten. Zulke clausules werden vorig jaar op aandringen van Nederland, en in het bijzonder de VVD, door de EU opgenomen. Ze maken het mogelijk een land tot maximaal drie jaar na de toetreding van een deel van de Europese binnenmarkt uit te sluiten. Dat kan gebeuren als het niet voldoet aan de toelatingseisen van de EU.

Volgens Van Baalen had Verheugen eind vorig jaar de toenmalige VVD-fractieleider Zalm uitdrukkelijk beloofd bij de rapportage van gisteren aan te geven op welke terreinen er eventueel vrijwaringsclausules zouden moeten worden ingeroepen. Van Baalen zegt hierover alsnog duidelijkheid te wensen voor het debat over de ratificatie. „Anders zitten we met een groot probleem. Dan stappen we een donkere kamer in." Ook al zou de VVD tegen stemmen, de ratificatie hoeft er niet door in gevaar te komen, omdat een ruime meerderheid van de Kamer daar wel voor is.

Staatssecretaris Nicolaï (Europese Zaken, VVD), is het niet eens met zijn partijgenoot. „Je kunt nu niet de ratificatie tegenhouden omdat je meer duidelijkheid wil. Wij vertrouwen erop dat de Europese Commissie de zaak goed in de gaten houdt en als dat nodig is de daad bij het woord voegt. Wij als regering zullen ook zeer alert blijven."

De Europese Commissie maakt zich „ernstige zorgen" of de tien toetredingslanden voor hun lidmaatschap van de Europese Unie op 1 mei volgend jaar aan alle eisen kunnen voldoen. In de gisteren gepubliceerde rapporten over de uitbreiding heeft Europees Commissaris Günter Verheugen 39 knelpunten gesignaleerd. Polen is het land dat er met negen punten van zorg verhoudingsgewijs het slechtst voor staat.

De Commissie heeft gisteren ook Turkije gewaarschuwd dat het uitblijven van een oplossing voor de kwestie-Cyprus „een ernstige belemmering" kan zijn voor de Turkse wens om onderhandelingen over lidmaatschap van de Europese Unie te beginnen.

• OORDEEL EUROPESE COMMISSIE EN REACTIES: pagina 5

Hof: Nederland breekt regels

Door een onzer redacteuren

ROTTERDAM, 6 NOV. Nederland houdt zich niet aan de Europese spelregels voor werkloze grensarbeiders. Dat heeft het Europese Hof van Justitie in Luxemburg bepaald in een procedure die tegen Nederland was aangespannen door de Europese Commissie.

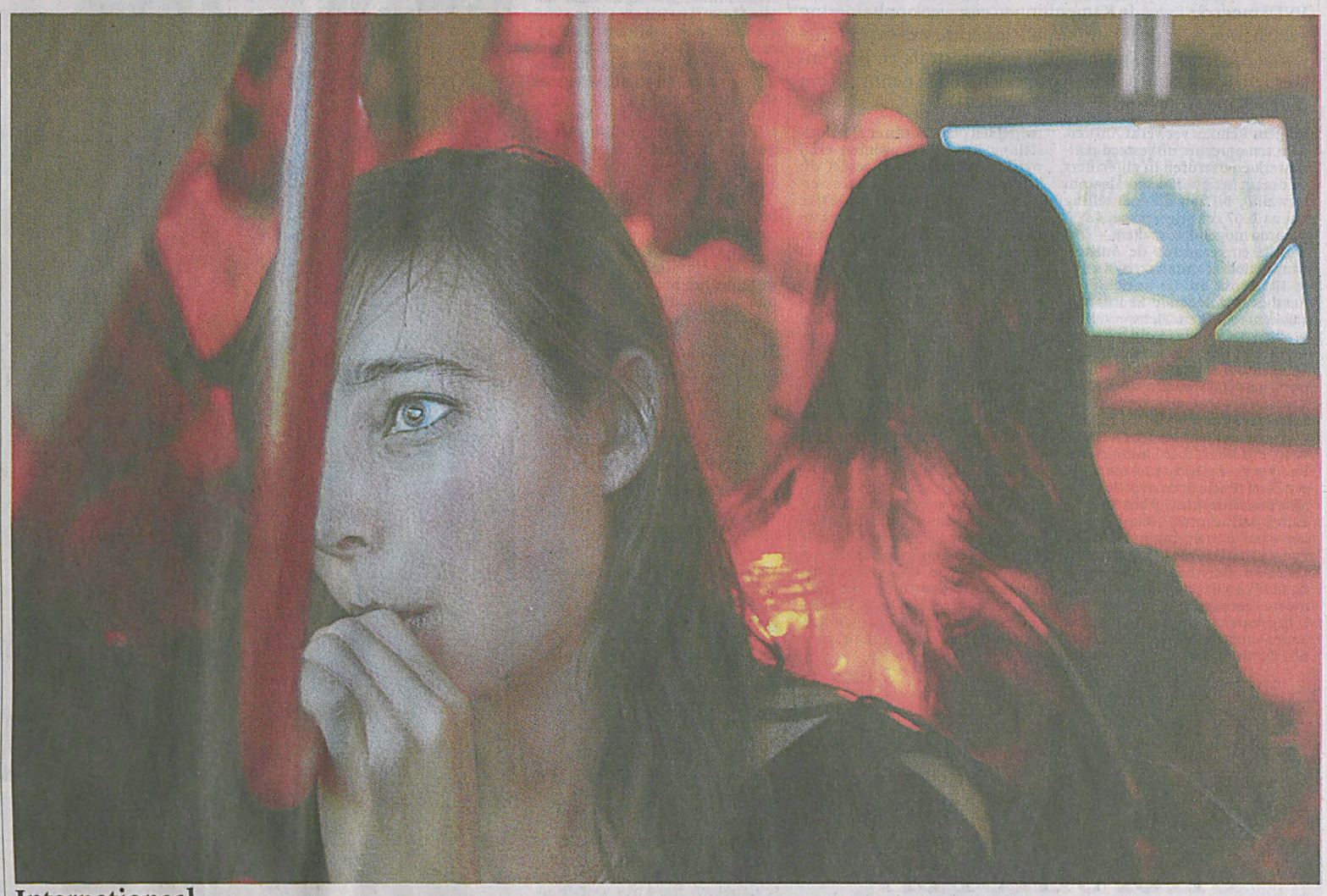
Het hof veroordeelde Nederland vanmorgen wegens het niet-nakomen van zijn EU-verplichtingen. Het hof is het eens met de Commissie dat werkloze grensarbeiders hun WW-uitkering tijdelijk (maximaal drie maanden) moeten behouden als ze in een ander land van de Europese Unie werk willen zoeken. De uitslag versterkt de rechtspositie van de half miljoen grensarbeiders in de EU.

Nederland zet WW-uitkeringen onmiddellijk stop als werkloze grensarbeiders naar een ander EU-land gaan om werk te zoeken. Daarmee benadeelt Nederland volgens het hof werkloze grensarbeiders ten opzichte van 'gewone' werklozen, omdat die hun WW-uitkering maximaal drie maanden doorbetaald krijgen als zij in het buitenland werk willen zoeken. Bovendien is de Nederlandse praktijk volgens het hof in strijd met de Europese afspraken over het vrije verkeer van werknemers. Het oordeel van het hof, de hoogste rechtelijke instantie in de EU, verplicht Nederland zijn uitkeringspraktijk te herzien.

De zaak werd tien jaar geleden aangekaart door de Duitser Helmar Lorenz, die in Nederland woonde toen hij zijn baan in Duitsland kwijtraakte. Krachtens de Europese regels had hij recht op een WW-uitkering in zijn 'woonland', Nederland. De bevoegde instantie stopte zijn uitkering toen hij in andere EU-landen op zoek ging naar een nieuwe baan.

Lorenz vocht die beslissing aan, maar werd in Nederland tot in hoogste instantie, de Centrale Raad van Beroep in Utrecht, in het ongelijk gesteld. Daarop diende hij een klacht in bij de Europese Commissie. Die nam geen genoegen met de Nederlandse praktijk en begon een zogenoemde inbreukprocedure tegen Nederland bij het Europese Hof.

• DE ZAAK-LORENZ: pagina 3



Internationaal congres over computerspellen

UTRECHT, 6 NOV. Twee bezoekers van het congres *Level Up!* over computerspellen, dat tot en met vandaag in Utrecht wordt gehouden, spelen het spel *Noodstop*. Bij *Noodstop* moeten spelers blazen in een buis die is verbonden met de spelcomputer. Zo houden zij hun 'virtuele ik' in de lucht en kunnen zij voorwerpen verzamelen. Het spel van het Nederlandse bedrijf IJsfontein is vooral bedoeld voor kinderen. Het driedaagse congres *Level Up!*, georganiseerd door de vakgroep nieuwe media en digitale cultuur van de Universiteit Utrecht, is het eerste grote internationale congres over computerspellen. Vijfhonderd wetenschappers en spelontwerpers spraken over het spel als cultureel en sociaal fenomeen. Aan de orde kwamen onder meer de toepassingsmogelijkheden van spellen in het onderwijs en in de reclame. De deelnemers bezochten gisteravond een 'gamefest' in de uitgaansgelegenheid Tivoli, waar mensen kennis konden maken met vernieuwende computerspellen en spectaculaire spelinstallaties.
(Foto Evelyne Jacq)

Overleg met VS over privacy zit vast

Door onze correspondent HANS BUDDINGH'

BRUSSEL, 6 NOV. Het overleg tussen de Europese Unie en de Verenigde Staten over de privacy van luchtreizigers is vastgelopen. Dat heeft Eurocommissaris Bolkestein vanmorgen gezegd.

De Europese Commissie zal er volgens Bolkestein (Interne Markt) niet in slagen nog dit jaar overstemming met de Verenigde Staten te bereiken over adequate privacy-bescherming bij overdracht van passagiersdata voor terrorismebestrijding. Dat betekent dat het EuroParlement de Commissie voor het Europese Hof zal dagen wegens schending van Europese privacyregels. „Ik zie het niet gebeuren dat ik voor Kerstmis een akkoord heb", zei Bolkestein vanmorgen tegen Nederlandse correspondenten. De VS eisen sinds de terreuraanslagen van 11 september 2001 met name overdracht van passagiersgegevens door luchtvaartmaatschappijen uit het *Passenger Name Record (PNR)*. Het gaat niet alleen om kredietkaartnummers, maar ook om reisschema's, maaltijdwensen waaruit iemands godsdienst is af te leiden en medische gegevens.

Het Europarlement aanvaardde op 9 oktober een resolutie van rapporteur Boogerd (D66), waarin de Commissie twee maanden de tijd kreeg. „Een stap naar het Hof is al voorbereid", aldus Boogerd. De EU vindt de bewaartermijn van 7 jaar voor data veel te lang. Ook willen de VS de passagiersdata gebruiken voor misdaadbestrijding.

Bolkestein zei de eisen van het Europarlement „in substantie" te steunen. Hij maakte openlijke verwijten aan Eurocommissaris De Palacio (Transport), die over reserveringssystemen voor passagiers gaat. Zij zou met de luchtvaartmaatschappijen moeten werken aan 'filtering', zodat de Amerikaanse douane niet alle PNR-gegevens kan downloaden. De Palacio is verantwoordelijk voor de verordening die bepaalt dat passagiers vooraf toestemming moeten geven voor datatransfers. Europarlementariër Boogerd zei dat zij De Palacio uitleg heeft gevraagd wegens „haar lobby bij de luchtvaartmaatschappijen om tegen de eisen van het Europarlement te ageren".

Australië vindt Nederland gevaarlijk

Door HANS VAN KREGTEN

WELLINGTON, 6 NOV. Australiërs die naar Nederland willen reizen, worden daarvoor sinds vandaag ernstig gewaarschuwd door het Australische ministerie van Buitenlandse Zaken. Reden is volgens het ministerie de sterke toename van het aantal straatroven in Nederland. Het is voor het eerst dat het ministerie officieel de eigen bevolking een negatief getoonzet reisadvies geeft voor Nederland.

In het vandaag op de website gepubliceerde advies meldt het ministerie dat vooral het aantal berovingen in de treinen rond Schiphol sterk is toegenomen. Ook moeten reizigers alert zijn op het feit dat criminelen in Nederland zich nogal eens zouden voordoen als politieagenten.

Sinds de bomexplosies in Bali, ruim een jaar geleden, waarbij bijna honderd Australiërs omkwamen, hebben de reisadviezen van het ministerie aan belangrijkheid gewonnen. Het advies over Nederland bevat geen specifieke informatie over terroristische activiteiten, maar Australiërs wordt geadviseerd de veiligheidssituatie in Nederland nauwlettend in de gaten te houden.

Het Nederlandse ministerie van Buitenlandse Zaken is niet geschokt door het negatieve advies. Een woordvoerder van het ministerie noemt de waarschuwing voor overvallen, zakkenrollers en tasjesdieven „niet bijzonder". Reizigers die naar Duitsland, België of Engeland gaan worden op de site niet gewaarschuwd voor zakkenrollers en tasjesdieven. Volgende week komt de Australische minister van Buitenlandse Zaken Alexander Downer naar Nederland. Het is volgens het Nederlandse ministerie nog niet duidelijk of het reisadvies ter sprake zal komen.

Overigens hoeft Nederland niet al te ongerust te zijn: ook voor een verblijf in het rustige Nieuw Zeeland geldt sinds vandaag een Australische waarschuwing. Reizigers moeten daar vooral alert zijn op aardbevingen. *(www.dfat.gov.au)*

Ingezonden mededeling

Ingezonden mededeling

Ingezonden mededeling

NU OF NOOIT.
WWW.GOUDENHANDDRUK.NL

De wereld van H.J.A Hofland
Abonnee? Gratis naar de tentoonstelling over 50 jaar Hofland
Voor meer informatie: pagina 24
NRC HANDELSBLAD
Slijpsteen voor de geest

4 weken op proef voor € 11,–

Naam m/v
Straat
Postcode/Plaats
Telefoon *(voor controle op bezorging)*
Geb.datum Ingangsdatum
E-mail
Handtekening

Stuur de bon ongefrankeerd naar NRC HANDELSBLAD, Abonnementen, Antwoordnummer 92310, 3009 XD Rotterdam. U kunt ook gratis bellen: 0800 - 0323, of het formulier invullen op www.nrc.nl/service.

BELGIË & LUXEMBURG € 2,–/ DUITSLAND € 2,55/ FRANKRIJK € 2,70 IN HET BUITENLAND IS MAGAZINE M NIET IN ZE LOSSE VERKOOP VERKRIJGBAAR. WIJ GAAN ZORGVULDIG OM MET PERSOONSGEGEVENS. IN HET COLOFON TREFT U NADERE INFORMATIE AAN.

☐ Ik ontvang de krant vier weken op proef voor € 11,–. Ik heb de afgelopen vijf maanden geen proefabonnement gehad.
☐ Ik neem een abonnement en ontvang de krant twee weken gratis.
Ik betaal automatisch:
☐ per kwartaal € 73,95 of
☐ per jaar € 274,–
van bank-giorekening:
en ontvang als geschenk:
☐ de cd SoulTime of
☐ Het leukste adressenboekje van Nederland
Ik betaal per acceptgiro:
☐ per kwartaal € 75,45 of
☐ per jaar € 275,50.

WEEK.D080

8 710114 001009

Nederlander klikt enthousiast

De telefoonlijn voor anonieme tips over misdrijven blijkt een groot succes. Nederlanders geven graag een ander aan. 'Veel bellers willen mensen te grazen nemen'.

Door onze redacteur MARGRIET OOSTVEEN

ROTTERDAM, 6 NOV. „Ik moet de kliklijn hebben", zegt de belster.

„Dit is Meld Misdaad Anoniem", zegt de telefoniste.

„Ha. Kunt u wat met iemand die veel verdient? En ook een uitkering heeft?"

„U kent hem zeker?"

„Ja, het is mijn ex. En ik krijg nog centjes van hem. Veel centjes."

„En nu wilt u wraak nemen."

„Ja!"

„Maar daar zijn wij niet voor."

Nadat de belster boos de hoorn heeft neergesmeten kreunt de telefoniste even. „Dit vind ik zo afschuwelijk. Die háát die achter dit soort tips zit." Veel bellers zijn zo, zegt ze. „Die willen mensen te grazen nemen."

Een jaar heeft Meld Misdaad Anoniem, de telefoonlijn voor anonieme tips over zware misdrijven, proefgedraaid. Vaststaat inmiddels dat de Nederlander zijn medemens graag aangeeft.

Er kwamen ruim 50.000 telefoontjes binnen. Daar zaten ongeveer 28.000 serieuze tips bij. En daarvan waren er 5.600 echt bruikbaar om de politie te helpen misdrijven te voorkomen of op te lossen. Twee weken geleden is daarom besloten dat de tiplijn blijft. Voor het eerst staat Meld Misdaad Anoniem nu toe mee te luisteren, op voorwaarde dat de tips worden geanonimiseerd.

„Ik wil melding maken van onterecht huursubsidie krijgen en dergelijke."

„Zeg, is deze lijn ook voor fraude met de WW?"

„Kan ik hier informatie kwijt voor de sociale dienst?"

Dat wordt allemaal niet in behandeling genomen. En dat maakt bellers boos. Die gaan schuttingwoorden roepen.

Een tiende van de serieuze tips gaat over illegalen. Er bellen mensen „met hele ritsen kentekens of sofinummers". Een andere telefoniste: „Of ze bellen over de buurman in de WAO. Dat die foldertjes rondbrengt. 'In het dónker', fluisteren ze er ook nog bij. Dus dan zeg ik: Nou én?"

Maar dan gaat de telefoon weer:

„Ik heb een tip over een drugslading."

Waarop een gedetailleerde aanwijzing volgt over een „grote lading" die onderweg is naar X. Met nauwkeurig tijdstip, plaats en adres van aankomst. De tipgever meldt zakelijk en kortaf welke route die nog door Europa zal afleggen. Dit is een *insider*. De tip wordt met voorrang en vergezeld van een telefoontje naar de politie gemaild.

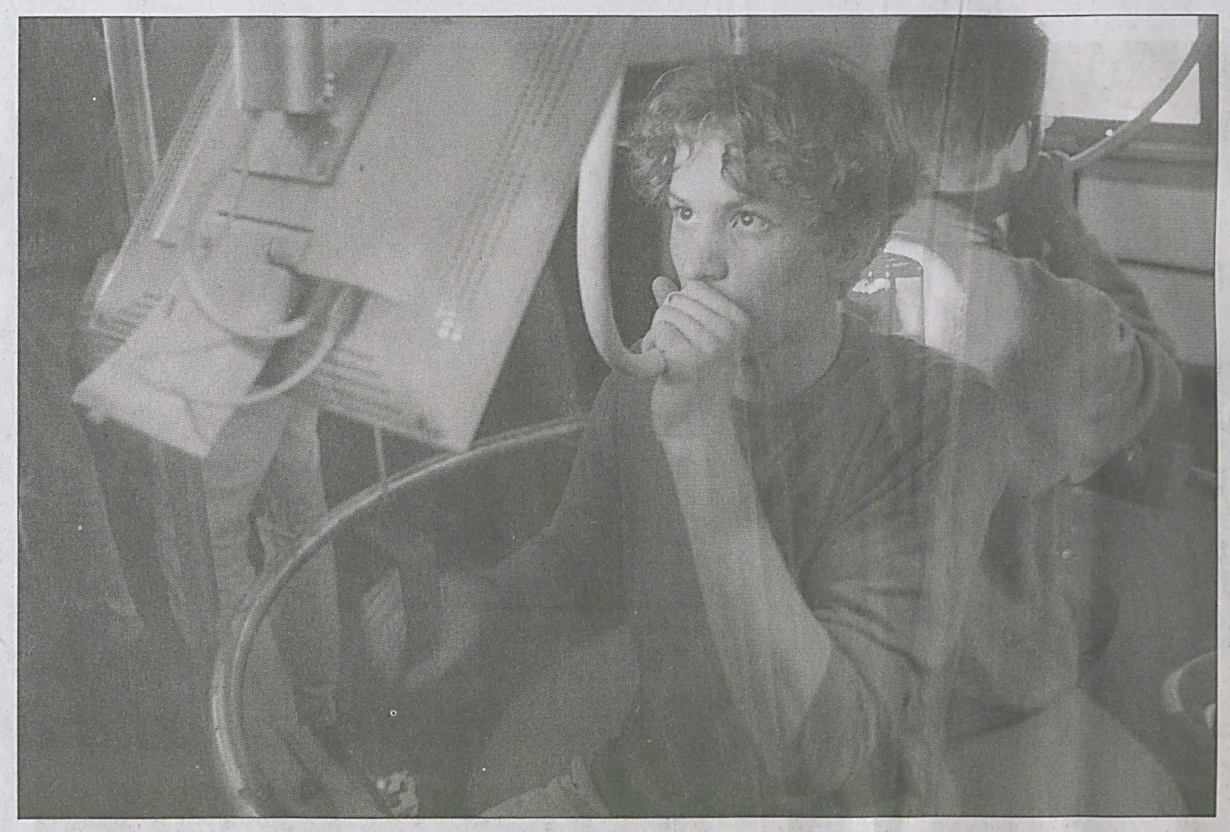
Ze krijgen regelmatig telefoontjes van criminelen zelf. „Je herkent ze aan de gedetailleerdheid van hun informatie. En ik spreek liever een echte crimineel die de concurrentie eens even stevig komt verlinken, dan die kleine klikkers", zegt de telefoniste – ook zij mag niet met haar naam in de krant. Voor haar eigen veiligheid, aldus de meldlijn. Helemaal in het begin ging het één keer mis. Nadat de meldlijn een tip had doorgestuurd is de recherche met de beschuldigde persoon gaan praten – daarbij vermeldend dat ze een anonieme tip hadden gekregen. Bij de zogenoemde één-op-één-delicten, met een direct benadeelde partij, moet je dat nooit doen. De verdachte begreep wie de beller was en kwam verhaal halen.

Meld Misdaad Anoniem wil geen kliklijn zijn. Zware criminaliteit, daar gaat het om. Fraude? Alleen als het grootschalig is. Maar „in principe" is hij niet tégen de kleine klikkers zegt politiecommissaris Henk Munting, projectleider van de meldlijn namens de Raad van Hoofdcommissarissen. Als ze zo vaak bellen dan zit er kennelijk toch „een stukje irritatie in de samenleving" over misbruik van voorzieningen waar je wat mee moet, vindt hij. „Dus het is wel een punt van discussie hoor. Of we niet ook die maatschappelijke functie moeten vervullen." [• *Vervolg* KLIKLIJN: pagina 2]

Voor god of beschermengel spelen

Hoe maak je een computerspel? Wat zijn de nieuwe ontwikkelingen? Waarom is *gamen* leuk? Is het eigenlijk wel goed voor ons? Het zijn vragen die het wezen van de game-industrie raken. Deze week kwamen spelers en makers naar Utrecht, voor het eerste serieuze internationale Game-congres.

door Bas den Hond



Terwijl de wetenschappers congresseren, experimenteren in Tivoli (Utrecht) liefhebbers met nieuwe spellen: een onderwaterspel waarbij de speler ook de adem gebruikt.
FOTO MAARTEN HARTMAN

'Geweld', zegt Eric Zimmermann en het grijze sikje van de spellenontwerper komt iets naar voren. Het klinkt opeens alsof hij een zaal studenten toespreekt. „Geweld is als een mens een ander mens pijn doet. Dat doen computerspellen niet. Spellen laten vaak zien hoe mensen andere mensen pijn doen. Dat is wat anders."

En het is hartstikke leuk, als je miljoenen mensen over de hele wereld moet geloven. Op hun Xbox of Playstation, of in groepen via internet dwalen ze door de vreemde gevaarlijke werelden van Tomb Raider, Everquest of Lineage en bestrijden buitenaardse engerds of ouderwetse draken. Ze spelen god voor een stad die ze zo machtig of welvarend mogelijk moeten maken, of beschermengel voor een gezin in een digitaal huis.

Waarom is dat leuk? Is dat wel goed voor ons? En hoe maak je zo'n spel het beste? Wat is eigenlijk een spel? Vierhonderd mensen uit de wereld van het spel, van ontwerpers tot onderzoekers, kwamen deze week naar Utrecht voor het eerste internationale congres over zulke vragen.

Het zijn moeilijke vragen. Alleen al de definitie van 'spelen', of het nu op een computer is of op straat, heeft cultuurhistorici en filosofen flink beziggehouden. Zimmermann, die een ontwerpbedrijf in New York heeft, hecht veel aan het door Johan Huizinga (in 'Homo Ludens') benadrukte idee van de 'magische cirkel'; een spel speelt zich af in een gebied dat duidelijk is afgescheiden van de echte serieuze wereld; de lijnen van het voetbal, het podium in het theater, het schaakbord. Voor computerprogramma's geldt hetzelfde: je neemt plaats voor het scherm en laat de natuurwetten en strafwet voorgaan op de wetten die in de gewone wereld gelden.

En wat voor mens word je dan? In veel spellen kun je kiezen: man of vrouw, held of harde bikkel, slechterik of sekssymbool. Je 'avatar', je spelpersoon, snelt door het landschap en probeert de taak die erbij hoort te vervullen. Dat biedt sociale wetenschappers natuurlijk een prachtige mogelijkheid om te zien wat mensen met die vrijheid doen.

„Je ziet dat de wet van de jungle geldt", zegt professor Holin Lin van de universiteit van Taiwan. Zij volgde spelers van twee populaire spellen, Lineage en Ragnarok, die je via internet kunt spelen. Miljoenen vooral jonge Taiwanezen doen eraan mee, waardoor je als beginner nogal snel in de knel kunt komen. De oplossing: je sluit je aan bij een clan. Daarvan zijn er alleen al voor Lineage bijna een half miljoen.

Het blijkt dat je als clanlid veel hebt aan levenswijsheden en onbewuste gedragsregels die ook 'offline', in het meer of minder harde echte leven, van pas komen. Lid worden van een clan beschermt je tegen sterkere tegenstanders. Het kan je een aandeel opleveren in de gezamenlijke buit van een overval. Maar het kan je ook verplichten tot het meedoen aan een overval die mislukt, en je kunt door je eigen clanleden belazerd worden. Lin ontdekte dat de spelers zich tegen mogelijke ontrouw probeerden te wapenen door geen clanleden te accepteren die ze niet ook in de echte wereld zouden weten te vinden: clans bestaan vaak uit

Kinderen ontwikkelen voor het scherm sociaal gedrag

klasgenoten of familieleden. Kinderen die deze computerspellen spelen, concludeert Lin, veranderen niet in aan doodschieterij verslaafde zielepoten, maar ontwikkelen een antenne voor sociaal gedrag en voor de risico's en voordelen van hun daden.

Kijk, zo mag Zimmermann het graag horen. De angst dat computerspellen de jeugd naar de zedelijke ondergang zullen drijven (die in Griekenland een tijd lang tot tot een verbod op openbaar gebruik van spelcomputers heeft geleid en in Thailand tot een nachtelijk speelverbod) is volgens hem dezelfde angst die vroeger voor stripverhalen heeft gegolden. Elites hebben altijd geprobeerd tegen te houden wat bij het volk aansloeg, zegt Jesper Juul, van de Universiteit voor Informatica van Kopenhagen; „In de 15de eeuw werd in Schotland golf verboden, omdat het de jongeren af zou houden van de zo belangrijke boogschietoefeningen. Spel is altijd het zwarte schaap geweest van de cultuur, en van de wetenschap. Had Aristoteles tussen al zijn andere werken ook maar een boekje geschreven over spelen, dan waren er nu universitaire instituten in de spelkunde."

Misschien komt het er nog van, dankzij de miljoenenomzetten van computerspellen. En dan kunnen we nog veel meer onderzoek verwachten zoals dat van Jeroen Jansz van de Universiteit van Amsterdam, die de beginfilmpjes van een aantal populaire computerspellen analyseerde. „In de begintijd waren de hoofdpersonen mannen en waren er alleen onderworpen vrouwen." Maar toen kwam Lara Croft, de heldin van het spel Tomb Raider, en ze kwam niet alleen. „Misschien is het niet toevallig dat dat samenviel met de opkomst op de televisie van 'Ally McBeal', 'Sex and the City' en 'Buffy the Vampire Slayer'."

In de door Jansz onderzochte spellen uit 2002 was inmiddels 60 procent van de rollen man, terwijl van de belangrijkste personages zelfs de helft vrouw was.

De medewerkers van Jansz noteerden ook waar in de filmpjes de meeste aandacht naar uitging. De camera bleef uiteraard graag hangen bij een uitdagende borstpartij, maar had, tot grote verrassing van de onderzoekers en hilariteit in de Utrechtse zaal, evenveel belangstelling voor het mannelijke achterwerk.

De opmars van de vrouwen en van de vrouwelijke blik in het computerspel valt samen met een opmars van de vrouw als speler. Onderzoekster Aphra Kerr uit Dublin ondervroeg speelsters. Ze ging na wat de producent van de belangrijkste spelcomputer in Ierland, Sony, van zijn vrouwelijke klanten wist. Dat laatste bleek niet veel te zijn. Hoewel de nieuwe spelcomputer van het Sony, Playstation 2, bewust sekseneutraal was aangeprezen, had het bedrijf vooral mannen in het klantenregister staan. Geen wonder, ontdekte Kerr: vrouwen spelen wel computerspellen, maar ze vinden het niet nodig om zo'n duur ding ook te hebben, als ze hem kunnen lenen.

Dat veranderde toen Sony de oude Playstation 1 opnieuw op de markt bracht als een goedkoop 'instapmodel'. Het aantal vrouwelijke kopers schoot omhoog. Logisch, zei een woordvoerder van Sony Ierland tegen Kerr; „Ze zagen het nut niet in van het kopen van een Playstation als ze voor dat geld ook make-up en kleding of wat dan ook konden kopen. Maar toen kreeg je een machine van kleiner formaat, een lief, schattig klein babymachientje, en de prijs was natuurlijk ook lager."

Toen ze dat interview uittikte, vertelde Kerr haar toehoorders, 'Had ik zin om nog even naar die man terug te gaan en nog eens een ander gesprek met hem te hebben'. Maar ze deed het niet. Zo gaat dat buiten de magische cirkel.

tv

Assepoester

Met het vlammend betoog van collega Eveline Brandt op schoot ging ik er nog eens voor zitten. Eveline was vorige week in deze krant paginagroot uitgevallen tegen de onverantwoorde commerciële uitwassen van de cosmetische chirurgie en vooral tegen de 'vertelevisering' ervan in programma's als 'Make me beautiful'. Het was een kloek standpunt dat ze innam, een pleidooi voor een recht op lelijkheid. Ze hoopte op een maatschappelijk debat, maar haar eigen krant kwam met cosmetisch ambassadrice Marijke Helwegen, die vooral sprak over haar hard geworden borsten en de anus van haar kat.

Dat kon het weerwoord op Eveline's betoog niet zijn.

Ik keek dus nog eens naar 'Make me beautiful', dit keer gewapend met een flinke dosis scepsis en wantrouwen. Bij een eerdere gelegenheid had ik me laten overweldigen door gevoelens van deernis bij het aanschouwen van die hopeloos door het leven verkreukelde supermarktcaissière die binnen zes weken grondig werd verbouwd zonder dat ze daar ook maar een cent voor hoefde betalen. Ik kan het niet vaak genoeg schrijven: televisie meet zich dolgraag de rol van weldoener aan. Er is geen ander medium dat zo gretig poseert als wonderdokter en suikeroom en zich voor die pose ook geheel niet geneert. In het geval van 'Make me beautiful' lopen de wonderdokters statig in de richting van de camera. Ze zijn verbonden aan het Medisch Centrum Scheveningen, dat is gevestigd in een groot landhuis met oprijlaan. Hier heerst de uiterlijk onberispelijke dokter Robert Schoemacher in zijn kraakwitte doktersjas met korte mouwen – perfect gecast. Het is een ijzingwekkend contrast om te zien hoe zijn elegante gebruinde handen even met de vingertoppen de slappe witte buikwand van Willy optillen en aangeven waar ze het litteken zullen verstoppen. Dokter Schoemacher is gespecialiseerd in laserchirurgie en *injectables*. Hij is 47 maar oogt 39. Bij Willy is dat andersom. Ze is moeder van drie kinderen en heeft een complex vanwege haar grote neus. Wat komen we verder van haar te weten? Niet veel. Haar man Martin (tatoeages op de onderarmen) houdt veel van haar. Ze heeft een buitenmaats grote vijverpartij in de smalle achtertuin. In de woonkamer liggen witte plavuizen. Er staat een eikenhouten wandkast en een retromodel potkachel en tegen de bakstenen muur hangt een kleine reproductie van De Nachtwacht.

Het vermoeden bestaat dat wij daarmee meer over haar weten dan het medisch personeel in Scheveningen. In bijna de helft van twintig onderzochte klinieken blijft een 'pre-operatieve' screening afwezig, schreef Eveline Brandt. Daar weten ze niets over de algemene gezondheidstoestand van hun cliënten. Nou ja, niets. Willy rookte een pakje sigaretten per dag. Daar heeft je huid een klap van gekregen, zegt dokter Schoemacher. Aan haar bed verschijnt drs. A.A. Novitski, cosmetisch chirurg. „We gaan uw *haut* laag naar laag verdampen", zegt hij met Duits accent. Het resultaat lijkt op een derdegraads verbranding maar is volgens dokter Schoemacher 'natuurlijk een kwestie van dode huidcelletjes en oud wondvocht'. Ik voel alweer de deernis opkomen, maar besluit me niet te laten afleiden door het prooidier, maar me te blijven concentreren op de gieren. Willy gaat nog door de handen van een esthetisch-plastisch chirurg, een KNO-chirurg, twee cosmetisch tandheelkundigen, een kledingadviseur, een mental coach en een hairstylist om vlak voor twaalven als een fonkelende Assepoester even over onze catwalk te wandelen. Maar inderdaad, Eveline, waar zijn de camera's *nu Willy thuis zit onder* haar Nachtwacht, met ontstoken neusbot, doorboorde buikwand en lekkende tuinvijver?

Wim Boevink

transcript

Frits Barend: Kunt u zich vinden in de winnaar van de AKO-literatuurprijs?
Medy van der Laan: Ehm... Benali, ja.
Barend: Nee, de AKO-literatuurprijs.
Van der Laan: De AKO-literatuurprijs.
Barend: Kon u zich vinden in de winnaar?
Jan Mulder: Met 'Multatuli'.
Barend: Dik van der Meulen met 'Multatuli'.
Van der Laan: Ja, sorry, ik haal twee prijzen door elkaar.
Barend: Welke prijs heeft Benali dan gewonnen?
Van der Laan: Die heeft... ehm... die heeft...
Henk van Dorp: ...die andere literatuurprijs...
Van der Laan: ...die andere literatuurprijs...
Van der Laan: ...die andere...
Van der Laan: Nou ja, d'r zijn er een paar...
Barend: Een halfjaar geleden. En dan heb je nog de Publieksprijs.
Van der Laan: Ja, Hella Hazes, ja.

Barend en van Dorp. RTL4. 2 november.

Tanja Grotter niet in de winkel

AMSTERDAM – Het boek 'Tanja Grotter en de magische contrabas' mag in Nederland niet op de markt worden gebracht. Het gerechtshof in Amsterdam heeft gisteren het vonnis van de voorzieningenrechter hierover bekrachtigd.

Harry Potter-schrijfster J.K. Rowling en haar uitgever Time Warner eisten in het geding een verbod op het boek van uitgever Byblos, omdat het inbreuk zou plegen op de auteursrechten van J.K. Rowling.

Byblos wilde op 8 april de Nederlandse vertaling van het oorspronkelijk Russische boek 'Tanja Grotter', geschreven door Dimitri Jemetz, uitbrengen.

Volgens Rowling en haar uitgever vertoont het schrijven opvallend veel overeenkomsten met de boeken van Harry Potter en willen de uitgever en de schrijver van 'Tanja Grotter' ongeoorloofd meerijden op het succes van de Harry Potter-mania.

De rechter oordeelde dat Byblos met de beoogde uitgave inderdaad inbreuk pleegt op de auteursrechten van Rowling.

Het verweer van de uitgever dat 'Tanja Grotter en de magische contrabas' slechts een parodie betreft, vond in de ogen van de rechter geen genade. Het gerechtshof is het daar dus helemaal mee eens.

Righteous Brother overleden

KALAMAZOO – Zanger Bobby Hatfield van de Righteous Brothers ('You've lost that lovin' feeling') is woensdag dood aangetroffen op een hotelkamer in Kalamazoo in de Amerikaanse staat Michigan. Manager David Cohen zei tegen de zender CBS dat hij het levenloze lichaam van Hatfield in een bed in diens hotelkamer vond, kort voordat de Righteous Brothers een optreden op de Western Michigan University Campus zouden verzorgen. De doodsoorzaak is nog niet bekend.

Hatfield en Bill Medley gingen in 1962 samenwerken onder de naam Righteous Brothers. Hun debuutsingle 'You've lost that lovin' feeling' werd direct een grote hit. De single werd geproduceerd door Phil Spector, die aan de wieg stond van veel wereldhits. Spector is inmiddels aan lager wal geraakt en wordt verdacht van moord op de actrice Lara Clarkson, nadat haar lijk in februari dit jaar in zijn kapitale villa werd aangetroffen.

In de jaren daarna scoorden de Righteous Brothers onder meer met 'Unchained melody' en 'Soul and inspiration'.

Hatfield en Medley gingen in 1968 uit elkaar. In 1974 besloten ze weer als duo te gaan treden.

In 1990 werd 'Unchained Melody' opnieuw een hit dankzij de film 'Ghost'.

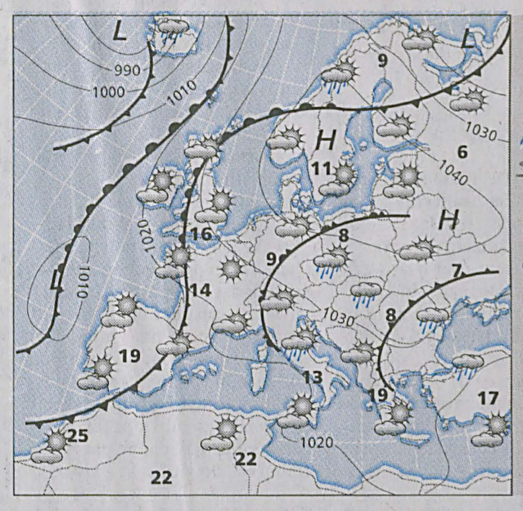
WEER Jan Visser

www.trouw.nl/weer

Gigantisch Noors warmterecord

Het stromingspatroon is de laatste tijd opvallend vaak meridionaal. Ofwel: de assen van de belangrijkste weersystemen strekken zich uit langs de geografische lengtegraden. In dat soort situaties hebben we, afhankelijk van de exacte positie van het hoge- of lagedrukgebied, te maken met zuid- of noordcirculaties. Recentelijk ging het om aanvoer van zeer koude luchtmassa's uit de poolstreken, met als gevolg kouderecords in de Noordse landen (-17,2° in Götaland, Zuid-Zweden) en een evenaring van het kouderecord in ons land met op de 24ste -8,5° op de vliegbasis Twenthe. Tegelijkertijd stroomde zeer zachte lucht naar IJsland: op 26 oktober werd in Dalatangi 22,1° gemeten. Dat is maar een graad onder het warmterecord van het vulkanische eiland: 23,5° in oktober 1973. De afgelopen 36 uur is langs de westflank van de Europese luchtdrukgigant (gistermiddag boven de Baltische staten) zeer zachte lucht tot westelijk Noorwegen doorgedrongen. Mede dankzij een woeste zuidföhn werd in Tafjord gistermiddag om 13.00 uur 21,6° geregistreerd. Dat betekent een werkelijk ongelooflijk Noors novemberrecord, want het vorige bedroeg 18,5° op 1 november 1984 te Sunndalsora. In Nederland kwam het Limburgse Vijlen eergisteren uit op 17,6°, na een op beschutte en laag gelegen meetpunten koude nacht (Heino -0,8, Vijlen-Mamelis -1,2°) was het gisteren overdag wederom stralend, maar in het zuidoosten minder hoge waarden dan woensdag.

Doordat de luchtdrukreus vandaag boven Zweden arriveert (kerndruk 1046 hPa), gaat de wind uit het oosten waaien en wordt minder zachte lucht aangevoerd. Op de meeste plaatsen wordt het omstreeks 11°. Het blijft wel zonnig. Tijdens het weekeinde blijft de Scandinavische hogedrukblokkade overeind. In de hogere luchtlagen trekt echter een storing via Frankrijk naar het noordwesten. Daardoor komt er meer bewolking en zondag zou er ook plaatselijk een buitje kunnen vallen. De temperatuur zakt nog iets maar lijkt 's middags voornamelijk alleen in het noorden/noordwesten op 8-9° te blijven steken. Begin volgende week zijn in vooral het zuidoosten weer hogere maxima mogelijk. Midden volgende week zou het verder kunnen afkoelen. Vooral het Duitse atmosfeermodel stuurt daarop aan. De neerslagkansen blijven aanhoudend klein en de zon is geregeld van de partij.



Weerrapporten

Gistermiddag 14 uur		temp.	nrsl.				
Den Helder	onbewolkt	12	0.0	Malaga	licht bew.	20	0.0
Amsterdam	onbewolkt	13	0.0	Mallorca	zwaar bew.	18	0.0
De Bilt	onbewolkt	14	0.0	Malta	zwaar bew.	19	0.1
Leeuwarden	onbewolkt	11	0.0	Moskou	half bew.	8	0.0
Deelen	onbewolkt	14	0.0	München	licht bew.	8	0.0
Eelde	onbewolkt	12	0.1	Nice	onbewolkt	18	0.0
V Twenthe	onbewolkt	14	0.0	Oslo	onbewolkt	7	0.4
Vlissingen	nevel	11	0.0	Parijs	licht bew.	13	0.0
Rotterdam	onbewolkt	13	0.0	Praag	nevel	4	0.0
Eindhoven	onbewolkt	14	0.0	Rome	half bew.	16	0.0
Maastricht	onbewolkt	12	0.0	Belgrado	nevel	6	0.0
Aberdeen	onbewolkt	14	0.1	Zagreb	--	--	0.0
Athene	zwaar bew.	16	0.0	Stockholm	--	--	0.0
Barcelona	half bew.	19	0.0	Reykjavik	half bew.	5	---
Berlijn	motregen	4	0.1	Warschau	zwaar bew.	8	0.0
Boedapest	licht bew.	10	0.0	Wenen	betrokken	6	0.0
Bordeaux	half bew.	18	0.0	Zürich	nevel	4	0.0
Brussel	onbewolkt	13	0.0	S. Petersburg	motregen	7	0.0
Cyprus	half bew.	24	0.0	Casablanca	onbewolkt	24	0.0
Dublin	licht bew.	14	0.3	Willemstad	licht bew.	28	0.0
Frankfort	onbewolkt	12	0.0	New York	licht bew.	15	0.0
Genève	nevel	7	0.1	Tel Aviv	half bew.	25	0.0
Helsinki	motregen	8	0.2	Toronto	half bew.	2	0.0
Innsbruck	licht bew.	11	0.0	Tunis	half bew.	21	0.0
Ankara	half bew.	18	0.0				
Klagenfurt	half bew.	8	0.0	Vooruitzichten:	Vr	Za	Zo	Ma
Kopenhagen	nevel	6	0.0	kans op zon (%):	85	60	20	50
Las Palmas	onbewolkt	24	0.0	neerslag (%):	0	5	45	25
Lissabon	onbewolkt	19	0.0	min. temp:	--	4	4	4
Locarno	nevel	12	0.0	max. temp:	11	11	11	12
Londen	half bew.	16	0.0	wind:	O 3	O 4	ZO 3	O 3
Luxemburg	onbewolkt	10	0.0	Zaterdag 8 november :				
Madrid	licht bew.	16	0.4	zon op: 07:46		onder:16:59		
				maan op: 16:50		onder:06:56		

ZUSJE Gerrit de Jager

www.trouw.nl/zusje

RECEPT Feesteten / Henja Schneider

Pompoentaart

Terwijl wij nog even op de stroom feestelijkheden moeten wachten, zitten de Amerikanen er al middenin. Gister was het Thanksgivings Day en naast kalkoen is pompoentaart (met het vruchtvlees van de uitgeholde halloweenpompoenen natuurlijk) het traditionele gerecht.

Het is oorspronkelijk een oud Engels gerecht en bij wie zouden we beter te rade kunnen gaan dan bij Jane Grigson. In haar prachtige 'Groentekookboek' (van dezelfde uitgever die de boeken van een andere grote Britse schrijver over eten, de woensdag gehuldigde Erasmusprijswinnaar Alan Davidson, in Nederlandse vertaling uitbrengt) schrijft ze dat Amerikanen bruine suiker voor hun pompoentaart gebruiken, maar dat zij die smaak vindt overheersen en daarom witte suiker neemt.

Maak voor een taartbodem van korstdeeg en met een doorsnede van 22 cm een vulling van:

3 3/4 dl gare pompoen
3 1/4 dl slagroom
6 eetlepels (bruine) suiker
2 afgestreken eetlepels witte suiker
1 theelepel zout
2 theelepels kaneel
1 theelepel gemberpoeder
1/4 theelepel kruidnagelpoeder
1 1/4 dl donkere of lichte suikersiroop
3 losgeklopte eieren
2 theelepels vanilleextract of
2 eetlepels cognac of rum
175 g gehakte walnoten

Doe alle ingrediënten behalve de laatste twee in een kom, hang die in een pan met kokend water (maar zo dat het water de bodem niet raakt) en verwarm het mengsel terwijl u voortdurend roert tot het gaat binden. Voeg de laatste twee ingrediënten toe. Giet de vulling in de taartbodem, laat de taart afkoelen en serveer er stijfgeklopte slagroom bij.

Persoonlijk geef ik de voorkeur aan de volgende bereidingswijze: verwarm de oven voor op 160° C, meng de ingrediënten voor de vulling en giet de vulling in een blind (met steunvulling van kersenpitten of oude peulvruchten o.i.d.) voorgebakken taartbodem en bak de taart in ongeveer een uur gaar.

Desgewenst kunt u walnoten en alcohol weglaten en/of fijngehakte stemgember door de stijfgeklopte slagroom te roeren.

MiddenNederland

De Ronde Venen claimt zes miljoen bij waterschap

De Ronde Venen - De gemeente De Ronde Venen heeft een claim van 6 miljoen euro neergelegd bij het hoogheemraadschap Amstel, Gooi en Vecht (AGV).De gemeente heeft het schadebedrag zelf voorgeschoten zodat de gevolgen van de dijkdoorbraak bij Wilnis geen consequenties hebben voor de begroting van volgend jaar. De claim kan pas worden toegekend als blijkt dat het hoogheemraadschap nalatig is geweest. Wethouder D. Brouwer (financiën) verwacht dat dat zo is. Het is nog onduidelijk wanneer het onderzoek naar de schuldvraag is afgerond.

Cadeautje voor Douwe Egberts

Utrecht - De Utrechtse Kamer van Koophandel heeft de directie van Douwe Egberts gistermiddag verrast met een cadeautje. Uit handen van kamervoorzitter J. Bielders ontving algemeen directeur J. Manassen van de koffiebrander een kunstwerk met als titel 'Tijdsbeeld'. Douwe Egberts kreeg het presentje ter gelegenheid van het 250-jarig bestaan en als blijk van waardering voor een volgens Bielders 'unieke prestatie'. Bielders benadrukte in zijn toespraak het grote belang van DE voor Utrecht.

Schippersinternaten voeren ludieke actie

Nieuwegein - Het geduld is op bij de schippers, schipperskinderen en personeel van de internaten. Dinsdag 11 november demonstreren ze op het Malieveld in Den Haag tegen de bezuinigingen die de 21 schippersinternaten in Nederland boven het hoofd hangen. Jennie Klein, voorzitter van de Landelijke Oudervereniging voor Trekkende Beroepsbevolking (LOVT) verwacht minstens duizend mensen op het Malieveld, waar ze om half twee een petitie aanbiedt aan Erica Terpstra. De meeste personeelsleden en kinderen van het Prins Hendrikinternaat in Nieuwegein gaan niet naar de manifestatie. Volgens directeur R. Kampstra willen de meeste ouders niet dat hun kinderen lessen missen.

Geld voor replica Romeinse toren

Bunnik - Het Europees subsidieprogramma Leader+ heeft het project 'De Romeinen komen' goedgekeurd. Op 17 november worden de fundamenten gelegd voor de replica van een Romeinse wachttoren die bij Fort Vechten in Bunnik gebouwd wordt. Daar omheen worden educatieve activiteiten georganiseerd. Ook de projecten 'Van dorps- naar schoolplein' van de Oudervereniging van de Delteyschool in Werkhoven en 'Wandelen in historie op Landgoed Wickenburg' van de gemeente Houten krijgen geld van de EU. Leader+ is bedoeld voor plattelandsontwikkeling.

Burgemeesters voetballen bij FC

Utrecht - Het Nederlands Burgemeesterselftal speelt morgen om 11.30 uur in Utrecht tegen het Kabinetselftal. De wedstrijd is op een veld van trainingscomplex Zoudenbach, bij stadion Galgenwaard, vooraf gaande aan de eredivisiewedstrijd FC Utrecht. In het burgemeesterselftal speelt onder meer burgemeester Lamers van Houten. Het elftal speelt circa acht keer per jaar ten bate van de Leprastichting. Onder de sponsors zijn Holland Casino en Bouwfonds Nederlandse Gemeenten.De afgelopen tien jaar hebben de burgemeesters zo'n 300.000 euro bijeen gevoetbald.

Frustratie oud-bewoners

Rheyngaerde jaagt mensen op kosten

Door Miro Lucassen

Utrecht - Oud-bewoners van de oude serviceflat De Rheyngaerde in De Meern en hun erfgenamen slagen er tot hun frustratie niet in geld los te weken uit het complex. De nieuwe serviceflat De Rheyngaerde is grotendeels gebouwd met geld van mensen die er niet wilden of konden gaan wonen.

Driekwart van de bewoners van de oude Rheyngaerde in De Meern kon niet meeverhuizen, maar een deel van hun kapitaal zit nog steeds vast in de nieuwbouw.
Van de 108 bewoners in De Meern gingen er tijdens de jarende durende voorbereiding van de verhuisoperatie tientallen dood. Stress over de onzekere toekomst speelde daarbij een rol, vermoeden nabestaanden, al erkennen zij ook dat zoiets niet te bewijzen valt. Andere ouderen bleken te zwak om in de nieuwbouw zelfstandig te gaan wonen, en werden ondergebracht in een verzorgings- of verpleeghuis. Hun familie en erfgenamen bleven zitten met de lasten van het eigendomsrecht op een deel van de nieuwe Rheyngaerde.
Zij die wel meeverhuisden, 22 ouderen, zitten eveneens met hogere lasten. Zij moesten een hypotheek afsluiten voor de nieuwe flat terwijl de vergoeding voor de oude niet geheel werd uitgekeerd. Op het moment zit er nog zo'n drie miljoen euro 'vast' in het gebouw en in het vermogen van de coöperatieve vereniging.
De investering in de nieuwe Rheyngaerde is gedaan door de coöperatieve vereniging waarvan alle bewoners van het oude complex lid waren. Zo'n lidmaatschap was in De Meern geld waard, totdat bleek dat de oude Rheyngaerde moest wijken voor de verlegging van rijksweg A2. Gevolg: bewoners konden alleen wachten op de uitkoopsom van Rijkswaterstaat. De vereniging besloot die aan te wenden voor de bouw van een nieuwe serviceflat in Oog in Al. Een deel van de appartementen blijkt moeilijk te verkopen. De coöperatie blijft als eigenaar zitten met de kapitaalslasten en servicekosten voor de voorraad, die op dit moment dertien appartementen telt.
Volgens het bestuur van de coöperatie is dit onvermijdelijk, en doen ze er alles aan om de zaken snel af te wikkelen. Oud-bewoners en hun erfgenamen zijn daarvan niet overtuigd.
Dat het oude gebouw niet volgens afspraak is geslooptzien de betrokkenen ook als een slag in hun gezicht. De Rheyngaerde moest het pand in mei 2002 leeg opleveren, wat bewoners veel stress bezorgde. Enkele dagen voor de overdracht bleek dat de verlegging van de A2 nog jaren op zich zou laten wachten, en dat Rijkswaterstaat het pand ging verhuren aan studenten.

Pagina 16
Tandenknarsend wachten als enige optie

Gamen

Gamen tot je er met rood-doorlopen 'computerogen' bij neervalt. Wat is er voor spelletjesfreaks mooier dan spelen op een megagroot filmscherm? Niks. Zodat ze zich nog sterker kunnen identificeren met hún helden in de computergames. Opperste concentratie en vingervlugheid zijn de sleutelwoorden. In film-theater 't Hoogt werd gisteren het congres over computergames afgesloten. Level Up, georganiseerd door de Universiteit Utrecht, wilde een breed publiek kennis laten maken met de wereld die gamen heet.
Op pagina Focus 3: Meer dan zomaar een spelletje. (Foto UN/AC-Marc van der Kort)

'Jammer dat het vak Turks nu nog niet wordt gegeven'

Door Patricia de Ryck
Utrecht

Frans, Duits, of Turks, het maakt de leerlingen van de St. Gerardus Majellamavo in Utrecht niks uit. Talen vinden de brugklassers veel leuker dan godsdienst of wiskunde. „Het lijkt mij heel erg leuk om Turks op school te krijgen," vertelt Elias (12) die zelf van Marokkaanse afkomst is. „Het wordt wel een beetje veel, maar als je een nieuwe taal wilt leren kun je dat veel beter in de brugklas doen. Kinderen begrijpen het veel sneller dan volwassenen."
Dilek (12) is zelf Turks en vindt het jammer dat ze het vak nu niet heeft. „Het is mijn moedertaal, een heel leuke taal. Een beetje als Nederlands, maar dan met puntjes op de letters. Ik wil het nog beter leren. Als ik nu naar de Turkse tv kijk, snap ik echt niet alle woordjes."
De kinderen in brugklas 1B vinden het niet gek dat er volgend jaar Turks aan alle eerstejaars gegeven wordt. Al zouden de Nederlandse meisjes er niet voor kiezen.
De Chinese Jihan (17) snapt wel dat er niet voor haar moedertaal is gekozen, maar voor Turks. „Chinees is moeilijk. Je kunt het wel een beetje leren, maar begrijpen doe je het dan nog niet."

Ouders hikken tegen Turkse les aan maar kinderen niet

Door Ineke Inklaar
Utrecht

Turks voor alle eerstejaars mavo, ook voor de Marokkaanse en Nederlandse leerlingen? De meeste Utrechtse schooldirecteuren vinden het een waagstuk.

Maar Ton van Vught, directeur van de Gerardus Majellamavo niet. Integendeel, volgend jaar begint zijn school ermee. Dan hebben alle 70, 75 brugklassers per week 2 uur les in de Turkse taal. „Iedereen volgt dan naast de 3 uur Engels, 2 uur Frans en 2 uur Duits nog een vierde moderne vreemde taal. Turks." Vanaf het tweede jaar is het een keuzevak. Het schooljaar daarop doet Arabisch ook mee.
Misschien zijn de verplichte lessen Turks voor ouders een reden om hun kind niet voor de school in de wijk Tuindorp aan te melden. Van Vught is daar niet benauwd voor: „Natuurlijk is het risico dat mensen zeggen: daar stuur ik mijn kind niet naar toe. Omdat de school dan te veel buitenlandse kinderen aantrekt. Maar ik probeer het gewoon uit. Bovendien: wat dan nog? Als ik maar een goede school ben."
Zijn collega Spaargaren van het Utrecht Zuid College (Kanaleneiland) vindt de lessen Turks in de brugklas een goede stap. Maar vraagt zich tegelijkertijd af, of het voor sommige Nederlandse ouders niet 'een sprong te ver' is om ze te verplichten.
„Ouders hebben op zich geen moeite met veel culturen op een school. Maar je hebt kans, dat ze zullen zeggen: waarom moeten onze kinderen Turks leren? Laat de buitenlandse kinderen maar goed Nederlands leren."
Rector Snijders van College Blaucapel (Tuindorp-Oost) is niet van plan zelfs Turks op zijn school aan te gaan bieden. „Iedereen is hier natuurlijk vrij in. Wij zijn een Nederlandse school. We zijn er om de kinderen goed Nederlands te leren. Keuzevakken als Spaans of Italiaans geven wij ook niet."
Van de 300 leerlingen op de Gerardus Majellamavo is 60 procent Marokkaans, een kleiner deel Turks. De rest is Nederlands. Van Vught heeft niet officieel met ouders overlegd, want een oudercommissie kent de school niet. „Het blijkt erg lastig om de allochtonen te betrekken."
Volgens hem hikken ouders er wellicht tegen aan, maar kinderen niet. „Volwassenen hebben last van de post-Pim-Fortuyn-depressie, waardoor iedereen roept dat 'de buitenlanders beter hun best moeten doen'."
Kinderen hebben naar zijn zeggen dat vooroordeel niet. „Vooral de jongeren met taalgevoel vinden het leuk. Onder de ouderejaars zijn er nu al die vragen waarom zij niet mogen? Turks is nu eenmaal een levende taal."
Hij verwacht overigens niet dat tientallen tweedejaars straks het vak zullen kiezen. De Nederlandse Turkse kinderen - inmiddels de derde generatie - wellicht wel.
Zijn collega Engbers van het Vader Rijn College tempert dat enthousiasme. De school op Overvecht heeft de afgelopen jaren Arabisch en Turks als keuzevak gegeven. „We waren naief, dachten dat de leerlingen het leuk zouden vinden - les in de eigen taal."
Dit schooljaar wordt de proef teruggedraaid wegens gebrek aan interesse. Engbers' verklaring: Arabisch is voor de Berbers sprekende Marokkanen de korantaal, dus die redeneren dat hun kind dat ook op de koranschool kan leren. En Turkse kinderen spreken die taal thuis al. Toch vindt de rector het plan om alle brugklassers Turks te geven een 'interessante gedachte'. Maar hij vreest dat het voor de 12- en 13-jarigen wel zwaar zal worden met die twee uur erbij. Ook directeur Spaargaren aarzelt: kunnen de kinderen die concentratie- en spanningsboog wel aan? Maar anderzijds: „Als leerlingen echt iets willen, hebben ze daar ook de puf voor."

Jaap Lodewijks: 'De lezer is niet meer anoniem'

Van een onzer verslaggevers
Utrecht

Jaap Lodewijks is de nieuwe lezersredacteur van deze krant. Hij was ruim vier jaar lang lid van de hoofdredactie als hoofdredacteur Amersfoortse Courant.
Als hoofdredacteur heeft Lodewijks geprobeerd de Amersfoortse Courant dichter bij de mensen te brengen, als chef van de lezersredactie blijft hij in contact treden met lezers. „De krant heeft de lezer ontdekt. De lezer is geen anoniem persoon meer, wil veel meer weten, is kritischer en mondiger," aldus Lodewijks.
De behoefte aan meer contact is wederzijds. „De lezer kan rechtstreeks in contact komen met de makers van de krant. Hij kan zeggen wat hij ervan vindt. Ik merk dat lezers dat belangrijk vinden. En door uitleg te geven over keuzes kan de redactie meer begrip krijgen voor de verwachtingen van de lezer."
Lodewijks heeft van het dagblad ook meer gemaakt dan 'een papieren krant' door het ontplooien van een aantal initiatieven. Daarbij werden mensen en organisaties in de stad Amersfoort betrokken. Te noemen zijn de Kamp Amersfoort-lezing in samenwerking met de Stichting Nationaal Monument Kamp Amersfoort, debatten met het bedrijfsleven en de politiek. Het is de bedoeling ook voor de stad Utrecht en omgeving nieuwe initiatieven te ontplooien .
„Kranten waren afstandelijk en zijn kritisch en beschouwend. Maar een krant is ook de dorpspomp van de samenleving. Regionale problemen raken mensen direct. Daarom is het ook goed de lezer regelmatig te ontmoeten."
Als chef van de lezersredactie krijgt Lodewijks daartoe alle kans. Niet alleen de contacten met de lezers, maar ook lezersonderzoeken en -bijeenkomsten én de opiniepagina vallen voortaan onder zijn verantwoordelijkheid. Eén boodschap wil Lodewijks de lezer vast meegeven. Een krant heeft voor hem nog altijd iets magisch, een regionaal dagblad zelfs meer dan dat. „Een regionale krant is het enige product op deze aardbol dat elke dag gecomprimeerd en overzichtelijk alle belangrijke nieuwsfeiten en achtergronden in de wereld tot aan je eigen buurtje levert."

(advertentie)

Zondag 9 november open!
Keuken Kampioen heeft als 1ste in Nederland reeds de collectie 2004 in huis! Koop vandaag of morgen een keuken en ontvang 40% korting op de nieuwe collectie keukenmeubelen inclusief topapparatuur en gratis montage!*
BEL GRATIS 0800-1536
40% KORTING + GRATIS MONTAGE!
*Vraag naar de voorwaarden in de showroom.
Keuken Kampioen wint op alle fronten
WOERDEN STRAAT VAN GIBRALTAR 2 (ACHTER MCDONALD'S) 0348-422722
KAATSHEUVEL
ROTTERDAM
OOK GEVESTIGD IN (LET OP! ZONDAG GESLOTEN): ALMERE, DELFT, GRONINGEN, MIJDRECHT, PURMEREND, UTRECHT, ZWOLLE.
WWW.KEUKENKAMPIOEN.NL

Utrechtse Heuvelrug volbouwen?
Doe de test op www.milieudefensie.nl of bel 020 6262 620
Waar trekt ú de Groene Grens?

Een echte SieMatic voor maar € 9.400,-?
Vertel ons wat uw budget is en wij ontwerpen een echte SieMatic keuken voor u. Individueel Design. Mooier, praktischer en duurzamer. Maar niet duur. Als u aan een nieuwe keuken denkt, denk dan eerst aan SieMatic. Welkom! *'t Liefst een SieMatic*
Culemborg Middelkoop Culemborg B.V. Keukens en Sanitair, Beesdseweg 2, 0345 - 51 20 20
Nieuwegein Imabo Nieuwegein, Ampèrebaan 1, 030 - 608 71 11
Tiel Gebr. Van Wanrooij Keuken en Badkamerinterieurs, Zuiderhavenweg 6, 0344 - 63 70 10
Zeist SieMatic Keukenontwerpers Zeist, Risselada & van Kuijzen, Steynlaan 8, 030 - 267 30 00
't Liefst een SieMatic
SieMatic
SieMatic SC 10 € 9.400,- excl. montage

Popsnob

'Ah bah!' zeiden wij in de brugklas, met een gezichtsuitdrukking die doorgaans bewaard bleef voor de levertraan. Wij, dat waren de jongetjes die zich voor popmuziek interesseerden. We kochten platen van ons zakgeld, en van de opbrengsten van onze bijbaantjes.
Nou ja, bijbaantjes: voor vakkenvullen waren we nog iets te jong, en voor een krantenwijk te lui. We deden klusjes: auto's wassen, hout hakken voor de open haard, grasmaaien, bladeren harken. En als we ondanks die noeste arbeid niet genoeg overhielden, vervielen we nog wel eens in kleine criminaliteit.
Bij Vroom & Dreesmann stonden de platen nog voor het grijpen in bakken. Mede dankzij ons verdwenen ze in de loop van de jaren tachtig achter de toonbank. De weelde was domweg te groot, onze muziekhonger nauwelijks te stillen.
Wij verslonden 'de bladen', bediscussieerden op het schoolplein de dagelijkse stand van zaken in de popmuziek. En we hadden een hartgrondige hekel aan Ah Bah, net zoals we spuugden op John Travolta, Olivia Newton John en álle discogroepen. Er bestaan geen grotere snobs dan 13-jarige popliefhebbers.
Op klassefeestjes dansten we met elkaar, op de enkele plaatjes die ons vergund waren. Geen meisje kon of wilde uit de voeten met AC/DC, Cheap Trick of the Sex Pistols. Ginnegappend stonden ze zich aan de rand van de dansvloer te verkneukelen om onze a-ritmische bokkensprongen.
We verwisselden van plek als ons herriekwartiertje voorbij was, en de diskjockey weer vrolijke, dansbare plaatjes kon opzetten. We betraden de dansvloer alleen om met veel misbaar John Travolta's choreografie uit Saturday Night Fever te parodiëren: een schuin oog op de vriendjes, omringd door meisjes die ons gapend de rug toekeerden. Ons prille en tamelijk eenzijdige liefdesleven had er heel wat rooskleuriger uitgezien als we muzikaal wat minder streng in de leer waren geweest, of tenminste gelogen hadden dat we Travolta, The Bee Gees en Ah Bah! heus niet onaardig vonden.
Maar ja, muziek was religie, iedereen met een andere smaak dan de onze een heiden. Wij, strijders van de pop-Taliban, stonden met onze handen in de zakken tegen het wandrek in de gymzaal geleund, terwijl we hadden kunnen schuifelen op Thank You For the Music of Knowing Me, Knowing You.
Omdat we Abba - Ah Bah! - de vierkoppige antichrist uit Zweden achtten. We lieten liever onze benen amputeren dan dat we één teen bewogen op de deuntjes van het Scandinavische viertal. Erger dan Ah Bah! bestond niet.
Jongens waren we, maar domme jongens.
Jaren later probeerde M, een échte muziekkenner die bij menig popquiz met de hoofdprijs naar huis ging, mij alsnog tot Abba te bekeren. Volgens M. was Abba een door de kenners onderschatte groep, die briljante, bijna perfecte popsongs op haar naam had.
Hoewel ik toen al door had dat een open geest meer waard was dan een starre smaak, lukte het me niet om de liedjes van Agnetha, Björn, Benny & Annifrid op waarde te schatten.
Pas toen Mevrouw Goossens in mijn leven kwam, met een stapel grijsgedraaide Abba-elpees in haar handbagage, begreep ik dat het hoog tijd werd voor een wat volwassener kijk op het fenomeen Ikea-pop.

Morgen gaat in Utrecht de Nederlandse versie van de Abba-musical Mama Mia in première. Vijfentwintig jaar na mijn laatste brugklasfeest vroeg ik Mevrouw Goossens of ze me wilde vergezellen naar het Beatrtrix-theater, teneinde samen te zwelgen in een avondje onvervalst jeugdsentiment. Ze keek me aan alsof ik een puisterige brugklasser was die haar uitnodigde voor de headbang-marathon in jongerensoos het Varkenshol te Moddergat.
„Abba de muscial? In het Nederlands? Ah, bah! Zullen we dat maar niet doen, schat?"
Ik voelde de spijlen van het wandrek weer in mijn rug, en dacht: popsnob!

(advertentie)

www.pcdiscount.nl
PC DISCOUNT
DÈ COMPUTER KOOPJES BEURS
VEEMARKTHALLEN-UTRECHT
ZATERDAG 8 NOVEMBER 10-16 UUR

(advertentie)

Is dit uw normale pose in de badkamer? Dan is het tijd voor vloerverwarming. Want comfort in de badkamer, keuken, woonkamer, gang en slaapkamer is wel zo prettig. Elektrische vloerverwarming van Speedheat is zo dun als een paperclip en past onder elke vloer. Bel Speedheat Utrecht op 030-2415957 of kijk op www.speedheat.nl.
SPEED HEAT
COMFORT FROM THE GROUND UP

COLOFON

Stadsredactie
Vredenburg 89,
3511 BD Utrecht
tel 030-2360372,
fax 030-2343267
stadsredactie@wumn.wegener.nl

Redacteuren:
Abe Mijdam (chef), Rob Midavaine (coördinator), Hans-Paul Andriessen, Ton van den Berg, Xandra Feije, Miro Lucassen, Nils de Kruijff, Patrick Pouw, Berber Schrijver, Eddy Steenvoorden, Pauline Weseman, Marco Willemse.

Geen krant ontvangen? Bel gratis 0800-UWKRANT/8957268 ma t/m vr van 7.30 - 19.00 uur, za van 8.00 - 14.00 uur.
Voor overige informatie zie algemeen colofon op volgende pagina.

Utrechts Nieuwsblad, Focus, 8 november 2003

Het Apart-Spel, ontworpen door studenten van de Hogeschool voor de Kunsten. ,,Het werkt fysiek én sociaal.'' (Foto's Jeroen Stoops)

Meer dan zomaar een spelletje

Ard Schouten

De één dweept ermee. Zit uren aan het beeldscherm gekluisterd. De ander kan zich met de beste wil van de wereld niet voorstellen wat er leuk is aan computerspelletjes. Gamen is iets voor nerds, computergekken. Die sociaal niet sporen. Onzin, zeggen de spelletjesfanaten: het is spannend, uitdagend en educatief. Onze verslaggever, die computerspelletjes háát, stapt de wereld van 'Noodstop', Gasp!, Painstation 2, Lara Croft en Fifa 2004 binnen.

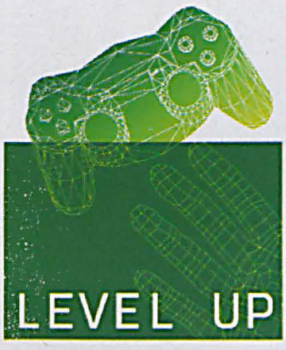
Links van me houdt een jongen zijn adem in op het uiteinde van een slang om een poppetje op een beeldscherm onder water te houden. Een wasknijper op zijn neus moet hem daarbij helpen. Een 16-jarige Utrechtse scholier kruipt bijna in zijn beeldscherm als hij probeert een internationaal opererende bende terroristen uit een basiskamp te verjagen.
Alsof hij zélf de hoofdpersoon is in zijn spelletje, alsof hij zélf het lot van de wereld in handen heeft. Een meisje vloekt. Oeps, ik heb haar gestoord. En daardoor is haar motor tegen een tankwagen gereden, waardoor tientallen auto's in de brand vliegen. Ze kijkt me aan alsof ik zojuist het grootste ongeluk aller tijden op de A2 op mijn geweten heb. Ik, uilskuiken.
Welkom in de wereld van computerspellen! Welkom ook op Level Up, een internationaal congres over onderzoek naar computergames, dat deze week de tenten opsloeg in Utrecht. Georganiseerd door de Universiteit Utrecht.
Wie als leek rondloopt tussen de spelletjesfanaten weet algauw niet meer waar ie het zoeken moet. De ijver met joysticks en de fanatieke blikken in de ogen van de spelers werken in beginsel vooral op de lachspieren. Het is haast onvoorstelbaar wat mensen drijft om zó op te gaan in een - vaak uit de hand gelopen - hobby. Maar we spreken wel over een wereldje dat qua omzetten de Hollywood-filmindustrie mijlenver achter zich laat. Over een wereld waar iedereen mét en tégen iedereen speelt, ongeacht afkomst of sekse.
,,En da's misschien wel het leukste van alles. Als je het spel en de werkelijkheid goed weet te scheiden is het eigenlijk een hele sociale wereld,'' zegt gamer-van-het-eerste-uur Dennis Mak uit Gouda.
Even voor ik hem spreek heeft hij een bijzondere ontmoeting gehad. Maandenlang speelde hij onder de bijnaam 'Thé Outlawman' het spel Helo, voor kenners één van de meest verkochte spelen van Xbox, tegen Patrik, een 27-jarige Zweedse 'cybervriend'. Patrik en hij 'bevochten' elkaar wekelijks urenlang zonder dat ze ook maar iets van elkaar wisten. Ja, ze kenden elkaars behendigheid en tactisch vernuft achter het beeldscherm. Maar haarkleur? Of ze een vriendin hebben?
,,Dat intereseerde ons ook niet. Gamen is wat we gemeen hebben. Maar ik vind het wel geinig dat ik een weekje Parijs gekoppeld heb aan het Level Up Gamefest, donderdag in Tivoli in Utrecht, zodat we elkaar eens kunnen zien,'' zegt Patrik in gebroken Engels. Lachend: ,,Ja, hij is knapper dan ik dacht. Maar ook dikker. Maar daar gaat het in spelletjesland niet om. Iedereen neemt elkaar zoals ie is. De taal van gamen is internationaal.''
Nu de virtuele vrienden echte maatjes zijn geworden, is het - hup - op naar Painstation 2, dé sensatie onder fanaten met lef. Ik sla de uitnodiging tegen hen te spelen beleefd af. Niet zo gek misschien voor wie weet dat bij dit tennisspel - waarin ik in het echt toch wel bedreven ben - degene die een fout maakt door het apparaat getrakteerd wordt op een stroomschok. En dan maar kijken hoe vaak je dat kunt verdragen.
De gamers staan ervoor in de rij. 'Rood' (Bas Rensen, Utrecht) versloeg zojuist 'Groen' (Eelco Klop, Utrecht).

Blazen om in de lucht te blijven en gestolen mobieltjes terug te bezorgen bij de slachtoffers.

,,Dit is echt cool. Mensen willen toch ook bunjeejumpen en parachutespringen? Je dóet het zelf, hoewel ik me wel voor kan stellen dat buitenstaanders het gekkenwerk vinden. Maar het gaat er om dat je per se wilt winnen van degene die op dat moment tegenover je staat.''
Bij 'Noodstop' gaat het er rustiger aan toe. En lijkt er ook iets educatiefs aan de hand. Amsterdammer Daniel van Gils (26) ontwerpt spelletjes. Je blijft in de lucht (althans het poppetje dat jij aanstuurt op het scherm) door hard in een pijp te blazen. Trek je aan een hendel, dan daal je en pak je mobieltjes af van straatrovers, om die bij slachtoffers terug te brengen. ,,Je helpt dus mensen in nood, bent drie minuten echt fysiek bezig en ontwikkelt je behendigheid. Het grootste vooroordeel over gamers? Dat het nerds zijn die dag en nacht achter hun scherm zitten zonder contacten in de echte wereld. Dat zijn uitzonderingen. Maar is het leven niet één groot spel?'' Klopt, puntje erbij voor de gamers.
Op dat gevoel speelt de industrie gretig in. Gamen is hot, en miljoenen mensen dwepen er bij. Het gaat - vooral in Azië - zo ver dat hordes jongeren er hun geld mee verdienen. Door internationale toernooien te winnen. Wie weet, dat een computerfanaat, 17 jaar slechts, uit Engeland zijn vingers liet verzekeren voor 600.000 euro, beseft hoe big die business is. En dat het om meer gaat dan om zomaar spelletjes spelen. Een veelgehoorde opmerking op het congres Level Up: 'je móet wel meegaan in de stroom van nieuwe versies en snellere internetverbindingen. Het kost héél veel, maar anders ben je gedoemd af te haken.''

Mark van Bommel heeft een rode kaart te pakken in de klassieker PSV-Ajax op Fifa 2004. Daar treden Utrechter Simon Boogaard en Jerre van Veluw uit 's-Gravenzande als coach op. ,,Handig is het wel,'' zeggen ze, ,,dat je zelf voetbalt om dit razendpopulaire spel naar behoren te spelen.'' Thuis doen ze het nog op de 2003-versie. Dus is het leuk de allernieuwste variant alvast te spelen.
,,Hij is lastiger. Bij de ander wist je door het vele spelen vaak al hoe de computer dacht.''
Dat veel mensen wars zijn van het geweld in computerspelletjes begrijpen ze niet. ,,Gaat diezelfde discussie ook niet al járen over het effect van geweld in films? Als je zo begint, moeten we ook maar kappen met bordspelen als Risk. En Stratego.''
Limburger Roel Creemers (25) vindt ook dat er te vaak negatief wordt gedacht over spelletjes. Met studenten van de Hogeschool voor de Kunsten ontwierp hij de Apart Tafel. Als ik als leek de uitleg begrijp van één van de functies van het apparaat is het een soort moderne variant op vier-op-een-rij. Waarbij je als speler aan een ronde tafel moet proberen jouw rij kleuren veilig te stellen. En daarbij mag je je tegenstanders hinderen door tegen hen aan te lopen, verbaal af te leiden of van positie aan tafel te wisselen. 'Sociaal en fysiek' noemt Roel het. Klinkt geinig.
De spelletjesmachine hebben - naast vertier - ook andere nuttige affecten. Roel Creemers: ,,De oudste speler is 87 en heeft het een uur volgehouden. Natuurlijk is de commercie op de grootste groep - jongere spelers - gericht. Maar zulke spellen, waarbij het aankomt op behendigheid en coördinatie, blijken ook heel nuttig in bijvoorbeeld de ouderen- en gehandicaptenzorg.''
Toegegeven, de 240 lampjes, de kilometerlange kabel binnenin en 160 knoppen zorgen voor een enorme prikkel van het oog. Daardoor ontwikkelen spelers hun motoriek, denk ik. Klopt, zegt Roel Creemers: ,,Zulke apparaten helpen bijvoorbeeld motorisch gestoorde kinderen met software om te gaan.''
Al met al ben ik een stuk of dertig keer om Painstation heen gelopen. Patrik, Roel, Daniël en vele anderen hadden me al gewaarschuwd: Kijk er niet naar, want dan komt geheid het gevoel boven, dat je vertelt dat je het één keer gedaan móet hebben. Ik twijfel. Hap toe als een iel roodharig meisje mij uitdaagt. Deze strijd moet ik als tennisfanaat zonder schokken kunnen doorstaan. Bijkomend voordeel: ik heb een vrouw als tegenspeelster. En gamen is volgens mij echt iets voor mannen.
Dan de praktijk. De scheut pijn bij mijn zoveelste fout trekt door mijn arm. Het tintelt. Mijn tegenspeelster blijft een - zeer irritante - big smile op haar gezicht toveren. Ik stapel fout op fout. Maar ik móet volhouden. Mijn linkerarm, waarmee ik speel, lijkt lammer te worden door de scheuten in mijn rechterarm. Plotseling dwarrelen ze door de lucht. Shit, niet als zegebaar. Hoongelach om me heen. De gamers hebben wéér een vooroordeel weggevaagd. Maar volgende keer zál ik winnen.

Gamen is hot. Wie zich overgeeft en in de machine verdwijnt, weet vaak niet van ophouden.



GAME-CONGRES

Het lijkt wel of het geen gewoon spelletje meer is. Als je kijkt wat er van 4 tot en met 6 november op de Universiteit van Utrecht met Level Up gebeurt, dan is gamen volwassen aan het worden. Wetenschappers uit alle uithoeken komen bij elkaar om over onze passie te debatteren. Leuk voor iedereen die houdt van dikke boeken en lange gesprekken, maar er gebeurt gelukkig meer. Naast het theoretische hoofdprogramma, valt er op verschillende plekken in de stad ook echt wat te spelen. Wat serieus is de expositie Gamescape in het Educatorium, waarin kunst wordt gecombineerd met gamen. Je kunt er baanbrekende concepten terugvinden van kunstenaars, studenten van de HKU, maar ook commerciële spellen. Woensdagavond zal in Tivoli het Gamefest gehouden worden, met dj's, vj's en veel spelcomputers. Een potje *SSX 3* is altijd leuk, maar de organisatoren hebben ook een nog grotere uitdaging uit Duitsland over laten komen: de Painstation, de machine die de verliezer ook écht pijn laat lijden. Na een dagje uitkateren, kun je die vrijdag in Filmtheater 't Hoogt op de bioscoopschermen in een competitie kennis maken met de beste spelers van Nederland: het team dat onlangs de nationale eer verdedigde op de World Cyber Games in Korea.

www. gamesconference.org

F-ZERO GX

Racen in de verre toekomst blijft populair, getuige games als *WipeOut Fusion* en *XGRA*. De nieuwe aanvoerder in het genre is *F-Zero GX*: met duizelingwekkende snelheden over loopings van puur licht razen. Niet echt iets voor beginners, maar een regelrechte traktatie voor koelbloedige piloten en maniakale snelheidsfreaks.

De GameCube zit momenteel in zwaar weer. Wegens tegenvallende verkopen is de spelkubus onlangs in prijs gedropt naar 99 euro, steeds minder ontwikkelaars ondersteunen de console en zelfs Nintendo in Japan praat over een opvolger. Is het dan alleen maar huilen met de pet op voor Nintendo-liefhebbers? Nee, want de games die exclusief uitkomen zijn stuk voor stuk van ongekende klasse. De *F-Zero*-serie is geen onbekende voor de verstokte Nintendo-fan en ook de nieuwste telg in de franchise houdt de naam hoog. Het speeltempo in *F-Zero GX* is snel, retesnel. Met een stabiele 60 frames per seconde vlieg je over tracks, door loopings & tunnels, pak je afsnijdroutes en tuimel je van hoger gelegen trajecten naar beneden, onderweg in de lucht power-ups verzamelend die je nog maar weer eens een extra snelheidsstoot geven. *F-Zero GX* is een achtbaanrit in de toekomst: óf je springt vol overgave in het wagentje en laat je helemaal gaan, óf je legt de controller na vijf minuten totaal misselijk weg en hapt bezweet naar adem. Een tussenweg is er niet.

F-Zero GX GameCube €59,-

F-Zero GX is prachtig om naar te kijken en laat overduidelijk zien dat de GameCube zeker mee kan met de krachtpatserij van de Xbox. De felle regenboog aan kleuren, de lichteffecten, de lampjes, de lichtgevende billboards... een kermisattractie is er niets bij. Maar het belangrijkste is de gameplay. Die is uitdagend, lang houdbaar en volledig in balans. De door de computer gestuurde tegenstanders gaan vol voor de winst, maar gedragen zich niet als voorgeprogrammeerde robots die geen fouten maken. Het racen zelf is behoorlijk pittig, waarbij je de controles volledig eigen moet maken om te kunnen winnen. Remmen is een must, en zonder een perfecte beheersing van het bochtenwerk kun je het wel vergeten.

Let wel, dit is geen game voor beginners, maar voor fanatici, de doorzetters die alle records willen breken, alle geheime banen willen verdienen en willen heersen op alle tracks. Meep-meep!

VPRO GIDS

NR. 44
1 NOVEMBER T/M
7 NOVEMBER 2003
€ 0,98

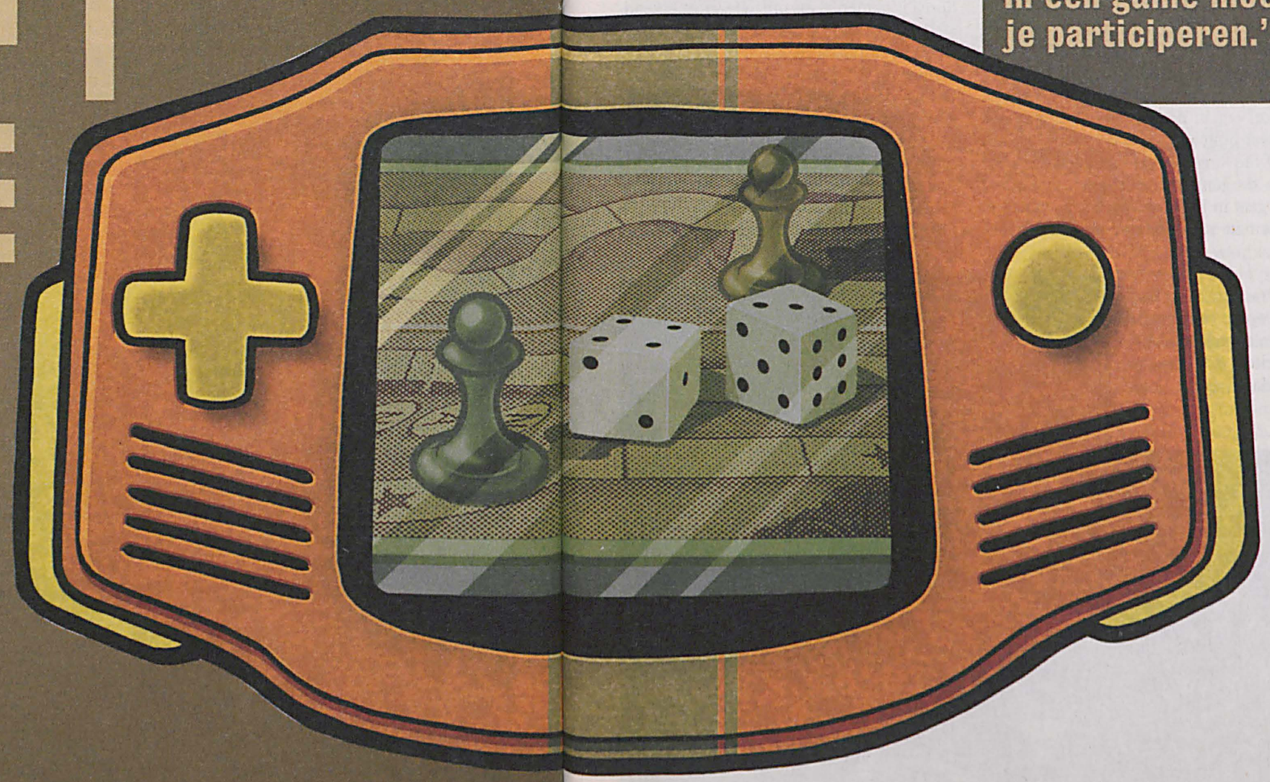
START GAME

FOKKE & SUKKE

WERVEN EEN NIEUWE GENERATIE SOLDATEN

WETENSCHAPPERS SNUFFELEN AAN NIEUW ONDERZOEKSTERREIN

START GAME



ILLUSTRATIE COVER MECHANICS

Gamen wordt steeds meer erkend als onderdeel van onze (populaire) cultuur. In sommige landen heeft gamen al de status van topsport. Ook in Nederland zijn spellen op de computer in opmars. Op Level Up, een door de Universiteit Utrecht georganiseerde conferentie, buigt een heel legertje wetenschappers zich over game-onderzoek.

door GUUS BENDERS

Joost Raessens, docent nieuwe media en digitale cultuur aan de Universiteit Utrecht:

'Het is een enorme omslag van tv-kijken naar gamen. In een game moet je participeren.'

MILJOENEN mensen in Nederland spelen computerspelletjes. Het loopt uiteen van een eenvoudig spelletje Patience dat stiekem wordt gespeeld onder werktijd tot geavanceerde games waar speciale *consoles* (spelcomputers) voor nodig zijn. In opkomst zijn verder de spelletjes op de mobiele telefoon; Nokia heeft nu een spelcomputer op de markt die tevens dient als telefoon (Ngage). De game-industrie is big business; er gaat ruimschoots meer geld in om dan in de Hollywood-filmindustrie. Met de populariteit van games is ook de vraag naar onderzoek rond games gestegen. Universiteit Utrecht is deze week gastheer van Level Up, een internationale conferentie over games en gameonderzoek. Doel: wetenschappelijk gameonderzoek internationaal als zelfstandig onderzoeksgebied op de kaart zetten.

Worden computergames hiermee erkend als cultureel verschijnsel, luidt de vraag aan Marinka Copier, conferentiemanager en docent/onderzoeker aan de Universiteit Utrecht.

Copier: 'Het is natuurlijk een wisselwerking, maar we besteden er aandacht aan omdat games een belangrijk deel uitmaken van de moderne cultuur.' Joost Raessens, docent nieuwe media en digitale cultuur aan de UU, vult aan: 'Er zitten twee dingen achter jouw vraag, namelijk wat we onder cultuur verstaan en op welk moment een bepaald nieuw medium als volwaardig wordt geaccepteerd. Er is denk ik in de laatste jaren heel sterk een verandering opgetreden binnen de universiteit; men erkent dat cultuur niet alleen iets is wat in de schouwburg of de opera plaatsvindt, maar dat ook populaire cultuur een belangrijke rol speelt. Film- en televisiewetenschappen hebben dezelfde problemen doorgemaakt en nu we met gameonderzoek bezig zijn, worden er veel dezelfde vragen gesteld. Film is ontstaan als kermisattractie eind 19de eeuw en wordt pas sinds het eind van de Tweede Wereldoorlog serieus genomen door wetenschappers.'

In 1998 is al gestart met een specialisatie nieuwe media en digitale cultuur, waarin ook computergames aan bod komen. Raessens: 'Er is een aantal thema's dominant geweest vanaf het begin, bijvoorbeeld de vraag of gewelddadige spelletjes leiden tot gewelddadig gedrag. Daar is al snel veel onderzoek naar gedaan. Wat wij echter met die opleiding en dit congres willen doen is het brede aspect benadrukken; er is een heel breed scala aan vragen op het gebied van cultuur die ook betrekking hebben op computerspelletjes.' 'Wij willen inderdaad alle facetten benadrukken. Niet alleen games en geweld of games en kunst. Dat zijn de meest stereotiepe vragen die gesteld worden,' zegt Copier.

Misschien dat de minister-president wat vaker computergames zou moeten spelen. De kracht van een game komt namelijk overeen met de slogan van het kabinet: meedoen. 'In een game moet je participeren. Het is een enorme omslag van tv-kijken naar gamen,' stelt Raessens. Tv is een *laidback*-medium – je gaat zitten en kijken. Gamen is veel meer een ervaring. Dat is denk ik ook datgene wat kunstenaars heel erg aanspreekt in games; dat je op die manier iemand tot een gebruiker van je kunstwerk kunt maken in plaats van alleen maar een beschouwer. Kunstenaars maken ook steeds vaker gebruikt van games in hun werk.'

Dat participeren heeft echter ook anarchisti-

sche trekjes. 'Er zijn veel mensen die de grens overgaan en verder gaan dan de vrijheid die door de maker gegeven wordt,' stelt Copier. 'Bijvoorbeeld gamers die een spel kraken en zelf een *level* bouwen. Ook zijn er veel 'shootergames' waarin mensen zelf graffiti op muren kunnen spuiten of anderszins cultuurkritiek uiten. Na 11 september was dat bijvoorbeeld veel te zien. Ik heb het idee dat dit zich heel erg uitbreidt en dat mensen steeds verder gaan in het zelf maken van spellen en zelf dingen toevoegen.'

Consumenten krijgen en benutten mogelijkheden om zelf de cultuur vorm te geven. 'Wij vinden het over het algemeen goed als niet alleen multinationals bepalen wat wij doen, maar dat wij zelf betrokken zijn bij de vormgeving van de cultuur,' zegt Raessens. 'In de krakersscene en bij de punkbeweging is deze gedachte natuurlijk niet nieuw. Het heeft een bepaalde traditie, maar de laatste jaren zie je die ontwikkeling heel erg terug op het gebied van mediacultuur.'

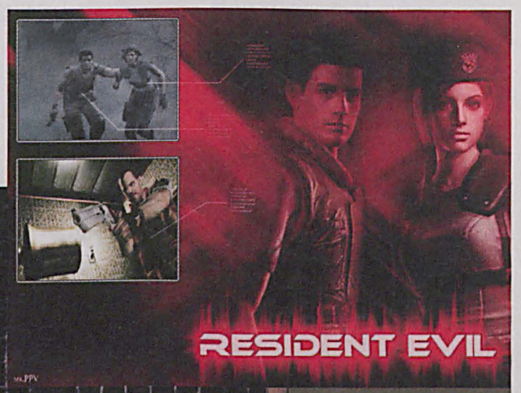
Raessens: 'Je ziet het elders ook bijvoorbeeld bij *Idols*. Er wordt vaak lacherig gedaan, omdat kinderen via sms-jes op Jim kunnen stemmen. Het is natuurlijk commercieel en je kunt er kanttekeningen bij plaatsen, maar je geeft kinderen op zijn minst wel het gevoel dat ze kunnen bijdragen aan de creatie van een ster.'

Games kunnen ook op een andere manier effect hebben op de cultuur. Op dit moment zijn online multiplayergames als Everquest heel erg populair, dat zijn games die via het internet gespeeld worden. 'Je moet je voorstellen dat echt duizenden mensen van over de hele wereld tegelijkertijd online zijn, om in een fantasiewereld tegen of met elkaar te spelen,' verklaart Copier. 'Mensen creëren daarin hun eigen personage en spreken via speciale sites bijvoorbeeld af in die wereld op een bepaald tijdstip om met zijn allen een groot monster te gaan verslaan.'

Copier: 'Dat heeft ook heel veel effect op het dagelijks leven. Mensen gaan zich kleden naar hun personage en schrijven verhalen over hun personage op internet, of ze luisteren naar muziek die te maken heeft met de wereld waarin ze in spelen. Het verspreidt zich heel erg in het fantasygenre, wat ook weer naar buiten komt in de fascinatie voor *Lord of the Rings*. Het is niet alleen iets wat zich in de gamewereld afspeelt, maar wat verder gaat in het dagelijks leven, en dus in alle vormen van moderne cultuur terecht komt.'

Naast tal van sprekers zijn er op de conferentie ook een aantal publieksactiviteiten. Zo is er op woensdagavond een Gamefest in popcentrum Tivoli met dj's, vj's en games. Verder is er in het Educatorium van de universiteit – waar de conferentie plaatsvindt – een expositie over games te zien en op vrijdag worden er games gespeeld op een groot scherm in filmtheater 't Hoogt. Bij de laatste gelegenheid zijn ook professionele gamers te gast, die hun kunsten vertonen. Ze verdienen hun brood met het spelen van computerspellen op internationale toernooien. Op het moment van schrijven vinden in Seoul, Zuid-Korea, de World Cybergames plaats. Een toernooi waar voor 350.000 dollar aan prijzengeld te winnen is. 'In Rusland en Korea is gamen al als officiële sport erkend,' stelt Copier. 'En er zijn mensen die de hele wereld rondreizen en daar heel veel geld mee verdienen. Zij moeten ook een aantal uur trainen per dag, echt topsport. De gespeelde games variëren van shootergames tot strategiespellen.'

Professioneel gamen staat in Nederland nog op een laag pitje. 'Al wordt het wel steeds beter,' weet Gerrit Aikema van Ducyco. 'Er zijn nog geen echte Nederlandse pro gamers,



SHOOTING STAR / TRANSWORLD

Eerst een videospel, later een film: RESIDENT EVIL. Inmiddels gaat er in de gamesindustrie meer geld om dan in de filmindustrie.

WORLD CYBERGAMES 2003

Eén gouden medaille, twee zilveren en één bronzen. Niet het Olympisch resultaat van het Nederlandse zwemteam, maar de oogst van de Nederlandse ploeg na afloop van de World Cybergames 2003 in Seoul. Het best presteerde de 19-jarige Laurens Pluymaekers met het futuristische schietspel Unreal Tournament 2003. Hij haalde een gouden plak in het landentoernooi samen met Maarten Nuijens (prijzengeld: 7.000 dollar) en een zilveren medaille individueel (prijzengeld 10.000 dollar). Nederland eindigde met nog een zilveren en een bronzen plak uiteindelijk op de vierde plaats.

Professioneel gamen ziet Pluymaekers niet zo zitten, ondanks zijn uitstekende resultaat. 'Er zijn een paar professionele spelers ja, maar het lijkt me saai. Eigenlijk ben ik er nu al een beetje op uitgekeken. Ik wil Technische Bedrijfskunde gaan studeren, gamen blijft een toch spelletje. Je moet het niet al te serieus nemen, al heb ik natuurlijk wel geprobeerd om een zo goed mogelijk resultaat neer te zetten.'

In Zuid-Korea wordt daar anders tegenaan gekeken. Twee keer werd hij geïnterviewd door een Koreaanse tv-ploeg. 'Maar die spraken niet zo goed Engels, dus het bleef vrij algemeen. Bovendien hadden we onze eigen cameraploeg bij ons van het programma *Gamekings*, die hebben de Nederlandse delegatie gevolgd daar.'

Boris van de Ven, producent van *Gamekings*, onderschrijft de hype in Korea. 'Het vond plaats in het Olympisch stadion en het voetbalspel FIFA werd van commentaar voorzien door de verslaggever die ook het reguliere WK voetbal verslaat. Het was minder druk dan vorig jaar, maar er wordt met name door Samsung zoveel geld ingepompt dat het vanzelf publiciteit trekt.' (**GBe**)

maar wel een aantal mensen die er geld mee verdienen naast hun studie.' Ducyco (Dutch Cyber Combination) is een bedrijfje dat in Nederland wedstrijden organiseert. 'Wij zijn de enigen die op deze schaal evenementen organiseren, meestal in opdracht van bedrijven. Bovendien hebben we de licentie om afsplitsingen van de World Cybergames te organiseren in de Benelux. Er zijn nu twaalf Nederlandse deelnemers in Seoul, die zich gekwalificeerd hebben op zo'n toernooi en tot gisteren deden ze het erg goed.'

Ducyco probeert ook in Nederland erkenning te vinden voor professioneel gamen. Maar dat blijkt erg moeilijk. Aikema: 'Pas hebben we een student aan de Universiteit Twente proberen te helpen met het verkrijgen van een sportbeurs, omdat hij zoveel moest trainen. Maar dat is niet gelukt. Er wordt nog te veel gedacht dat het spelletjes voor kinderen zijn. Professioneel gamen is echt meer dan handigheid; het vereist inzicht, mentale inspanning en twee tot drie uur trainen per dag. In Maleisië heb je echt sportscholen waar je kunt gamen, daar zijn ze al veel verder en in Korea worden gamewedstrijden live op tv uitgezonden. Die worden bekeken door twee miljoen kijkers!'

Er gaat veel geld in om en grote bedrijven als Samsung investeren ook in dit soort evenementen. Aikema denkt dat er in de toekomst ook wel een markt voor is in Nederland. 'Het komende jaar kun je gamewedstrijden misschien al uitzenden in speciale game-programma's, maar niet live, eerder samenvattingen. En het zou me niet verbazen als we het over een paar jaar ook te zien krijgen bij *Studio Sport*.' Een woordvoerder van de NOS laat weten dat '*Studio Sport* bij voorbaat niet uitsluit dat er in de toekomst in het programma aandacht aan games wordt besteed, maar dat het momenteel nog niet aan de orde is.'

Dalte Bavelaar is één van de makers van het gameprogramma *Gammo*, dat wordt uitgezonden bij Veronica. Hij denkt dat er toch eerst nog heel wat moet veranderen voor er game-wedstrijden op tv te zien zijn. 'Het moet eerst groeien en dat kan alleen als competitie gestimuleerd wordt en er ook geld tegenover staat. Het probleem is dat gamen niet serieus wordt genomen, men redeneert dat het iets voor *kids* is. Ik ben overigens wel benieuwd hoe dat programma eruit ziet in Korea, ik wil daar eigenlijk wel eens een band van zien. We hebben het er toevallig pas geleden over gehad, of je hier zoiets kunt brengen. Je moet er ook bedrijven voor weten te porren. Nu richten we ons echter nog op reviews, previews en nieuws.'

Bij het ter perse gaan van deze gids maakte persbureau ANP bekend dat Nederland vierde is geworden op de Cybergames in Seoul.

Gamepogramma's op tv

Gammo, zondag Veronica 18.00-18.30 uur
Gamekings, maandag The Box v.a.20.00 uur
(de eerste drie afleveringen gaan over de World Cybergames in Seoul)
Level Up vindt op 4, 5 en 6 november plaats in Utrecht. Voor meer info:
www.gamesconference.org
Andere Tijden over games:
www.vpro.nl/geschiedenis/anderetijden

Yasha

De joden hebben socialisme, communisme, mensenrechten en democratie uitgevonden.

Aldus de Maleisische minister-president. *NRC Handelsblad* spreekt van 'omhelzen'. Maar de over het algemeen betrouwbare Associated Press heeft het toch echt over 'uitvinden'. En dat alles, aldus de Maleisische minister-president, opdat het zou lijken dat het vervolgen van joden verkeerd is.

Let op dat 'lijken'.

De Franse revolutie was natuurlijk ook een joodse samenzwering.

Je vraagt je af wat geen joodse samenzwering is, ik vrees: niets.

Het feit dat er mensen bestaan duidt op een joodse samenzwering.

Voor wie het gemist heeft, in nummer 16 van *The New York Review of Books* stond een lezenswaardig artikel van Tony Judt.

Hij stelt daarin oa dat het bestaan van een joodse staat berust op een achterhaald romantisch idee.

Daar is veel voor te zeggen.

De vermenging van staat en religie is onzalig, maar het idee dat een staat er zou moeten zijn voor een bepaalde groep die door iets geheimzinnigs met die staat of dat stuk land verbonden is, is een romantische leugen.

Ach, als je een cocaboer in het Andesgebergte bent, ben je misschien wel verbonden met je stukje land, maar de staat werkt je alleen maar tegen, de staat is je vijand.

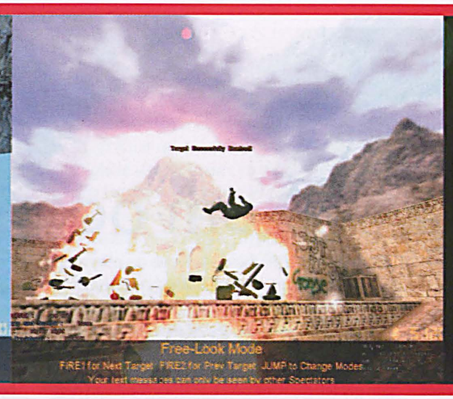
De geschiedenis van de mensheid is een geschiedenis van volksverhuizingen. Al dan niet gedwongen. Verder nog het stelen dan wel annexeren van andermans cultuur, dan wel het gedwongen worden gebruiken en riten van andermans cultuur over te nemen.

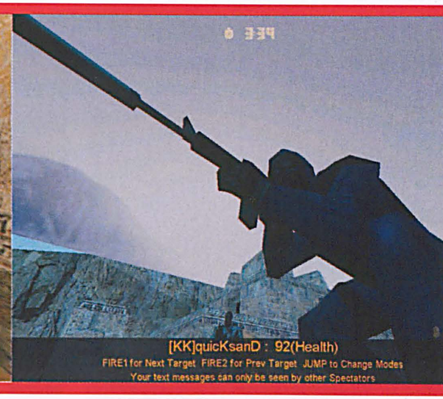
'Eigen cultuur' is dus ook een romantische leugen.

Als de mensen al zolang bezig zijn met volksverhuizen kunnen ze daar nog wel een tijdje mee doorgaan en wie een blik uit het raam werpt ziet ook dat ze van plan zijn dat te doen.

Mensen hebben geen eigen staat nodig, maar een eigen creditcard, en een plek om ongehinderd zonder al te opzichtige corruptie hun watermeloen te verkopen, mochten ze toevallig in watermeloenen handelen. En als ze toevallig in cocabladeren handelen moeten ze dat ongehinderd doen, want de oorlog tegen drugs is een groter, gevaarlijker en meer mensenlevens eisend misverstand dan de hele oorlog tegen Irak.

Ik ben een roepende in de woestijn, maar we spreken elkaar over vijfhonderd jaar.





Beelden uit Counterstrike

Een spelletje 11 september

De onwerkelijke wereld van online videogames

Kruip in de huid van de Unabomber of van een sekteleider in gevecht met de FBI. Er is meer mogelijk dan simpele 'shooters', maar in de wereld van de online games gaat het om winst, niet om ideeën. Waar blijven de regisseurs? **Door Sam Nemeth**

'Je land ligt in puin, er heerst chaos. Je laat alles achter op zoek naar vrijheid. Bij aankomst word je als misdadiger behandeld. Het enige wapen dat je hebt is hoop...' (De camera beweegt over het hek, in de richting van de woestijn.)

In *Escape from Woomera* wordt een beruchte gevangenis voor asielzoekers in de Australische woestijn gebruikt als uitgangspunt voor een computerspel. Hoe voelt het om een asielzoeker te zijn in een ongastvrije, zelfs vijandelijke omgeving? Het spel is nog niet af, maar heeft een website waarop duidelijk wordt dat er behalve veel goede bedoelingen ook nogal wat research aan te pas is gekomen. Opmerkelijk is dat het een compleet 3D-spel is, een uitzondering voor buiten de game-industrie om gemaakte spelletjes. Daarvoor is de *engine* van een ander spel gebruikt, een veel voorkomende techniek om de kosten te drukken van het dure ontwikkelingsproces van een 3D-computerspel.

Moderne spellen zijn zo ingewikkeld dat er een uitgebreid team voor nodig is om een relatief eenvoudig spel te maken. Bovendien moet je snel zijn, anders is het spel al verouderd voor het is voltooid. Ondanks die hindernissen oefent het medium een grote aantrekkingskracht uit op ontwerpers en kunstenaars. Er zijn ontelbare thema's mogelijk, er is een groot palet aan audiovisuele kunstjes en een groot potentieel publiek: de hele wereld speelt computerspellen.

Vooral de mogelijkheid om games op het internet te spelen, brengt de huidige computerspelletjes in de buurt bij de *virtual reality*-fantasieën uit de jaren tachtig. Er is niet alleen een 3D-omgeving waarin je kunt navigeren. Je kunt er ook met anderen, die zich overal op aarde kunnen bevinden, rondlopen of met vrienden op de rug van een pterodactylus over een prehistorisch landschap vliegen. Computerspelletjes – in de rest van de wereld heten ze overigens videogames – zijn het eiland waar de moe gestreden homo ludens zich kan terugtrekken. Hij kan zich onderdompelen in een wereld zonder verantwoordelijkheden en waar je nog ongestraft om je heen kunt schieten.

Begin november gaf de man die aan de wieg stond van *virtual reality*, Jaron Lanier, een lezing in de Waag in Amsterdam. Hij werd althans geprojecteerd in een vernuftig geconstrueerde stoel, terwijl hij in San Francisco, op een voor hem duidelijk onzalig vroeg uur, voor een camera zat. Lanier – zijn internet-biografie vermeldt niet zonder trots dat hij 'geen enkele academische graad bezit' – legde uit dat hij inmiddels met hele andere zaken bezig was, zoals internet 2, de veel snellere opvolger van het huidige internet. Wel zag hij toekomst in de 3D-projectie, zoals het *videoconferencing*-systeem waarmee hij nu in Amsterdam werd geprojecteerd, als alternatief voor het massapersonenvervoer per vliegtuig. Maar geen woord over het commercieel succesvolle stiefkind van de *virtual reality*, de 3D-computerspelletjes. Van de visionair die ons een onbeperkt aantal nieuwe werelden beloofde, leek weinig over.

Toch heeft de computerspelletjeswereld veel te danken aan Lanier en zijn *virtual reality*. Sinds er werd geïnvesteerd in 3D-technologie is de game-industrie tegen alle economische trends in gegroeid. Het meeste geld wordt verdiend met de *shooters*, een genre waarin de speler over de loop van een wapen een wrede wereld in kijkt. Bijna iedereen van onder de achttien is opgegroeid met dit soort spellen, die of op de pc, of met speciale hardware, de *game console*, gespeeld worden. Het is de kunst om met een flitsende oog-handcoördinatie het toetsenbord of de controller te beroeren en zo razendsnel door een virtuele wereld te bewegen en zoveel mogelijk monsters, tegenstanders of een combinatie van die twee neer te knallen. De techniek is inmiddels zo ver gevorderd dat de realiteitsbeleving vrijwel compleet is.

'Ik kijk razendsnel om me heen. Op 3 en 5 uur staan Enzo en Marisol, hun wapens in de aanslag. Marisol is er niet best aan toe. Zijn arm bloedt en hij strompelt meer dan hij loopt. Toch is hij het die voorop gaat in de aanval. Langzaam sluipt hij naar het heuveltje voor ons. Achter de heuvel hoor ik dat er bevelen worden geroepen, er wordt gemarcheerd. We seinen elkaar kort in en binnen seconden springen we over de heuvel en beginnen het kamp af te slachten. Er is weinig tegenstand. We hebben de vijand verrast en de overwinning is compleet. Enzo is opgelucht en logt uit. Over vijf minuten scheurt hij op zijn scooter door de Apennijnen. Marisol heeft zijn eigen sores: hij is vijftien en is net vrij uit de jeugdgevangenis in Madrid, we kennen elkaar al een tijdje via het net.'

(Djinn, 12, over het spel 'Counterstrike')

Ervaringsdeskundigen genoeg, maar *Level Up*, georganiseerd door de Universiteit van Utrecht, was het eerste internationale congres over wetenschappelijk onderzoek naar computergames. Wat opviel was het onacademische karakter ervan: de industrie greep deze kans aan om uit te pakken met vrijwel alle machines waarop spelletjes gespeeld kunnen worden, inclusief de *N-gage* waarmee Nokia de mobielespelletjesmarkt op wil. Marinka Copier, een van de organisatoren van *Level Up*: 'Het spannende is dat deze wetenschappelijke discipline nog vrijwel oningevuld is. Spelletjesonderzoeker, ludoloog, noemt nog bijna niemand zich. Er lopen hier linguïsten rond, maar ook sociologen en antropologen. Wat me nog meer verbaast, is dat er zoveel spelletjesmakers en -spelers op af zijn gekomen.'

Bij de spelletjes verdrongen jongens zich om de schermen en zaten aan de knoppen in de kenmerkende trance. Werkelijk nieuwe spellen waren er niet te zien – het zijn dezelfde figuren met dezelfde (meestal dodelijke) activiteiten. Alleen het decor wordt steeds weer aan de tijdgeest aangepast. Sinds het eind van de jaren negentig zijn we niet echt opgeschoten. En dat is vreemd voor een markt waarin zoveel wordt omgezet en de technologische ontwikkelingen razendsnel kunnen gaan.

Voor vernieuwing moeten we zijn bij het soort spelletjes dat minder snelle rekenkracht van de computer en meer denkwerk van de spelers vergt. Vernieuwing komt vaak van buiten de gevestigde *money makers* in de IT-industrie. *Velvet Strike*, van Anne Marie Schleiner, Joan Leandre en Brody Condon gebruikt als basis het populaire spel *Counterstrike* maar maakt van deze 'wij tegen zij-*shooter* een commentaar op de huidige *war against terrorism*. De speler kan in het – meestal op Internet gespeelde – spel anti-oorlog-graffiti op de muren spuiten. Op de website worden ook tips gegeven hoe je je anders kunt gedragen in het spel om zo een anti-geweld-statement te maken.

9/11 Survivor, een op het spel *Unreal* gebaseerd computerspel, gaat een stap verder: het maakt van de aanslag op de Twin Towers een 3D-computerspel. De ik-figuur werkt in het WTC op de dag van de aanslag en moet uit een zeer realistisch uitgevoerde hel ontsnappen. Het spel kreeg in de Verenigde Staten zoveel publiciteit dat de website het aantal surfers niet aankon. Daaruit blijkt al dat *9/11 Survivor* nooit een commerciële onderneming is geweest, net zomin als de meeste andere games die in december te zien zullen zijn op de New Yorkse *game art*-tentoonstelling *Killer Instinct*. In *Waco Resurrection* kun je in de huid kruipen van cultleider David Koresh en zo de strijd aanbinden met de FBI. Ook rond sekteleider Marshall Applewhite en Unabomber Theodore Kaczynski worden virtuele games ontwikkeld – meer bedoeld als artistiek experiment dan als winstgevend amusement.

DOCUMENTAIREDAG
Kom zondag 23 november naar de mooiste documentaires van het IDFA
Opgeven kan nog tot 18 november
www.vn.nl/020-5518 701

'De ontwerpers van computergames leven in relatieve anonimiteit en hebben nog lang niet de status van filmregisseurs'

Grote spellenmakers lopen nu eenmaal niet graag het risico dat ze een spel produceren waar weinig vraag naar is. Hun games zoeken dus zelden de grenzen van de technologie op en zijn thematisch nogal eenzijdig. Omstreden historische dan wel actuele onderwerpen worden vermeden uit angst voor controverse. Terwijl dat nu juist ongekende perspectieven biedt. Het Nieuwe Testament bijvoorbeeld, al twee millennia een inspiratiebron voor kunstenaars, is geknipt voor een 3D-spel. Je bent jongeman met religieuze en politieke aspiraties rond het jaar nul; hoe zet je een sekte op die de Romeinen in de wielen rijdt zonder dat je aan het kruis eindigt. Wellicht zijn er spelers die ervoor kiezen een samenwerkingsverband met de Romeinen aan te gaan, of klikt het in een ander spelverloop niet echt tussen de vissers en de Verlosser.

Ook dichter bij huis zijn er kandidaten: *Pim, the Game* bijvoorbeeld. Je bent een *babyboomer* met religieuze en politieke aspiraties. Hoe krijg je het politieke establishment eronder zonder dat je door een fanaticus wordt neergeschoten? Neem je lijfwachten of niet? Of ga je een coalitie aan met de milieubeweging? Speel het over het net met andere spelers die de rol kunnen aannemen van medestander, opposant, fanaticus of journalist.

Er zijn aanzetten voor actuele games, zoals een boletjesslikspel (ontworpen door Kunstacademie-studenten in Rotterdam) en het spel *Dopewars* van het Rotterdamse DrunkMenWorkHere. Je moet je in dat spel als kruimelcrimineel staande houden in de Rotterdamse onderwereld. Het is een tekst-gebaseerd spel, en biedt dus niet meer dan een glimp van wat het zou kunnen zijn.

Dat is symptomatisch voor de spellenwereld. Er zijn te weinig creatieven die de kans krijgen zich met een groot project te bemoeien. Anders dan in de filmindustrie zijn er geen baanbrekende auteurs die het medium gebruiken om hun hoogst persoonlijke visie op de realiteit te geven. De makers van een computerspel leven in relatieve anonimiteit en hebben nog lang niet de status van filmregisseurs. Dat het de industrie goed gaat in tijden van recessie stimuleert de verandering van die werkwijze niet. Maar het is een conservatieve strategie die op lange termijn niet houdbaar is. Er is een wereld te winnen in de categorie intelligente, goed gemaakte spellen. Een wereld waarin verder gekeken wordt dan de loop van een vuurwapen.

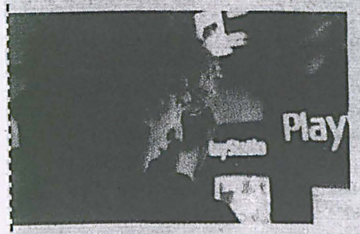
'Killer Instinct', vanaf 12 december, New Museum of Contemporary Art, New York
www.newmuseum.org

Alternatieve game-sites:
www.selectparks.net (organisatie die zich met het modificeren van spelletjes bezighoudt)
www.kinematic.org/911.html ('9-11 Survivor')
www.opensorcery.net/velvet-strike ('Velvet-Strike')
www.drunkmenworkhere.org ('Dopewars')
www.escapefromwoomera.org
www.tmpspace.com (site van Brody Condon, game-kunstenaar met 'Waco Resurrection')
www.c-level.cc (site met van alles over het modificeren van games, o.a. over 'Cockfight Arena')
www.jodi.org gamerelated
www.uncleroyallaroundyou.co.uk (game waarin realiteit en spelletjes door elkaar lopen)

WerkEconomieWetenschap

Laat ze spelen

Werknemers die van hun baas zeg een uurtje per dag computerspelletjes mogen spelen, worden productiever op het werk en tevredener met hun baan. Tenminste, dat zeiden onderzoekers van de Universiteit Utrecht onlangs op de Digital Games Research Association conference 'Level Up' in Utrecht.



En dat terwijl veel bedrijven juist spelletjes verbieden, omdat ze denken dat werknemers anders de hele dag spelletjes gaan zitten spelen.

In het onderzoek werden zestig werknemers van één bedrijf ingedeeld in twee groepen. De ene groep mocht een maand maximaal één uur per dag spelletjes op de computer spelen, zoals patience en mijnenveger, en de andere groep – de zogenoemde controlegroep – niet. De spelers hielden in een logboek bij hoe zij zich voelden en op welk moment van de dag zij gingen spelen. Volgens professor Jeffrey Goldstein, die het onderzoek leidde, laten de resultaten zien dat werknemers die pc-games mogen spelen, hun werkzaamheden effectiever verrichten en positiever over hun baan denken.

Het gaat natuurlijk wel om een pilotstudie, zegt Goldstein, die het onderzoek wil herhalen voor een langere periode, op een grotere schaal en met meer controlegroepen, zodat mogelijke problemen alsnog zichtbaar worden. Want tja, wordt bijvoorbeeld de kans op rsi niet groter als kantoorpersoneel ook nog computerspelletjes mag doen? (RS)

Computable

www.computable.nl

Nieuwscentrum Dagelijks ICT-nieuws, reacties, Bits & Bugs en nieuwsbrieven. | Productcentrum Nieuwe software, hardware en netwerkproducten. | Bladarchief Alle artikelen uit het weekblad Computable sinds 1996 | Carrièrecentrum Vacatures, tests, opleidingen en arbeidsmarktinformatie | Adviescentrum Topics, dossiers, onderzoek, naslag, agenda, vakinformatie | Discussieforums Vrij toegankelijke discussie-forums voor ICT-ers

Home | Bladartikelen | Per week of Op onderwerp | Artikel Computable ← Terug

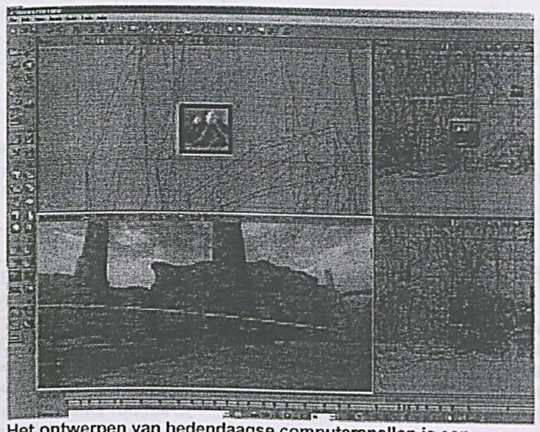
technologie | 31 oktober 2003 | nr 44 | pag 12 | reageren? redactie@computable.nl

Jasper Bakker

Universiteit Utrecht organiseert congres Level Up

Computerspellen als studie-object

De Universiteit Utrecht houdt komende week een internationaal congres over computerspellen. Het doel hiervan is deze vorm van digitaal en interactief amusement aan serieus onderzoek te onderwerpen.



Het ontwerpen van hedendaagse computerspellen is een uitgebreide onderneming, mede door de mate van detaillering die de voortschrijdende technologie mogelijk maakt.

Het wetenschappelijke congres Level Up (4-6 november te Utrecht) moet kwaliteitsonderzoek naar computerspellen en het ontwerp daarvan bevorderen. Daarnaast moet het samenwerking tussen verschillende disciplines - te denken valt aan architectuur, psychologie en kunst - voor het onderzoeken, ontwerpen en ontwikkelen van spellen stimuleren.
Tot slot willen de organisatoren dat onderzoek naar spellen wordt erkend als een academisch gebied.
De opzet en organisatie zijn verzorgd door de universiteit in samenwerking met de Digital Games Research Association. Vanuit de universiteit zijn specifiek de letterenfaculteit (kunst) en het departement voor nieuwe media en digitale cultuur erbij betrokken.

Brede benadering

Het driedaagse congres bestrijkt een breed scala aan onderwerpen. Ten eerste natuurlijk computerspellen zelf; de geschiedenis en evolutie ervan. Daarbij wordt ook gekeken naar verschillende structuren voor het vertellen van het verhaal en het meeslepen van de speler. Ook is er aandacht voor de spelervaring, waarbij de structuur en het tijdsverloop een belangrijke rol spelen. Het congres belicht ook de cognitieve, sociale, psychologische en zelfs therapeutische mogelijkheden van spellen. Controversiële onderwerpen als agressie en verslaving worden niet gemeden. De maatschappij en de tijdgeest hebben hier ook invloed op; hoe worden spellen geïnterpreteerd, geaccepteerd of afgewezen?
Op een zakelijker niveau wordt gekeken naar de relatie tussen ontwerpers en producenten van spellen en vormen van projectbeheer. Op een abstracter niveau speelt de discussie of

computerspellen simpelweg vermaak zijn of ook onder de noemer kunst kunnen vallen. Dit in combinatie met een analyse van de verschillen en overeenkomsten met andere media. Diverse symposia en discussies behandelen deze thema's.

Kunst als spel

Naast deze wetenschappelijke invalshoeken is er ook ruimte voor het tonen en spelen van computerspellen. Dit gebeurt op het Gamefest-onderdeel van het congres, in het Educatorium en het Tivoli-theater. In Tivoli zijn twee verdiepingen ingeruimd voor *games*, muziek en drank. Hierbij draaien dj's (diskjockeys) en vj's (videojockeys) muziek, zijn er diverse spellen te zien, en biedt de bar cocktails geïnspireerd op spellen.

Het aanstaande - maar onlangs uitgestelde - pc-spel Half-Life 2 (rechts in beeld) heeft grote vooruitgang geboekt in realisme en animatie vergeleken met de vijf jaar oude voorganger Half-Life 1 (links in beeld).

Ook het kunstaspect komt aan bod, onder meer via spelinstallaties in Tivoli en het Educatorium. Dit omvat interpretaties en spelcombinaties van kunstenaars, zoals de Painstation 2. Die opvolger van de eerste generatie is een apparaat dat de speler fysiek bestraft voor het maken van fouten. De machine straft met hitte, lichte elektroschokken en slagen met een roede. Het spel is simpelweg de klassieker Pong.
Scheppers Volker Morawe en Tilman Reiff zien hun Painstation als een voorbode van een toekomstige samenleving die niet per se vreedzamer is, maar wel effectiever kan omgaan met conflicten. De Painstation 2 roept in ieder geval een associatie op met James Bond, toen nog gespeeld door Sean Connery, die uitgedaagd door de slechterik in de film 'Never say never again' (1983) het holografische spel World Domination speelt waarbij falen wordt afgestraft met elektroschokken. De Painstation is één van de opvallendste, want letterlijk schokkende, installaties, maar er zijn meer verkenningen van virtuele realiteit en interactie aanwezig.

Toernooi

Het spelen van spellen wordt ook aangemoedigd. In filmtheater 't Hoogt worden *live* pc- en console-spellen gespeeld en geprojecteerd op het witte doek. Dit wordt afgewisseld met diverse korte films over spellen en spelevenementen als het wereldkampioenschap World Cyber Games dat jaarlijks plaatsvindt in Zuid-Korea. ←

Digital Games Research Association: http://www.digra.org/
Level Up: http://www.gamesconference.org/

Reacties zijn welkom bij de redactie of in de discussieforums

Mail dit artikel

Advertentie:

Klik hier!

Printversie

buzzcut

Searc

Welcome to buzzcut.com

Friday, January 30 2

Contribute | Links | Images | Bibliography | FAQ | RDF | File Downloads | Forum |

Sections

Home
Areas of Interest
Game Theory
Notable Quotes
Games and Society
Critical Writing
Newsletter
Books and Articles
Critical Elements
Bibliography
General News

Email Alerts

Alert me to site updates--new articles, posts of notes and anything else making a trip back to buzzcut memorable.

Email:

Sign me up!

Privacy policy: we will not share your name and email address with any 3rd party without your consent.

What's New

STORIES
4 stories in last 336 hours

COMMENTS last two weeks
- The Iron Law of R... [+8]
- The Ludonauts [+3]
- Mediums run full ...

LINKS last two weeks
- Screenshots

Events

There are no upcoming events

User Functions

Username:

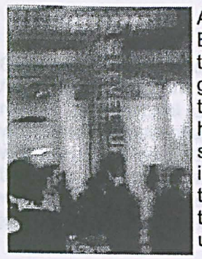
Password:

Login

Don't have an account yet?
Sign up as a New User

Level Up Report

Friday, November 14 2003 @ 03:31 AM UTC
Contributed by: **David**



After spending the week in Europe, and most of that time in the fast boil of the Level Up games conference, I figure I've traveled 8,000 miles and lost at least 40 hours of sleep. Still, it was a trip, in many senses of the word, that I would do again in a heartbeat! My head is so full of thoughts that I feel like I wont have the time to get them all down into some sort of useful format.

But I'm trying.

This particular effort might be best described as my "Open Conference Feedback Form". As such, it's a quick hit and meant to be helpful. But due to the nature of such things, I won't claim that it is comprehensive or even accurate in every dimension. Enough apologizing.

For your consideration, I submit three themes from Level Up:

We are still working on framing the fundamental questions

As exciting as it was to see 500 people at the conference, and as stimulating as the more that 500 different points of view were about what the conference was all about (yes, as far as I can figure, some folks had more than one point of view in mind!), it only underlined how unformed this discipline is at the moment.

This isn't necessarily a bad thing. But it did tend to give the whole conference a sense of lunching from topic to topic—often in the same session.

I know this will improve as researchers dig in and we reach some form of consensus around some of the big ideas. Along those lines, I'd offer a short list of some of the key questions I think we need to work on first, based on questions left in my mind at the end of the week.

- What is a game, what is a video game?
- What defines the field?
- What are the key standards and methodologies for approaching the field?
- Are video games a medium in their own right or do they belong to another area of media studies?
- Does the science of video game development belong

What's Re
- More by
- More fro

Story Opti
- Mail Stor
- Printable

Older Stories

Saturday 06-Dec
- CGT Conference 2004 (0)
- Jack Thompson (2)

Thursday 20-Nov
- Video Game Vocabulary (14)

Friday 14-Nov
- Level Up Report (9)

Wednesday 12-Nov
- Turn of the Screw (3)

Thursday 06-Nov
- Photos From Level Up! (3)

Wednesday 05-Nov
- Level Up! (0)

Friday 31-Oct
- Newletter 10.30.03 (0)

Thursday 23-Oct
- Emotional Progress (8)

Friday 10-Oct
- The Idea Game (14)

with the study of video games as a medium?
- Other questions I think might be somewhat fundamental:
  - What is play? How does it relate to game?
  - Do the study of traditional games and the study of video games belong together?
  - Does the study of computer simulation and education belong with the study of games?
  - Does the study of online community and digital identity belong with the study of games?

I'm not so naive as to believe that we will ever find absolute truths in these answers. But I do think we need to gel a bit. I can't imagine many geologists wandering one of their conferences saying, "I wonder what constitutes a rock?" A few givens, even if challenged later on, would help stabilize and focus the research!

Areas we need to do better

The field is currently dominated by a handful of personalities: This is a great credit to the vision and dedication of these individuals. But it threatens early on to leave the formulation of the discipline in the hands of a limited few. At any conference, there are always some speakers you'd like to hear more from, and others you like to hear less. Overall, the balance of speakers and topics was good. But considering the number of ideas the conference was trying to get out, it did seem that we heard from some people more often than necessary.

Regardless of the quality of the speaker, at an annual conference, I would like to take in as many relevant points of view as possible, not continue to explore one researcher's thoughts across many topics. I'm not pointing to anyone in specific because I think this was a thematic flaw in the conference, not of any particular presenter!

Recognize the computer behind the video game:. If video games are unique, and worthy of study, it must be in part because of the nature of the computer. There are computers in places ranging far from games. I felt that much of the research took the computer for granted. Personally, I only met one computer scientist while I was there. He was working on a games modeling language, which holds great promise, to my mind, for the simple reason that he was trying to connect the language of computers to the language of games.

Guiding and supporting students: As a rough and un-scientific estimate, I'd guess that 30-50% of the attendees were students. In addition to offering better guidance on the "big questions", listed above, I think we would do a great service to the student community—graduate and under-graduate alike—by building curriculum plans and tracks that help them focus their studies, offering suggested cannons of games and books that would aid in study, emphasizing tools and methodologies that they will need as they develop as researchers and making a strong effort to help students connect and build community. I know that Simon Egenfeldt-Nielsen, past and present DiGRA board member, has this on his agenda. We should recognize that today the discipline is open and students have remarkable access to practicing researchers. In many, many cases, the researchers themselves were students not so long ago. But as the area develops, we need to focus on developing and fostering our student community. Far too often, the students were left to the side while

we barreled ahead with our theorizing. We need to bring them along with us!

People missing in action: I know it was the first conference, and I know it was at an odd time of the year (at least for some American researchers). Still, there were people that we consider to be core to the character and stature of our field who were not there. I won't list names since I have no real interest in picking on people. But as a community, we need to recruit and encourage participation from the brightest stars in our universe. Fortunately, many of those names did attend. Next time, we need to extend that list, even if it is done virtually, as with the Brian Sutton-Smith presentation (which was brilliant by the way!)

Over-representation of Northern Europe and the US: As an American, a big chunk of the world makes it easy for me to remain in my cultural safety zone. The Netherlands was a wonderful example of an open society that seems willing to deal with the rest of the world without the subsequent fear of eroding their own culture. So, as a mono-language tourist, I safely wandered the streets of Utrecht with the confidence I could stop just about anyone and ask for directions.

Still, the tyranny of "Lingua English" is that we may be unintentionally excluding other parts of the globe. I do not think there was single participant from Japan and only a few researchers from Asia in general. Other than the estimable Gonzalo Frasca, I did not meet any other South Americans. Even southern Europeans--the French, Italians maybe a Greek or two—seemed in short supply.

I do not think our organizations can do much to solve cultural problems of language-centric research (which my country is most guilty of) or of other cultural factors that might limit the amount of research being undertaken in the first place. But we might look in future conferences to offer special regional scholarships or other recruitment efforts with an eye to increasing the diversity of the attendance in the future!

Things that went great!

The people and the community: I think there is a sort of frontier spirit in action right now in this discipline. Everything is new, so people are open. I cannot think of a single instance of meeting someone who was not generous with their time, their insight and their desire to cooperate. I think this stems in part from the fact that there is so much ground to explore that no one is particularly possessive of their "turf". As the area matures, I hope this spirit of cooperation continues.

Games researchers have more fun! Certainly, those of us who have chosen video games as a field of study must have picked the academic area in some respect because it has to do with fun. As a result, I've never been to a conference where the fun factor was quite so high. From Eric Zimmerman and Katie Salen's

"Buzz" card game to the late night carousing, I think more than one conference attendee came close to overdosing on play and fun!

The conference:. Although I have made some criticisms, I must emphasize that this conference exceeded my expectations in every area. From the quality of the visuals and the printed material, to the location, the events, the games and the parties, this conference set an admirable example for the future conference hosts. Period.

Industry participation: Although there were few commercial game developers in attendance, this is neither troubling nor surprising. Frankly, the industry is still trying to figure out what the academy is doing in their business and why it matters. With that said, I cannot overemphasize how important the presence of Doug Lowenstien from the ESA and Jason Della Rocca from the IGDA. It would have been quite simple for either of these guys to have blown off the overseas trip. But they are interested and they do see benefit in academic interest in video games, even if the day-to-day developer simply does not have the time to. Relating back to one of my complaints, I think it would be worthwhile to invite someone from the commercial industry each year to deliver a keynote. I don't believe the academy needs industry's permission to study games, nor do I think their on-going support is required for the field to grow. But I do think we should recognize that most of the objects we study did come from the commercial business. And we should world to foster connections and community the commercial world.

OK, one more complaint. Why do they serve beer in these tiny little glasses in the Netherlands?

Level Up Report | 9 comments | Create New Account

Oldest First | Threaded | Refresh | Reply

The following comments are owned by whomever posted them. This site is not responsible for what they say.

Beer

Authored by: Anonymous on Friday, November 14 2003 @ 11:42 PM UTC

On behalf of the entire Dutch nation, I sincerely apologize for the small size of our beer glasses. Honestly, we're just as annoyed by that as you are.

[Reply to This]

Level Up Report

Authored by: TGCid on Saturday, November 15 2003 @ 01:10 AM UTC

What IS your opinion on the importance of academia in the gaming industry?

[Reply to This]

Why get academic

Authored by: David on Saturday, November 15 2003 @ 06:03 AM UTC

I kind of cover the question of "Why academic research" in another article on this site.

But a simple answer is--the academy needs no reason or rationale to study games or anything else for that matter.

I come from a liberal arts background, so I'm sort of used to the idea that you can study things without a clue as to what the practical application might be. And in this sense, a philosophy, literature and math major can all sit around and have a drink and talk about life, the universe and everything without getting into the details of actually implementing anything. Of course, people assume the math major can contribute something to accounting or hard science, so tend to think of this as a much more practical area of study. But this is a misunderstanding. Engineers build things--math guys just think about math.

I bring this up because the tendency in video games research is to want to make it "credible" by attaching it to some applied area--like say, games and education. And while I see nothing wrong with being interested in practical applications, I see the growing focus on practicality as a the death knell for long-term health of the games research area.We should study games because we can, not because we expect to get some great reward out of the effort.

We study all kinds of stuff in the academy because we fundamentally believe that things are worth knowing. Every once in a while someone comes up with a new polymer used in a tennis racket, a predictive algorithm for stock movement or invents the Web browser. But that sort of thing is rare in proportion to most of what goes on in a university. Most of it is just meticulously focused curiosity.

So, I think we cans study games because they are interesting. That's enough. Everything else is a bonus!

Oh, and by the way, I think you should take it as a great compliment that my *only* complaint about The Netherlands was the size of the beers cups. A fantastic place indeed!

[Reply to This]

- **academia and industry n beer.** - Authored by: Anonymous on Monday, November 17 2003 @ 03:06 PM UTC
  - **academia and industry n beer.** - Authored by: David on Tuesday, November 18 2003 @ 06:35 AM UTC

Level Up Report

Authored by: Anonymous on Monday, November 17 2003 @ 03:18 PM UTC

That's excellent. I thought of many of those same points recently after attending Storming the Playground, albeit not nearly so lucidly. It definitely seems like we're in a time where we are defining the study of games and redefining our perceptions of gaming culture.

I love that games other than digital ones are being given a more serious look now, too, in no small part to overwhelming success of videogames. If nothing else, videogames have brought our reflection on the nature of play to the forefront.

Arrgh! I wish I could make it to all these conferences!

- Lev

[Reply to This]

- **Level Up Report** - Authored by: David on Tuesday, November 18 2003 @ 06:27 AM UTC
  - **Level Up Report** - Authored by: Anonymous on Tuesday, November 18 2003 @ 04:57 PM UTC
    - **Level Up Report** - Authored by: David on Tuesday, November 18 2003 @ 07:01 PM UTC

Created this page in 0.17 seconds

Copyright © 2004 buzzcut.com
All trademarks and copyrights on this page are owned by their respective owners.

POWERED BY GEEKLOG

« The Error in Terrorist | Main | Gaming Programs »

November 14, 2003

GAME STUDIES LEVELS UP (THOUGHTS ON CONFERENCE RECAPS)

I've been following the Level Up! conference reports with great interest. Lisbeth Kalstrup details some of the issues at play in the (so-called) narratology/ludology debate. Lisbeth draws attention to the important distinction between "narrative in games," rather than "games as narrative" - a distinction I hold a great deal of affinity for. At the recent AoIR conference, the 'gaming group' got together for a "Birds of a Feather" meeting (at 8am, no less), and as we did the normal round of introductions, I explained my interests with a similar disclaimer - "I'm interested in narrative in games ... which is **not** to say, games as narrative." Sighs of relief seemed to penetrate the friendly chuckles around the table.

Which is odd, because I've never had to say, "narrative in books, not books as narrative," "narrative in drama, not drama as narrative," or "narrative in films, not films as narrative." Apples and oranges? I'm not sure, but it certainly seems telling of some issue, perhaps akin to media confusion when dealing with something like a William Blake print. Is it text or image? Both and/or neither? When you surgically remove the words from their illuminate state, what happens? Can you really - as some claim - pull a narrative from a game, without any real consequence to the game itself?

Anyone up for a rousing game of ProgressQuest?

Gonzalo Frasca, of newsgaming.org, provides his assessment of the conference, where he describes his talk as an attempt to move past the "narratologist/ludologist" debate, in which he claims:

> such debate never took place and was based on a series of misconceptions and unfounded accusations of radicalism (at least between its main protagonists). . . Right from the start, the first paper ever published on ludology, clearly stated that its goal was "not to replace the narratological approach, but to complement it". Clear as water, right? I would have rather used my article to explore some of my recent research, but I decided to try to tackle this issue and put a final nail on its coffin. Sadly, the issue seems to still be appealing to many of the newcomers, so I am afraid that this issue would keep haunting us for a while. Luckily, all the people I discussed it with (including Aarseth, Juul, Murray, Mateas, Jarvinen and Eskelinen) consider the matter as just a detail in the field's recent history and are ready to get past it.

Andrew of GTA shares his thoughts about the conference, and likens Gonzalo's assertions to Rodney King's "Can't we all just get along?" An interesting choice, since I'm not sure why there is the perception that serious debate needs to be codified as hostile (and I'm not targeting Andrew here; I think he's just picking up on the vibes at play in The Debate itself - or perhaps the *debate* about The Debate?).

I am looking forward to Gonzalo posting his paper, because I'm hoping it will include a fairly detailed discussion of

what he sees as the progression of The Debate. Call me crazy - or maybe I'm just one of the "newcomers" that "sadly" refuses to give up on the issue? ;) - but I actually find the legitimizing process involved in developing an academic field rather interesting. I'm also hoping to see why this is an issue to *get past*, rather than an issue to *build on*; in other words, what good came out of The Debate, if any?

As to looking towards the future, Lisbeth details what she believes is necessary for the "narrative in games" crowd:

> I believe, what 'we' (those interested in narrative aspects in games) need to focus on now, is the concrete use of narrative devices in specific games, not looking at these games as narratives who should produce the same kind of emotions we know and expect to be rewarded with when we read narratives in books or on screen, but contemplating how narrative devices can be used inside games for the purpose of creating good gameplay and in order to produce a desire for the completion of the game (i.e. how narrative devices can help create "an anticipation of completion" and not retrospection, perverting Peter Brooks a bit).

Lots of great thought in this statement, although I think a lot of work also remains to be done to detail the relationship of story to any media. In fact, as I argued in my paper at AoIR, I think that one of the most radical ways to legitimize the field is to show how study of games can transform previously established academic methodologies and theories (just as hypertext helped reinvigorate - and popularize - scholarship about 'the Book').

Other recaps of Level Up! include:
Jason Della Rocca (with pictures)

EDIT: Here's an excellent conference evaluation by David Thomas of Buzzcut.

Posted by jason at November 14, 2003 07:18 AM | TrackBack

Comments

Post a comment

Name:

Email Address:

URL:

Comments:

Remember personal info?
○ Yes ◉ No

GamingReport.com

Where Gamers get their News

anathema a card game of the Salem Witch Trials

Ja

Login|Crea

Main Menu

- Home
- Your Account
- Submit News
- Send Us Feedback
- Most Active List

News

- News by Topic
- News Archives
- RSS & Java News Feeds
- AvantGo News Feed
- Interviews
- OUT OF THE BOX
- Game Advice
- Non-Gamer Report
- Other Columns
- MP3 Audio News
- Discussion Forums

Reviews, Gallery & Conventions

- Game Reviews
- Want Game Review?
- Image Gallery
- Convention Calendar

Other Options

- Recommend Us
- Members List
- Web Site Links

Latest Reviews

Legends Walk!

Reviewed by: Wayne Tonjes

Magical Diseases

Reviewed by: Butch Curry

LEVEL UP gamescongres 2003
Posted 2003-09-14 17:17:24 by damonwhite

Anonymous Reports:
Utrecht University,
The Netherlands
Level Up Digital
Games Research
Conference 2003
4-6 November 2003
University of Utrecht,
The Netherlands

Large-scaled international games conference in The Netherlands

The first large-scaled international games conference will take place in Utrecht, The Netherlands on 4-6 November and goes under the name of LEVEL UP. Apart from the conference there will be numerous activities like an exposition in the University Museum, workshops, a Gamefest and various social events. University of Utrecht, Faculty of Arts, Department of New Media and Digital Culture organizes this inaugural world conference in digital games research. The conference will be the first official event of the new Digital Games Research Association. The Department of New Media and Digital Culture is collaborating closely with DiGRA, the Research Institute for History and Culture, the Institute for Media and Re/presentation (TFT & CIW) and numerous other academic and non-academic partners in the conference implementation.

The conference aims to promote high-quality research of games, recognition of game studies as an academic field of enquiry, as well as interdisciplinary collaboration in games research, design and development.

The enormous growth of the gaming industry (larger than Hollywood) has had its effect on the academic community. In this conference different points of view or approaches are distinguished from which computer games can be considered. These aspects will be discussed thoroughly during the conference program presentations.

Level Up Presentations
The three day conference offers a very diverse program. Leading researchers and designers

Related links

- More about Convention News
- News by damonwhite
- GamingReport Home

Most read story in Convention News:
Chain Mail Girl attending FlatCon

Timeline

Reviewed by: Butch Curry

Oathbound: Arena

Reviewed by: Wayne C. Tonjes

Rise of Magic

Reviewed by: Butch Curry

Senjutsu: Dynamic S...

Reviewed by: Scott J. Magner

Fantasy Hero Grimoi...

Reviewed by: Butch Curry

The Complete Monstr...

Reviewed by: Ron

The Earth Alliance ...

Reviewed by: Ron

Carcassonne

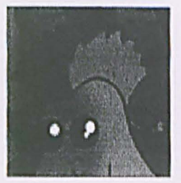
Reviewed by: Wayne Tonjes

Out of the Box

Kenneth Hite's "Out of the Box!"

Click to Read Kenneth Hite's "Out of the Box Column"

Latest RPG Blues



from all over the world will present different points of view and approaches from which computer games research can be considered. Not only will Computer games be presented as a social and cultural phenomenon, but the design and history of computer games will also be discussed.

Level up Activities
Apart from the presentations there will be numerous activities like: a LAN party workshop (in collaboration the Hoogeschool voor Kunsten Utrecht), game demonstrations, and a visit to the Cave, the biggest virtual reality environment of The Netherlands. A big-screen game tournament will take place in cinema 't Hoogt. A market place is set up at the conference location where you can find books, gadgets, old and new games.

Level up Gamefest
The two floors of dance club Tivoli will be filled with games, music & drinks during the Level Up Gamefest. On the ground floor, you can find well known Dj`s, Vj`s, several experimental computer games and spectacular game installations. One level up cocktails will be served, inspired by the best computer games of the few years. The Level Up Gamefest will take place on the 5th of November, starting at 9pm at Tivoli, Utrecht.

Level Up Game Exhibition

The Level Up Game Exhibition focuses on computer games and art. It shows how artists deal with the design of virtual game environments, 'gamescape'. The exhibition can be seen all month long in the University Museum in Utrecht.

Utrecht University and Level Up collaborates closely with DIGRA, HKU, Cinema 't Hoogt, Utrecht University Museum, Tivoli, our sponsors, the Research Institute for History and Culture and numerous other academic and non-academic partners in the conference implementation.

Level Up publicity contact: Paul Bouckaert, press@gamesconference.org

More information can be found on our Level Up website: http://www.gamesconference.org

"LEVEL UP gamescongres 2003" | Login/Create an account | 0 Comments

Threshold 0 | Thread | Oldest first | Refresh | Post comment

Comments are owned by the poster. We aren't responsible for their content.

aan

14:34:49

ACTUEEL

- nieuwsberichten
- agenda
- nieuwsbrief
- publicaties

PROJECTEN

- Amsterdams Innovatie Model
- Breedbanddiensten
- Week van de Kenniseconomie
- Digitale Pioniers
- Breedbandproeven
- Belgen doen 't beter
- meer projecten
- archief
- Powered by KL

DE BRON

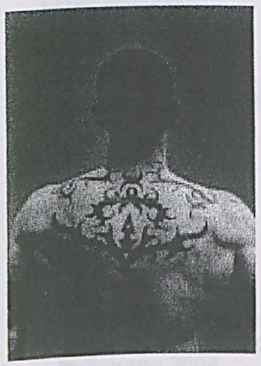
- boekenclub
- encyclopedie
- reisverslagen
- columns
- Finland
- KE Monitor 2003

STICHTING

- missie
- mensen
- netwerk
- KL-projecten
- KL in de media
- adres
- english

agenda

- LEVEL UP - Digital Games Research Conference 2003 (04-11-2003)
- ICT-infrastructuren in de stad "Fibre to the home" (04-11-2003)
- IndustriaCongres 2003 (04-11-2003)
- Slimme software voor ondernemende scholen (27-11-2003)
- Nederlandse Summit on the information society (27-11-2003)
- Cities e World-Lyon 2003 (04-12-2003)
- World Summit on the Information Society (10-12-2003)
- Breedband Live Almere (10-12-2003)
- Doors of Perception in Bangalore (11-12-2003)
- Het rad van vernieuwing (11-04-2004)



LEVEL UP

- Digital Games Research Conference 2003 -

De enorme groei van de games-industrie (groter dan Hollywood) is ook doorgedrongen tot de academische wereld. Computergames zijn niet alleen een sociaal en cultureel fenomeen, ook de geschiedenis en het ontwerp zijn onderwerpen voor onderzoek. Onder de noemer 'Level Up' vindt van 4 tot en met 6 november 2003 in Utrecht het eerste grote internationale congres over onderzoek naar computergames plaats. Naast het congres worden ook een expositie in het Universiteitsmuseum en een gamefest georganiseerd.

Organisatie is in handen van de Afdeling Nieuwe Media en Digitale Cultuur van de faculteit Letteren. Doel is niet alleen om kwalitatief hoogstaand game-onderzoek onder de aandacht te brengen en game-studies als een zelfstandig onderzoeksgebied op de kaart te zetten, maar ook om interdisciplinaire samenwerking binnen game-onderzoek, -design en -ontwikkeling te stimuleren. Om game-onderzoek wereldwijd als onderzoeksdiscipline neer te zetten, is onlangs de Digital Games Research Association (DiGRA) opgericht, waarbij de Universiteit Utrecht nauw betrokken is geweest.

Tijdens het congres zijn er behalve lezingen ook verschillende workshops, game-demonstraties en een bezoek aan de Cave, de grootste virtual reality omgeving van Nederland. In Filmtheater 't Hoogt in Utrecht vindt een game-toernooi plaats op het grote doek. De tentoonstelling Gamescape staat in het teken van computergames en kunst. Gamescape laat zien hoe kunstenaars omgaan met het ontwerp van virtuele game-omgevingen

Meer informatie:
http://www.gamesconference.org/2003/index.php

LUDOLOGY.ORG
VIDEOGAME THEORY

Sections
Home
General (426/0)
News (112/0)
Articles (48/0)
Papers (2/0)
Call for papers (24/0)
Events (9/0)
Books (13/0)

Links
Blogs
Education (Institutions)

Journals
Research Centers
Researchers

Conferences
02-Feb - 04-Feb
- Videogames and Cinema

13-Feb
- Australian Workshop on Interactive Entertainment

22-Mar - 26-Mar
- GDC 2004

25-Mar - 27-Mar
- Mobile Entertainment

08-Apr - 10-Apr
- Computer Game Technology Conference 2004

07-May - 08-May
- Game Design Research Symposium and Workshop

21-May - 23-May
- Independent Game Developers' Conference - Melbourne 2004

03-Jun - 05-Jun
- ACE 2004

01-Sep - 03-Sep

Level Up Conference report
Friday, November 07 2003

Level Up is now over and I am currently flying to Atlanta for a few days, before flying back to Montevideo. I have decided to write down some of my impressions, even though this should be taken as a very fragmented conference report.

First of all, the Utrecht conference was a great experience. Over 500 people from all over the world attended and, as it is usual in these cases, a vast majority were Europeans, including a large amount of Dutch. The organization, while not flawless, was a gigantic effort and it was very clear that the team behind it did everything humanly possible to make this first DiGRA conference a total success.

There were three main keynoters: Eric Zimmerman and Katie Salen, Janet Murray and Jesper Juul. In the best Zimmerman tradition, the first keynoters created an experimental conference game based on the field buzzwords (yes, ludology was one of them). Every attendant received three cards with different words and the goal was to "sting" other people by giving them that particular card when they said such term. The game was exactly what this conference was needing: a great way for socializing which also served as a subject of study for many presenters.

Janet Murray announced a new Georgia Tech PhD program that complements the current IDT Masters Degree (as a graduate, I strongly recommend it). Her presentation dissected the elements that constitute a game. This same topic was analyzed by everyone of the keynoters. Jesper Juul took a more formalist approach drawn from his recently submitted PhD thesis. Every single keynote complemented each other and provided a nice panorama on alternative strategies for trying to define our object of study.

This conference was certainly a way to set up the boundaries of the discipline. If I had to describe it with a few words, I could say that "what is a game" was its leitmotiv. The ludology versus narratology debate was also present, even if in a non traditional way. My paper presentation (which I will post online soon) aimed at demonstrating that such

What's Related
- More by Frasca
- More from Articles

Story Options
- Mail Story to a Friend
- Printable Story Format

Ludology.org website, november 2003

- ICEC 2004

13-Sep - 16-Sep
- COSIGN 2004

on_my_console
WarioWare, Inc.

Syndicate
Syndicate ludology.org (RDF)

User Functions
Username:
Password:
Login

Don't have an account yet? Sign up as a New User

debate never took place and was based on a series of misconceptions and unfounded accusations of radicalism (at least between its main protagonists). I am not going to describe the whole claim here, but I think a simple quote would suffice. Right from the start, the first paper ever published on ludology, clearly stated that its goal was "not to replace the narratological approach, but to complement it". Clear as water, right? I would have rather used my article to explore some of my recent research, but I decided to try to tackle this issue and put a final nail on its coffin. Sadly, the issue seems to still be appealing to many of the newcomers, so I am afraid that this issue would keep haunting us for a while. Luckily, all the people I discussed it with (including Aarseth, Juul, Murray, Mateas, Jarvinen and Eskelinen) consider the matter as just a detail in the field's recent history and are ready to get past it.

The conference proceedings are nicely published and they include a CDROM with digital versions of some papers, since it was impossible to publish them all in a single volume. Overall, I would say that the presentations level was good. One of the funny anecdotes that several people commented was related to an article that used Lacan to understand The Sims. As I was told (I wasn't there since there were always 5 presentations going on at the same time), the talk was particularly problematic. At the end of it, the author excused himself with its audience for what he called a "boring" presentation, but told them that he will try to make it up by spinning music at that night's party. The party rocked, the music was far from boring and the game researcher clearly fulfilled his promise.

Continuing with funny anecdotes, I can also mention Brian Sutton-Smith's videoconference talk with Eric Zimmerman. Speaking from Florida, this veteran game researcher shared his views on why we play. He certainly gained himself a place in the top ten most outrageous quotes in ludological history. I will paraphrase, but basically he stated that people played because "life is crap and we are all going to die, anyway". He certainly captivated his audience and provided a lot of brain food that triggered several conversations among participants.

As it happens when a field gets started, one of its most important characteristics was networking. Personally, I was thrilled to put

BBC News website, november 2003

BBC NEWS

Games at work may be good for you

Playing simple computer games at the office could improve productivity and job satisfaction, research suggests.

Scientists from the University of Utrecht have studied the effects of game playing on 60 employees in a Dutch insurance firm.

The team measured changes in work and job attitudes and found that game players felt better about their job.

Many big companies ban games which come as standard on many computers, saying they are just a waste of workers' time.

All work and no play?

But, says research leader Professor Jeffrey Goldstein, there has been little research to show how playing games might positively change employee productivity, job satisfaction or reduce absenteeism.

After a long search for a company which would agree to host their experiment, the research team randomly split workers from five departments into groups.

Some were allowed to play simple Windows games like Solitaire and Minesweeper, while other "control" groups were denied the chance.

"We told them from now on for the next month you are allowed to play games for up to one hour a day, and you can choose when you want to play," Professor Goldstein told BBC News Online.

The game players kept logs of their playing habits and feelings, and were asked how they used their game playing during their working day.

The results were measured against how they felt about the work they do and their job.

"The groups that played games showed improvement on both of these measures," says Professor Goldstein.

The results suggest that, instead of games being a waste of time at work, they might help personal productivity and make people feel better about their jobs.

A round of Solitaire could be used as a strategy to break up the day and help people work more effectively because it gives their brain a break from complex work tasks.

"I compare games with a coffee break. If you are like me, you use them in strategic, functional, useful way," Professor Goldstein says.

Also being free to play games within certain limits, and having more choice over how they spend

their work day, could contribute to job satisfaction.

Professor Goldstein says the research is at a very early stage and any findings are purely preliminary. He says he is intending to do a much larger-scale study, using more complicated games which involve strategy decisions or role playing.

"I can imagine different games would have different effects," he says.

"If you made a competitive league table, for example, and your business was competitive, like sales, you might want to increase competition in this way."

More significantly, if the results show games can make people happier in their work, it could impact the amount of absenteeism in the workplace.

Brain power

Simple computer games like Solitaire and Minesweeper have social advantages because they are fun, they provide distraction, involvement, and elements of competition against yourself and others, he says.

"People even talk about their games over coffee or on the bus," says Professor Goldstein.

Some of the Professor's previous research involved elderly residents of a women's nursing home.

After playing computer games for some time, there was evidence suggesting their cognitive skills and general sense of well-being were significantly improved.

Professor Goldstein and his team presented their most recent findings at the first ever Digital Games Research Association conference, Level Up, in the Netherlands.

Story from BBC NEWS:
http://news.bbc.co.uk/go/pr/fr/-/2/hi/technology/3247595.stm

Published: 2003/11/07 09:44:25 GMT

© BBC MMIII

grandtextauto.org

grandtextauto.org is about computer mediated and computer generated works of many forms, including interactive fiction, net.art, electronic poetry, interactive drama, hypertext fiction, computer games of all sorts, and shared virtual environments. The discussion, by people who all work as both theorists and developers in these forms, considers questions of authorship, design, and technology, as well as issues of interaction and reception.

Grandtextauto.org website, november 2003

November 10, 2003

"What Is a Game" Conference

I've given myself an hour to writeup my impressions from the LevelUp conference, which will be a challenge because it was a busy 3 days. I'll give some highlights, anyway. (Here's a WSJ article previewing the conference. And here's some pics courtesy of Reality Panic.)

It was an energetic event in a pleasant city called Utrecht, at that town's University, about 10 miles south of Amsterdam. The city center had pretty canals lined with restaurants, cafes and shops, an clean and efficient train and bus system, and lots of well-dressed people on bicycles. Our weather was pretty warm, making our 20 minute walk to and from the hostel enjoyable.

I arrived at 7am local time (1am body time) on an "overnight" flight from Boston, and the conference started at 9am — and I made it on time! (Just a wee bit tired, but the sunlight shining through the large windows of the Rem Koolhaas building where the conference was held helped keep me awake.) Everyone was surprised at how many attendees there were — about 500 in total, perhaps 20% American, and overall probably half students (grad and undergrad) from northern Europe. The lobby was lined with GameCube, PlayStation and XBox game consoles, so games and gamers were always in your peripheral vision as you chatted between sessions.

The first keynote was given by Katie Salen and Eric Zimmerman, authors of the new play & game design / theory book, Rules of Play. In their presentation they talked about how games relate to the cultural environments they are played in (I had seen them speak last year at GDC, where they talked about how players might be able to break the rules in digital games, a topic I enjoyed even more.) They gave a definition of what games are, and talked about the magic circle — the frame within a game is played, i.e. the shared psychological play-state you're all in when you're playing a game — and about how some games challenge the magic circle (or, as later discussed in a panel about pervasive games, a panelist called "trangressing" the magic circle). Case studies included the online A.I. movie mystery game, LARPs set in the real world, and a subversive game set in a real office "designed to undercut the existing power relationships at work" called Suspicion.

At one point they had the entire lecture hall stand up and play a MMGRPS — a massively multiplayer game of rock-paper-scissors. You find a person next to you and keep playing rock-paper-scissors until someone wins; the loser sits. Then you find someone else still standing and play them, etc. etc. until there was only one winner. It took about 3 minutes until all 500 people were whittled down to one winner.

They also launched a game called Buzz to be played throughout the conference, where they printed out conference buzzwords onto cards, one per card, and each person took three. My cards were "pervasive", "iteration" and "intelligence". If in conversation you hear someone say your buzzword, you can "sting" them by giving them your card; the goal is to get rid of all your cards. (Later in the conference, desperate players began stinging lecturers in the middle of their talks, prompting one lecturer to cry out against being "exploited" and dramatically rip up his cards and throw them in the trash; also I was entertained when Janet Murray privately took Eric to task for starting this "disruptive" game. All I can say is I enjoyed conspiring to

sting conference chair Frans Mayra at dinner one night.)

Next I attended a session by Gonzalo Frasca who managed to get an entire 90 minutes to himself — quite a feat at a conference where they are typically 6 parallel tracks at a time, each with 4 presenters, requiring us to hop around from room to room to catch everything we wanted to see. Gonzalo's presentation was two parts; first he asked if we could lay the ludology-narratology debate to rest (reminiscent to me of Rodney King's plea "can't we all just get along"?), suggesting the debate never actually properly happened in the first place, that in fact so-called ludologists do not reject narrative, that some so-called narrativists (e.g., Janet Murray, who was in the room) do in fact talk about gameplay, and that the idea of a "radical" ludologists is unfounded. (Generally I agree with him, and in fact thought the various presentations at the conference discussing "what is a game", including Janet's keynote, helped to do that.) Gonzalo then went on to a more interesting topic — talking about the idea of ideological games, i.e. "games with strong opinions", using his newsgaming.com *Sept 12* political game as case study. He gave design tips and pitfalls, which served to suggest to the audience "you should be building these games!" He points out that in such games, every little detail of gameplay and design will be politically interpreted one way or another, so no decision can be made lightly. Several times he mentioned how he has received quite an array of feedback from players of *Sept 12* from all over the world, including the Middle East and from people who lost loved ones on Sept 11, that range from praise to accusations of trivialization. (No death threats though.) Also Gonzalo will soon be doing another intercontinental move, this time from Uruguay to Europe, to start a PhD in Espen Aarseth's group! Work on newsgaming.com will continue in parallel (or in coordination?) with his research.

To see Gonzalo's talk(s) I had to miss Michael's talk on AI, in which he suggests we need a better and more complete way to talk about the *behavior* of games, of the objects and characters in the games. I'm very excited by that direction in Michael's theoretical work, and will read the paper in the proceedings cdrom.

In the afternoon session and a few other sessions throughout the conference I had trouble finding stuff I wanted to see — but at other times there were too many good things to see at once. I sometimes wished there had been fewer parallel tracks and slightly more selectivity of papers; others felt that even more strongly, that there wasn't enough rigor in rejecting papers that weren't quite ready for prime-time. But, hey, it was the first major game studies conference, and perhaps it's better to err on the side of inclusiveness than not? Also in their presentations a few people read their paper from start to finish, an unfortuate tradition I'm told is carried over from other academic displicines, but one I hope will not take root in game studies.

I jumped around from room to room to catch a few minutes of Espen Aarseth presenting a multi-dimensional typology of games, including dimensions such as perspective, topography, dynamic vs. static environment, realtime vs. turn-based, savability, determinism, etc. Actually many presentations at the conference were about "what is a game", highlighting the fact that game studies, particularly digital games studies, is a new discipline. (We later hear two remaining conference keynotes by Janet Murray and Jesper Juul on the same theme.) I caught a few minutes of Mary Flanagan talking about the tradition of children (mostly girls) playing with dolls in subversive ways, and how people do similar kinds of play in the Sims. The day ended with Eric Zimmerman conducting a projected teleconference with game & play theorist Brian Sutton Smith, who is now 80 years old but as lively as someone half his age. I was dozing in and out due to my jetlag but was awake to hear Sutton Smith say one reason we play in general is to soothe ourselves from the fact that "life is crap and we're all going to die in the end anyway." I'm told I must read *The Ambiguity of Play*, a later Sutton Smith book that encapsulates many of his ideas on the nature of play.

The next day I continued to jump around from session to session. (Part of that day Michael and I had to skip out to set up our demo of Facade that would occur later that night.) We saw a few minutes of ludologists analyzing Super Monkey Ball; in the future I hope to see more sessions like this, where time is spent analyzing individual works. Janet Murray gave a keynote presenting her work-in-progress analysis of "what is a game". Particularly nice were her suggestions that we've got several encompassing frameworks to deal with — play, games, narrative, maybe more I'm forgetting — and the many ways of framing things, such as play as a superset of games, or games as a superset of play, or narrative as a superset of play, etc. etc. The point being that each can be the superset or subset of the other, that all these perspectives need to be taken, not just one.

We saw an interesting presentation by Mirjam Eladhari and Craig Lindley of the Interactive Institute in Sweden's Zero Game studio, where they are building an AI architecture to create more advanced semi-autonomous avatars for RPG games. This was one of the few system-building presentations we saw, and enjoyed talking with them afterwards. They have written some great articles (including Lindley's own "what is a game" Gamasutra article) and I look forward to seeing the fruits of their research. Robert Nideffer and Celia Pearce of UC Irvine presented their new Game Grid research environment, and a call for proposals for massively multiplayer online world research projects. Looks like a great opportunity (if only my work weren't focused on single-player and a few NPC's-in-a-little-virtual-room research)! At dinner that night I got the chance to grill Robert on the state of new media art, the artist-programmer issue, and to suggest that AI-based art is a largely untapped direction, which I think he agreed with.

That night at the GameFest party at a dance club Michael and I gave our first real interactive demo of Facade (picture1, picture2). Although pre-alpha and still pretty buggy (only 50% of the content was included in the demo), the demo went well and we got lots of good feedback. About 30 people got a chance to play it over the course of 5 hours, and we had a pretty big crowd straining to watch throughout. We ran Facade in a development mode where the text of Grace and Trip's dialog appears above their bodies; sound, had we had it (we don't yet, since we're still finishing voice recording) would not have been heard since we were only 25 feet from the dance floor. (Janet Murray winced to the beat as she tried to enjoy herself.) On the whole, hopefully the demo will help dispel any confusion about if Facade really exists :-), since we've been talking about it for so long but it's not actually done yet. We got nice comments like "coolest thing I've seen" or "I've been waiting so long to finally play this", etc. (Conferences like this do help give us motivation to slog through the pain of finishing the damn thing.) Ears ringing, we got back to the hostel at 3am and ate a bowl of scandanavian Super Smacks. (Today I'm analyzing all of the logged traces from the demos, to see what worked and what didn't. So it was also a really useful user test.)

The next morning I attended an interesting panel on pervasive games where a handful of projects that involved real players on the street, players at terminals, and sometimes virtual characters, all interconnected via cellphones, GPS, etc. Cool stuff. That afternoon Paul Catanese gave a useful survey of video game art — would have *loved* to see an exhibition of game art at a conference like this. Then I attended a poster session that included one by Chaim Gingold highlighting key points from his thesis, and an intriguing poster by Stephan Grunvogel, Richard Wages et al of the Lab for Mixed Realites discussing the problems with making games too realistic, suggesting that abstract or non-realistic games will actually be more effective, believable and fun for players. Later that night they gave a private demo of an interactive narrative authoring tool they're working on, a kind of hierarchical StorySpace, that they're offering for use to other research groups and media labs.

Finally Jesper Juul gave a very good keynote lecture presenting his well thought-out answers to "what is a game", defining a series of abstract characteristics of games, including the admittedly fuzzy but interesting "negotiable consequences", useful for example as a way to distinguish Traffic and War as non-games, since their outcomes are non-negotiable. Various combinations of features (rules, variable quanifiable outcome, valorization, etc.) offer a way to understand games as a spectrum from games that are definitely games, to borderline games that are missing one or two features, to true non-games. He also presented the concept of game-state being kept in cards vs. a game board vs. the player's mind (e.g., blind chess) vs. the computer's memory. Overall I liked it; it was probably my favorite answer to "what is a game" presented so far.

The conference ended with an dinner party where I got the chance to chat with many I've been wanting to talk to for a long time, such as Espen Aarseth, Jason Della Rocca, Ernest Adams, Mary Flanagan, Ian Bogost, William Huber, Susana Tosca and Lisbeth Klastrup. The wine and conversation flowed freely. I took some pictures with my rusty ol' analog film camera that I'll scan and post at some point.

I flew home to Boston the next morning, and therefore sadly didn't have a chance to enjoy much of Utrecht itself, or Amsterdam for that matter. Gotta get back to work — but now all the more energized and inspired.

Posted by andrew at November 10, 2003 10:42 AM | TrackBack

Comments

On the topic of "ludology vs. narratology", the argument of "games as stories (not!)" gets a fresh new essay by Greg Costikyan on his blog. Several readers' comments adamantly disagree with his argument. I agree with Greg when he says, replying to a comment about a reader's account of narrative in Chess,

Yes, that is -your- chess story. It is not the Story of Chess. Chess has no story. I can tell a story about any playing of any game, but it's a story of I did this, then he did that, then Sally did something else entirely. It's not an intrinsic part of the game, the way that plot is an intrinsic part of a movie or novel.

And I generally agree with this statement of Greg's too:

...we have to fucking give up on the notion that this is a story-telling medium. It isn't. Nor is music. Nor is sculpture. NOT ALL ARTS ARE STORY-TELLING MEDIUMS. And it does not diminish them in the slightest that they are not.

To quickly clarify, I agree that games are not a storytelling medium to the same extent that music is not. That is, you *can* tell "proper" stories in both, but it is not their primary strength. As usual Greg does a good job making this point.

Yes, I'm the same person who owns the "interactivestory.net" URL. But more accurately I'm interested in what right now we're calling "interactive drama", a still somewhat nebulous term and genre — and like I had pleaded before, we need a new word for "non-goal-oriented agency-rich interactive experiences about the human condition". It's kind of how the word "movies" need to be invented for narrative fiction films — but these new interactive experiences I'm imagining (and trying to build) are more different from cinema than movies were different from theater (the key difference, of course, being agency). These interactive experiences would share a lot in common with stories and drama, but they are different enough that the term story doesn't fit just right. We've sometimes framed it as an "open-ended psychological situation", but that's pretty inadequate, because for one it doesn't capture the idea that the system is trying to create, again for lack of a better term, a "well formed experience" (efficiency, pacing, etc.)

("IF" is sorely in need of a new term too; cybertext is better. That said, I'm not sure I could stomach the term "cyberdrama". :-)

Posted by: andrew at November 12, 2003 10:22 AM

I agree with the destination, but not with the route, in Greg's bit about chess. It appears to me that the difference between traditional, purely formal games like chess and go, and videogames, is immense - far greater than the difference between Noh and modern Western theater, between Gregorian chant and jazz. A contemporary film has far more in common with the earliest Lumiere experiments than the game of go has with Quake.

Chess as a system isn't capable of carrying content. All it is, is a system and a set of rules. Yet almost no videogame is just a system and a set of rules: each is a sizeable collection of images, sounds, and texts, which dominate both the volume of storage and the bulk of the player's perceptions. Chess isn't a visual artifact: every videogame is.

The game-structure of chess entirely explicit: there's nothing about the chess-system which is graded, or learned bodily (the heuristic aspects of chess-skill and go-skill notwithstanding.) Relatively few videogames are experienced in terms of their pure structure: when I play SSX, or a first-person shooter, I am using muscular knowledge and intuitive abstractions of the underlying systems. I do not and will likely never know the algorithms which implement the experience. The exceptions - turned-based strategy games like Civilization - are largely remediations of board games to begin with.

Posted by: William at November 12, 2003 11:43 AM

By the way, another poster that interested me that I briefly saw at LevelUp (and have now read the paper) is about the idea of videogames as moral universes. Worth checking out. It's by Neal Thomas, who also has a really spiffy Flash homepage.

Posted by: andrew at November 13, 2003 01:14 PM

... Speaking of "what is a game?", Greg has further made several posts about the State of Play conference (which occurred days after LevelUp, in NYC), including a long interesting one debating "Are MMGs games or not?"

And Jesper chimes in too.

Posted by: andrew at November 19, 2003 10:43 AM

Post a comment

Name:

Email Address:

URL:

Remember personal info?
Yes No

Comments:

Preview Post