



SagaNews nr. 23
Maart 2010

SagaNews is de officiële nieuwsbrief van [Saganet](#), de Nederlandse vereniging voor spelsimulatie professionals. SagaNews verschijnt 6 keer per jaar en wordt verspreid onder de leden van de vereniging.

Redactie:
Angeline van Gils (hoofdredacteur)
Cas Gerritsen
Marleen van de Westelaken
Goof van Westing
Lennart Quispel

Inhoudsopgave

SAGANET	2
Vooruitblik SAGANET Seminar 18 Maart, Meten is Weten.....	2
U of uw organisatie ook in de Saganet-presentatie ?	3
Oproep nieuwe redactieleden	4
Terugblik Seminar 20 januari 2010 ‘Spelsimulatie en Gaming gezien door een andere bril’	4
ISAGA	6
Isaga conference 2010 Questions & Answers	6
Kom deze zomer naar de Summerschool in Paramaribo.....	7
Verdere bijeenkomsten	9
Business Games 2010 verplaatst.....	9
Simagine Ateliersessie Business Process (re)design en Lean mangement.....	9
Boeken	10
Gaming: the future's language by Richard Duke (1974) gratis down te loaden.....	10
Boek “Het wiel opnieuw uitvinden” – korting voor SAGANET-leden.....	10
Overig	10
Special Interest Group 1, Virtuality (voormalige SURF SIG Serious Games en Virtuele Werelden).....	10
Special Interest Group 2, Dutch Games Association SIG Serious Games.....	11
Debrieftips: de gouden regels	11
Nieuw: Een vervoerbaar, handzaam Hexagon bord!	13
Utrecht wordt haven van game-industrie.....	14
Agenda	14

SAGANET

Vooruitblik SAGANET Seminar 18 Maart, Meten is Weten

Door Swen Stoop - In tegenstelling tot de luchtvaart hebben we binnen het vakgebied van de spelsimulatie nog geen duidelijk omlijnd kader om het effect van spelsimulaties te meten en te weten. Anekdotisch kunnen we elkaar heel veel vertellen en historisch zijn praktische voorbeelden te geven. Daarnaast hebben we allen veel ervaring opgebouwd. Kunnen we op basis van wat we weten komen tot een kader waarmee we kunnen meten? Dat is het onderwerp en inzet van dit seminar.

Op een seminar kunnen we natuurlijk niet alles verwezenlijken, maar we kunnen wel een aanzet geven. De inzet is om in ieder geval een of twee handvaten voor meten over te houden die we aan leden en niet-leden kunnen doorgeven.

Programma: Meten is weten

09:30 – 10:00	Inloop
10:00 – 10:15	Welkom door dagvoorzitter, Swen Stoop
10:15 – 11:00	Vincent Peters over Evalueren als discipline
11:15 – 11:30	koffie pauze
11:45 – 12:00	Guy over meten tijdens gebruik van Flightsimulators
12:00 – 12:45	Hergen Datema over meten op basis van veldonderzoek
12:45 – 13:15	Lunch
13:15 – 15:15	a) Spelen van Harvest. Een spelsimulatie van Dennis Meadows over het omgaan met natuurlijke hulpbronnen. b) Workshop meten is weten. Met het spel als referentiekader bepalen wat en hoe we kunnen meten
15:15 – 16:00	Jan Klabbers sluit de dag af met een verhaal over zijn ervaringen en passie voor spelsimulatie. En hoe hij aankijkt tegen meten is weten.
16:00 – 17:00	Borrel

Sprekers:

Vincent Peters (www.samenspraakadvies.nl) .

Vincent heeft samen met Marleen van de Westelaken Samenspraak Advies opgericht. Samen brengen zij het proces op gang waarin mensen hun kennis en ervaring kunnen benutten om problemen inzichtelijk te maken en aan te pakken. Waardoor zij zich meer bewust worden van noodzakelijke veranderingen en er draagvlak ontstaat voor die veranderingen. Ze gebruiken vernieuwende, interactieve methoden als spelsimulaties en workshops. Vincent geeft in zijn presentatie een theoretisch kader voor meten in spelsimulaties.

Guy van Son (www.GUSTABC.com)

Guy van Son is piloot en instructeur bij een grote luchtvaartmaatschappij. Samen met Steven Becker heeft hij GUST Aviation BAsed Coaching opgericht. Zij maken de 'best practices' uit het cockpit crisismanagement in grote verkeervliegtuigen toepasbaar voor mensen, bedrijven en organisaties buiten de

professionele luchtvaart. Lessen geleerd uit ongevallen en incidenten in de wereldluchtvaart staan aan de basis van cockpitmanagement in routine en noodsituaties. GUST ABC ontwikkelt trainingsprogramma's op maat waarbij de principes van dit cockpitmanagement gebruikt worden in commerciële, overheids- en medische toepassingen naar de individuele wensen van een organisatie. Guy geeft op basis van zijn ervaringen in de luchtvaart een praktisch inzicht in meten in (spel)simulaties.

Hergen Datema (www.artefaction.nl).

Hergen werkt samen met Frank Streefland in Artefaction dat dit jaar 10 jaar bestaat. Ze werken in eerdere sectoren en hebben ervaring met het ontwikkelen van strategisch beleid en financiële sturingsmodellen, teamontwikkeling en het begeleiden van organisatieontwikkeling. Wij zijn van de partij op vele netwerkbijeenkomsten en congressen en delen zo graag onze kennis en zoeken in het netwerk naar combinaties die tot nieuwe ideeën leiden. Ze worden gedreven door een inspirerend verhaal, een sterke ambitie en door authentiek gedrag.

Jan Klabbers (www.kmpc.nl)

Jan Klabbers is als professor en onderzoeker verbonden geweest aan verschillende universiteiten. In de VS. (MIT, Case Western Reserve University), In Nederland (Radboud Universiteit, Rijksuniversiteit Leiden, Universiteit van Utrecht, Universiteit van Amsterdam, en de Erasmus Universiteit in Rotterdam), en in Noorwegen (University of Bergen). Hij is erelid en voormalig Secretaris Generaal van de International Simulation and Gaming Association (ISAGA). Zijn publicaties beslaan een brede verscheidenheid aan vakgebieden zoals: educatieve systemen, medische systemen, human resources, management en beleidsontwikkeling over klimaatverandering. Zijn meest recente boek *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation* geeft een generiek raamwerk om over het functioneren, toepassen en meten van spelsimulatie na te denken. Jan sluit vandaag de dag af met een verhaal over zijn perspectief op en passie voor het instrument spelsimulatie. Sprekend vanuit een rijke historie als een van de vaders van spelsimulatie in Nederland.

Harvest

Harvest is een vereenvoudigde versie van Fishbanks die het mogelijk maakt om het in kortere tijd te spelen en een groter publiek te bereiken. Fishbanks is een computer ondersteund rollenspel van Dennis Meadows dat sleutel begrippen overdraagt over duurzaam managen van natuurlijke hulpbronnen.

U of uw organisatie ook in de Saganet-presentatie ?

Saganet heeft een paar jaar geleden een presentatie gemaakt waarin alle leden die dat wilden hun organisatie en hun werk op het gebied van spelsimulatie en gaming kort konden voorstellen. Deze presentatie stond op de website en is daarnaast voornamelijk gebruikt op beurzen en andere plekken waar Saganet de gelegenheid kreeg om zich voor te stellen.

Ondertussen hebben zich veel nieuwe leden aangemeld, en nog niet iedereen heeft gebruik gemaakt van de mogelijkheid (of was daar niet van op de hoogte) om zich te presenteren in de 'Saganet showcase'. Daarnaast gaan we kijken of we op de nieuwe website deze presentatie een meer prominente plaats kunnen geven. Dus het is hoog tijd voor een update ervan!

Wilt u uw organisatie ook in de showcase hebben, of uw huidige presentatie aanpassen, dan kan dat. Stuur uw powerpoint-slide naar info@saganet.nl. De huidige showcase is (nu nog) te vinden op http://www.saganet.nl/images/presentations/showcase/Saganet_showcase.pps.

Oproep nieuwe redactieleden

De redactie van de nieuwsbrief is op zoek naar nieuwe leden. Als je het leuk vindt om mee te denken over de inhoud van de nieuwsbrief, zo nu en dan een interviewtje te houden of een stukje te schrijven, en andere mensen benaderen om een stukje te schrijven, meld je dan aan als redactielid door een mailtje te sturen naar saganews@saganet.nl

Heb je geen tijd om in de redactie te zitten, maar heb je wel iets te melden aan de leden van Saganet, dat kan ook. Stuur je bijdrage dan naar saganews@saganet.nl.

Terugblik Seminar 20 januari 2010 'Spelsimulatie en Gaming gezien door een andere bril'

Door Lennart Quispel - Woensdag 20 januari 2010 waren we te gast bij de faculteit Art, Media and Technology aan de Hogeschool voor de Kunsten van Utrecht. Deze faculteit is overigens gevestigd in Hilversum. Het seminar begon deze keer met de Algemene Ledenvergadering, een jaarlijks terugkerend fenomeen waarover elders in de nieuwsbrief als is bericht. Na dit formele deel te hebben afgesloten waren Jeroen van Maastrigt en Lies van Roessel aan de beurt om ons te vertellen wat de HKU doet op het gebied van gaming, en natuurlijk specifiek het gebied van Serious Games.

Of eigenlijk ... Applied Game Design, want dat is de naam van het programma waarover Jeroen ons vertelde, en dat de HKU uitvoert in het kader van het GATE project. Er worden enkele pilots ontwikkeld van innovatieve educatieve games. Een daarvan is Carkit, een computerspel dat bedoeld is voor natuurkunde onderwijs in de tweede fase. In dit spel is het de bedoeling dat leerlingen zelf een racewagentje ontwerpen, waarbij ze diverse fysieke parameters kunnen kiezen. In de klas kunnen de verschillende wagens vervolgens tegen elkaar racen, in een omgeving waarin de fysica realistisch is gemodelleerd. Leerlingen zien hierdoor heel direct wat de invloeden van verschillende natuurkundige principes zijn, terwijl ze daarnaast natuurlijk een leuke wedstrijd hebben. Jeroen liet nog enkele andere voorbeelden zien, zoals een schoen die van kleur verandert als je er veel op loopt, bedoeld om mensen te stimuleren om meer te bewegen.

Naast deze pilots doet de HKU ook onderzoek. Lies van Roesel vertelde over haar onderzoek naar het ontwerpproces van Serious/Applied games. Dit onderzoek is nog gaande, we zullen hier later meer over berichten.

Buiten deze onderzoeken verzorgt de HKU een aantal gaming-gerelateerde opleidingen. Dit zijn Game Design, Game Art en Interaction Design. Deze opleidingen zijn voornamelijk gericht op digitale games. Zoals misschien bekend doen de studenten van deze opleidingen het niet onaardig; er zijn al enkele prijzen in de wacht gesleept, en ongeveer een derde van de afgestudeerde studenten zet zijn eigen bedrijf op. Een interessant verhaal in dit kader is The Blob. Dit spel was oorspronkelijk door een groep studenten ontwikkeld als een soort serious game, met de bedoeling om mensen kennis te laten maken met de plannen voor de herinrichting van de binnenstad van Utrecht. Game publisher THQ vond de gameplay in het spel bijzonder goed, heeft de rechten verworven, en het vervolgens als commerciële entertainment game uitgebracht voor de Wii.



Na deze verhalen was er een staande lunch, waarna we overgingen tot het thematische deel van het Seminar: Spelsimulatie en Gaming gezien door een andere bril. Vaak kijken we naar spelsimulaties en games vanuit het perspectief van onderwijs, training of consultancy. Andere perspectieven kunnen echter heel nieuwe inzichten opleveren. Het seminar bestond dan ook uit drie praatjes van mensen, die gaming en simulatie vanuit een onverwachten hoek belichtten.

De spits werd afgebeten door (alweer) Lies van Roesel. Haar tweede praatje was gebaseerd op haar afstudeerscriptie "Restaging the epic", waarmee ze de Max van der Kamp scriptieprijs heeft gewonnen. In SAGANEWS nr. 20 hadden we hier al kort over bericht. Lies bekeek games vanuit het oogpunt van media educatie, wat tegenwoordig een belangrijk onderwerp is in het onderwijs. Het aanleren van kritische reflectie over de media, de zog. media literacy, vormt steeds meer een belangrijk onderdeel van onderwijsprogramma's. Het is de bedoeling, dat kinderen leren om media niet alleen te consumeren, maar om ook de aannames waar media mee werken ter discussie te kunnen stellen. Computer games zijn natuurlijk ook media, met een eigen specificiteit. Maar wat zou iemand dan moeten leren bij, laten we zeggen, Computer game literacy? Games zijn natuurlijk nog een hele jonge mediavorm, en zijn over het algemeen niet ontworpen om de gebruiker te laten nadenken over de gedachten achter de game. Om deze vraag te beantwoorden heeft Lies gekeken naar een veel oudere mediavorm, het theater. In de jaren '20 in Duitsland was Bertold Brecht bezig met zijn Episch Theater, met als bedoeling het proletariaat te stimuleren om kritisch te denken. Hij introduceerde daarvoor een aantal nieuwe elementen, vervreemdingseffecten, die bedoeld waren om het publiek afstand te laten nemen van het stuk, zodat ze ze kritisch kunnen beoordelen zonder erin meegezogen te worden. Zijn decors werden gekenmerkt door een selectief realisme, waarbij vreemde elementen worden gebruikt om te benadrukken dat het publiek naar een toneelstuk kijkt. Acteurs zeggen soms in het stuk zelf dat ze ook maar een rol spelen. Zijn bekendste techniek is het doorbreken van de vierde wand. Acteurs vallen soms uit hun rol en richten zich rechtstreeks tot hun publiek, waarmee natuurlijk de illusie die een toneelstuk probeert op te wekken ruw doorbroken wordt.

Zien we deze vervreemdingseffecten ook in computer games? Lies noemde een aantal voorbeelden. In Postal 2, bijvoorbeeld, wordt veel verwezen naar het maatschappelijke debat over geweld en videogames. Daarnaast zit er een personage in het spel, dat de speler oproept om hem neer te schieten, "omdat het toch maar een spel is". In andere spellen zoals Mario of Metal Gear Solid kom je opmerkingen tegen over hoe vaak je het spel gesaved hebt, of over wezens uit andere dimensies die de karakters in het spel besturen. Deze elementen zijn bewust in deze spellen gestopt, maar in de RPG Oblivion zit een bug, waardoor je de spelomgeving vol kan laten regenen met meloenen. Eigenlijk zijn dit moderne, Brechtiaanse vervreemdingseffecten.

Vervolgens was Stijn Hoppenbrouwer aan de beurt. Stijn werkt bij het Department of Model-based System Development, aan de Radboud Universiteit in Nijmegen. Deze afdeling houdt zich bezig met het modelleren van processen in organisaties, vooral gericht op het ontwerpen en implementeren van ICT systemen. Een probleem bij het ontwikkelen van dit soort modellen, is dat er natuurlijk specifieke kennis van zo'n organisatie nodig is. De mensen die deze kennis hebben, hebben over het algemeen geen vaardigheden op het gebied van formeel modelleren. Maar de mensen die wel getraind zijn in het opstellen van formele modellen, ontberen de specifieke kennis. Dit is een oud probleem, de zogenaamde Knowledge Acquisition Bottleneck. Stijn zit nu in een werkgroep, die gaat proberen om dit probleem aan te pakken door middel van Games en Simulaties. Er zijn al enkele games ontwikkeld, die Stijn ons liet zien, maar de werkgroep is nog volop bezig; we zijn dan ook heel benieuwd naar de toekomstige resultaten.

Als laatste was Bert Barten aan de beurt. Hij is regisseur, die onder andere groot spektakeltheater doet. Bert vertelde ons over het vertellen van verhalen. Het blijkt, dat er eigenlijk maar 1 verhaal is. Dit verhaal wordt continu verteld in allemaal verschillende vormen, maar er zijn bepaalde elementen te zien die eigenlijk in elk verhaal terugkomen. In de jaren '40 heeft een Amerikaan, Joseph Campbell, dit onderzocht en gepubliceerd. Zijn boek "The hero with a Thousand Faces" is nog steeds verplichte lectuur voor elke scenarioschrijver in Hollywood. Verhalen blijken eigenlijk altijd 12 specifieke stappen te doorlopen. Zeer nuttige informatie voor iedere spelontwikkelaar die iets doet met verhaallijnen in spellen. Deze stappen worden onder andere beschreven in een nieuw uitgegeven boek, dat door SAGANET leden met korting is te bestellen; hierover vindt U verderop in SagaNews meer informatie.

ISAGA

Isaga conference 2010 Questions & Answers

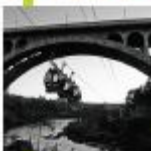
Door Marleen van de Westelaken – Van 5 t/m 9 juli 2010 vindt op de Eastern Washington University in Spokane in de Verenigde Staten de 41e Isagaconferentie plaats. Thema van dit jaar is "Changing the world through meaningful play". Speciaal voor SagaNews beantwoordt Elizabeth Murff, voorzitter van het organisatiecomité, een aantal vragen over haarzelf, de conferentie en Spokane.

Can you give our readers a short introduction of yourself? Something about your background and personal interests in gaming and simulation.

"My name is Elizabeth Tipton Murff and I am the conference chair for ISAGA 2010. I have been involved in the use of simulations and games for teaching since my very first experiences in pedagogy about 30 years ago. Then, I used games to motivate my dyslexic students to read. I did not know that there was an organization for this; it just seemed to make sense to me to do it. As I moved into mathematics education as a career, I continued to use games in my classroom to make difficult concepts more "hands-on." About eight years ago, I met Dick Teach through a mutual academic acquaintance. This is how I discovered that there was a name for the methods I had been using for all those years. Since then, I have become more involved in the design of business simulations as this is a perfect marriage of my pedagogical interests and my professional interests as a statistician. I am also quite interested in how a player's culture alters the lessons that they take from an educational game or simulation."

How did you come to the theme of the conference?

The theme, "*Changing the world through meaningful play*", came about as I was trying to explain to my university what we members of ISAGA are trying to do. The play in the simulations and games is meaningful; it has purpose. And in the broadest sense, education is about changing the world. Jan Klabbers later pointed out how this theme leans towards a design science approach to gaming – "changing existing situations into more preferred ones" – and that "the related methodological questions have not yet received the wide spread attention they deserve in the gaming profession." However papers from all simulation and gaming approaches are extremely welcome at ISAGA 2010."



What can you tell us about the content of the program?

“Besides the usual events, we will be having tours of the various simulation labs in the area. One that is definite is the medical simulation lab which has a computerized patient that the nursing, pharmacy and medical students use to develop their skills. While not all of the details are ironed out yet, we hope to see the deadly force lab used in police training and a portable simulator used for training helicopter pilots. More details on these will be put on the website as soon as we confirm the availability, so keep checking back. We will also be having a “geocache”-style game running during all five days of the conference. The first hint in the hunt is the bracelet handed out at ISAGA 2009. If you did not get one, you can pick one up at the registration desk.”

What are the specific deadlines for this conference?

“For a full paper to be blind-peer reviewed for publication in the proceedings, it needs to be submitted by April 1, 2010. Everything else (workshops, tutorials, demonstrations, interactive game play, posters, panels, and such) only needs an abstract submitted by May 15, 2010.

The registration site should become active later this week (there has been a technical glitch on the university’s end). Reduced registration fees are available through May 8, 2010.”

Why should our readers come to Spokane for a holiday if they can't make it to the conference (or if they want to come before or stay after the conference)?

“The slogan of the city of Spokane is “Near Nature. Near Perfect.” I have lived in many different regions of the US and I personally think that Spokane has the best climate. Snowy, but not enough to be a problem, in the winter. Warm and sunny, but not excessively hot, in the summer. While all of the seasons are nice, summer is, in my opinion, the most beautiful here in the Inland Northwest. Spokane is in the heart of an agricultural zone, with wheat to the west toward Seattle, potatoes to the east in Idaho, apples to the north on Green Bluff, and grapes to the south towards Oregon. There are many wineries in Spokane doing tours and tastings in the summer.”

Is there more you want to tell our readers?



“The conference begins on July 5th, the day after the US’s independence holiday. The evening before the conference begins, there is a large celebration with fireworks in the downtown Riverfront Park, which borders the campus where the conference is being held. I invite all of the conference attendees to join me and some of my conference staff that evening to experience a traditional “4th-of-July” celebration. Details of when and where to meet will be on the website later.”

Redenen te over om naar Spokane te gaan! Voor meer informatie over de conferentie, de *call for contributions*, etc.: www.isaga2010.org.

Kom deze zomer naar de Summerschool in Paramaribo

Door Pieter van der Hijden - Altijd al een keer willen deelnemen aan een ISAGA Summerschool? Ooit een keer naar Suriname gewild? Dit jaar kun je beide zaken combineren! Van 31 juli-7 augustus vindt namelijk in Suriname de zevende ISAGA Summerschool plaats. De ideale start voor een tropische vakantie in een land dat voor 90% uit jungle bestaat en dat zoveel banden met Nederland heeft. De Summerschool is Engelstalig, op straat spreek je gewoon Nederlands. Neem je partner mee!

ISAGA, de International Simulation and Gaming Association, bestaat al meer dan veertig jaar. Haar belangrijkste activiteiten zijn een jaarlijks internationaal congres en een jaarlijkse internationale Summerschool. Het congres vindt dit jaar begin juli in Spokane (USA) plaats, de Summerschool in de eerste week van augustus in Paramaribo, Suriname. De Summerschool heeft dit jaar als thema *“Designing Policy Exercises, Business Simulations and Experiential Learning Games”*.



Gastheer is het FHR Lim A Po Institute for Social Studies, gehuisvest in een aantal fraai gerestaureerde historische panden in de binnenstad van Paramaribo. We streven naar maximaal 40 deelnemers, 30 internationaal en tien uit Suriname zelf. De Summerschool start op zaterdag 31 juli 2010 's avonds met een welkomstdiner. Daar tref je voor het eerst de andere deelnemers en het internationale docententeam. Op zondagochtend 1 augustus hebben we meteen de eerste volle cursusdag. Dan word je ook in subgroepen ingedeeld. Iedere middag werk je namelijk in je vaste subgroepen onder begeleiding van een vaste docent aan de ontwikkeling van een game. De ochtenden zijn voor plenaire activiteiten die de verschillende docenten beurtelings verzorgen. Woensdag 4 augustus onderbreken we de week voor een toeristisch dagje. Daarna gaan we weer door tot zaterdag 7 augustus. Op die dag presenteren we aan elkaar de ontwikkelde games. 's Avonds hebben we dan nog een afscheidsdiner.

Suriname is ongeveer zes keer zo groot als Nederland. Het land bestaat uit een kuststrook die goed toegankelijk is en verder uit tropisch regenwoud. Van de 500.000 inwoners woont 70% in Paramaribo en omgeving, 10% in de rest van de kuststrook, 15% in het binnenland. Vanuit Paramaribo zijn tal van dagtochten te maken. Ook zijn naar steeds meer plaatsen in het binnenland meerdaagse reizen te maken., bijv. per korjaal of met een klein vliegtuigje.

In de deelnameprijs van de Summerschool (EUR 550) zijn koffie, thee, enz., de dagelijkse lunch, het toeristische dagje incl. lunch en diner, welkoms- en afscheidsdiner inbegrepen. Niet inbegrepen zijn de reis- en verblijfkosten. KLM en SLM (Suriname Airways) onderhouden rechtstreeks vluchten van Amsterdam op Paramaribo (heen overdag, terug 's nachts). Vergeet niet een visum aan te vragen bij het Consulaat in Amsterdam. Voor onderdak kun je gebruik maken van het Eco Resort hotel in het centrum waar Summerschool deelnemers met korting terecht kunnen. Er zijn ook tal van andere mogelijkheden (vakantiehuisjes, appartementen, enz.). Regel dit soort zaken op tijd. Je bent niet de enige "toerist" in dat seizoen. Check ook even of je nog inenting nodig hebt.

Meer informatie vind je op www.isaga-summerschool.org of via ondergetekende.

Tot spoedig in Paramaribo!

Pieter van der Hijden

pvdh@sofos.nl

Verdere bijeenkomsten

Business Games 2010 verplaatst

businessgames

Door Lennart Quispel – In de vorige SagaNews hebben we al bericht over Business Games. Dit event biedt Nederlandse ontwikkelaars van Serious Games en Spelsimulaties de mogelijkheid om in contact te komen met potentiële klanten uit de HRM, HRD en marketing wereld. Om dit te faciliteren, zullen de bezoekers door middel van korte in-takes een gepersonaliseerd programma krijgen, dat is toegesneden op hun specifieke interesses. Op die manier kunnen zowel bezoekers die zich breed willen oriënteren, als bezoekers die een concrete vraag of bepaald probleem hebben, zoveel mogelijk profijt hebben van hun deelname. Ook voor de deelnemende ontwikkelaars betekent dit een uitgelezen kans om zich te profileren met hun eigen expertise. Saganet is actief betrokken bij dit evenement, doordat bestuurslid Lennart Quispel zitting heeft in de programmacommissie.

Business Games zou eerst plaatsvinden in mei, maar het is verplaatst naar **dinsdag 8 juni**. De locatie is de **Westergasfabriek in Amsterdam**. Meer informatie kunt U vinden op: <http://www.nlbusinessgames.nl/>

Simagine Ateliersessie Business Process (re)design en Lean management

Door Erik Stroek - Graag nodigen wij de leden van Saganet uit voor de themasessie van Simagine op 30 maart 2010 met als onderwerp:

Business Process (re)design en Lean management met de business simulatie Ease-it

In deze sessie staan we niet alleen stil bij de principes van Business Process (re)design, maar ook bij de relationele aspecten hiervan.

Denk hierbij aan het integreren van activiteiten, het weghalen van bottlenecks, het scheiden van lastige en makkelijke gevallen etc. Activiteiten die we ook wel benoemen onder de termen lean management, procesmanagement of operational excellence.

De relationele vaardigheden hebben alles te maken met de klant(en) en de actoren in het proces. Allemaal mensen die een visie hebben op het verloop en het resultaat van hetzelfde proces vanuit hun eigen positie en perspectief. De combinatie van content en soft skills brengt ons op de kracht van de business simulatie Ease-it ; in een gesimuleerde maar realistische omgeving wordt de groep geconfronteerd met een probleem dat die groep moet oplossen. Laten daar nou net analytische én relationele vaardigheden voor nodig zijn...

Download de uitnodiging op : <http://www.simagine.nl/nl/atelier232010/47-ateliersessie>

Boeken

Gaming: the future's language by Richard Duke (1974) gratis down te loaden

Uit de mailbox – Pieter van der Hijden

For years it has been out-of-print, from now it is free to download: Gaming: the future's language; Richard D. Duke; SAGE Publications, 1974; ISBN 0-470-22405-3; reproduced in facsimile. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 United States License.
<http://www.slideshare.net/pvdhyden/74duke-gaming-the-futures-language>.

Boek “Het wiel opnieuw uitvinden” – korting voor SAGANET-leden

Tijdens de SAGANET bijeenkomst in januari gaf Bert Barten een inspirerende presentatie. Bert refereerde aan verschillende boeken (zie www.saganet.nl), waaronder “Het wiel opnieuw uitvinden” van Manfred van Doorn.

Hoe kunnen we leren van wat er in de wereld, maar ook in ons innerlijk gebeurt?

Hoe kunnen we van groei en 'meer van het zelfde' komen naar duurzame transformatie en ontwikkeling?

Hoe kunnen we leren 'surfen' op de grote golven van de wereldgeschiedenis?

In 'Het Wiel Opnieuw Uitvinden' laat leiderschapstrainer Manfred van Doorn op een speelse manier zien welke patronen telkens terugkeren en hoe we deze cycli kunnen gebruiken om ons persoonlijk en wereldwijd te ontwikkelen naar een hoger niveau van inzicht, leiderschap en gedeeld geluk.

SAGANET-leden kunnen dit boek bestellen tegen een gereduceerde prijs van 50 euro. Hiervoor moeten er wel minstens 10 door ons besteld worden. Als je hier interesse in hebt, mail dan lennart@saganet.nl. Het boek is ook in te zien op www.doublehealix.com/hetwiel

Overig

Special Interest Group 1, Virtuality (voormalige SURF SIG Serious Games en Virtuele Werelden)

Door Lennart Quispel – Vorig jaar was Saganet aanwezig bij de oprichting van de SURF Special Interest Group Serious Games en Virtuele Werelden. Deze SIG heeft in de tussentijd niet stilgezeten. Inmiddels heeft de groep een nieuwe naam: Virtuality. Maar dat is niet het enige. Na enkele bijeenkomsten zijn er vier subgroepen opgericht, die zich elk met een bepaald thema bezig gaan houden. Deze groepen zijn:

Business Case - Het doel van deze subgroep is het ontwikkelen van een goede businesscase op private-publieke basis met aandacht voor financiën, opschaling en onderhoud. Dit is nodig om meer zicht te krijgen (en uiteindelijk draagvlak) op de financiële consequenties van ontwikkeling en implementatie in het onderwijs. Hiervoor is samenwerking tussen verschillende onderwijsinstellingen en tussen de gamesindustrie noodzakelijk.

De trekker van deze subgroep is Jurriaan van Rijswijk, Games Factory Online.

Vision – Het doel van deze subgroep is het ontwikkelen van een visie op serious gaming in het onderwijs. Dit is noodzakelijk om het concept een stevigere plek in organisaties te laten krijgen. Er is vooral behoefte aan meer inzicht op de meerwaarde van games in het onderwijs en de wijze waarop deze ingezet kunnen worden.

De trekker van deze subgroep is Hans Stavleu, TNO ICT.

Body of Knowledge – Het doel van deze subgroep is een soort landkaart of overzicht van Serious Gaming in Nederland, waarin duidelijk wordt gemaakt wat er beschikbaar is, wie welke expertise heeft, en welke spellen geschikt zijn voor de verschillende toepassingsdomeinen. Deze subgroep zal nauw samenwerken met de al bestaande initiatieven op dit vlak, zoals Games2Learn, de Stichting Toekomstbeeld der Techniek, de Task Force Innovatie Regio Utrecht, de HKU, en de Dutch Games Directory van de DGA. De trekker van deze subgroep is Lennart Quispel, QED Serious Games.

Research – Het doel van deze subgroep is het in kaart brengen en eventueel initiëren van validatie-onderzoek naar de effecten van games in het onderwijs. De trekker van deze subgroep is Ineke Verheul, Game On

Viruality heeft een eigen ruimte op Surfspace:

<http://www.surfspace.nl/nl/themas/Games%20en%20Virtuele%20Werelden/start/pages/overzicht.aspx>

Iedereen die geïnteresseerd is en denkt een bijdrage aan een van de subgroepen te kunnen leveren, is van harte welkom om zich aan te melden. Op dit moment wordt LinkedIn hiervoor gebruikt; de SIG en de subgroepen zijn te vinden op:

http://www.linkedin.com/groups?subgroups=&gid=1965953&trk=anet_ug_subg

Special Interest Group 2, Dutch Games Association SIG Serious Games

Door Lennart Quispel – Serious Games zijn natuurlijk niet alleen voor de onderwijssector interessant. Daarom is er een andere Special Interest Group opgericht vanuit de Dutch Games Association. Het is een initiatief van serious games professionals die het belangrijk vinden om een aantal gemeenschappelijke doelen na te streven die op dit moment nog niet elders gerealiseerd worden. Het is nadrukkelijk niet de bedoeling om iets nieuws te starten, de SIG wil zoveel mogelijk aanhaken bij reeds bestaande initiatieven. Deze SIG is opgericht in november 2009 en tijdens de DGA dag op 22 januari 2010 hebben we voor het eerst een bijeenkomst gehad.

Wat zijn de doelstellingen van deze SIG

- professionalisering
- promotie in NL en daarbuiten
- samenwerking met wetenschap en kennisinstellingen en onderwijs.

Wie, wat, waar, wanneer?

- serious games bedrijven (van ontwikkelaars tot consultants)
- wetenschap, kennisinstellingen, onderwijsinstellingen

Het initiatief is genomen door enkele serious games bedrijven. Tijdens de DGA dag bleek dat de belangstelling voor deze onderwerpen breder lag. Vandaar dat we besloten hebben toch een brede SIG op te zetten, waar per onderwerp mensen kunnen aanhaken om de doelstellingen te helpen realiseren.

Projecten

Dit netwerk inventariseert enerzijds de gezamenlijke behoeftes binnen de sector. Maar om verbeteringen te realiseren moet er ook wat gedaan worden. Op basis van vrijwilligheid zal dat niet gerealiseerd worden. Dan verdwijnt de prioriteit van zo'n initiatief al gauw naar de achtergrond, door de hectiek van de dag. Er zal dus zowel binnen als buiten het netwerk onderzocht worden of financiering mogelijk is voor het realiseren van de doelstellingen.

De trekker van deze SIG is Joke Witteveen, xmediaworks.

Debrieftips: de gouden regels

Door Marieke de Wijse-van Heeswijk - Thiagi^[1] zei ooit “ het spelen van een game is niks meer en minder dan een excuus om te kunnen debriefen”. De kracht van de ervaring zorgt ervoor dat deelnemers een eigen beeld van de situatie in de simulatie hebben gekregen op basis van hun eigen belevingen. Als je daar een goede debrief, ofwel nabespreking aan toevoegt zorg je ervoor dat de informatie bij iedereen goed verwerkt

en opgeslagen wordt en daardoor bij de mensen heel lang blijft. Dat is niks nieuws onder de zon als je regelmatig met spelsimulaties/games werkt. Er zijn zoveel manieren om te debriefen als er trainers/consultants en onderzoekers zijn, daar zitten altijd voor- en nadelen aan. Daarom willen we dit onderwerp debriefen als vast onderdeel opnemen in onze Saganews en regelmatig een methode onder de loep nemen.

Overwegingen

Hoe je gaat debriefen is ook afhankelijk van welke soort game je gebruikt, is het een game om mensen mee te trainen of meer een game om gedrag van mensen te onderzoeken? Dat is bepalend voor de wijze waarop je debrieft en de vragen die je stelt. Daarbij heb je alleen een debrief aan het eind bij een heel korte game die uit 1 spelronde bestaat en vaak meerdere tussentijdse reflectiemomenten die je als tussentijdse debriefing kan zien.

Hier wat gouden regels geldig voor elke game:

- *de cooling down:* geef mensen altijd tijd om even tot zichzelf te komen na het spelen van het game. Laat ze even een kop koffie pakken of de zaal uitgaan. Symboliek kan helpen bv. door badges af te nemen en daarmee afstand van het spel te nemen. Mensen hebben deze tijd (soms maar 5 minuten) om hun eigen rol in het spel beter te kunnen zien en uit hun rol in het spel te stappen.

- *bij tussentijdse reflecties* blijf je met de deelnemers 'in' het spel: bij een game met meerdere spelrondes zo lang mogelijk 'in' hun beleving van het spel. Als je dat niet doet raak je een deel van de beleving van het spel kwijt en dan geef je de deelnemers de kans om alles te gaan theoretiseren, terwijl de ervaring juist zo belangrijk is. Aan het einde van de game is er genoeg tijd voor vertalingen naar de eigen praktijk in de centrale debriefing.

- *laat niet teveel tijd tussen het spelen van het spel en de centrale debriefing.* Zorg er in ieder geval voor dat je de eerste reacties 'vangt' en op papier zet voor het einde van de sessie. In sommige gevallen is het juist goed dat mensen een nachtje kunnen slapen en daarmee afstand nemen van het spel. Door zo letterlijk mogelijk uitspraken op te nemen en gezamenlijk korte filmpjes van gebeurtenissen terug te halen heb je ze zo terug in het spel. Laat je er daarentegen teveel tijd tussen dan is dat te moeilijk en verlies je veel waardevolle ervaringen.

- *let op de suikerspiegel van je deelnemers!* Als mensen helemaal moe zijn en vaak ook hongerig (ook hersenactiviteit verbruikt veel energie) dan lukt het vaak minder goed te debriefen. Zorg voor koekjes, snacks, suikerhoudende drankjes, dat kan enorm schelen!

Een goede debrief organiseren kan heel eenvoudig:

Niet doen! Na het spelen van een spel in een grote kring gaan zitten en hier en daar wat gesprekjes voeren en highlights ophalen. Hoe zou jij je voelen na een dagje intensief gamen en dan een debrief met veel mensen in een hak-op-de-tak gesprek moeten voeren....en hoeveel zou jij daarvan onthouden?

Wel doen! Geef iedereen een flip-over vel, laat ze opschrijven

1. wat ging goed'?
2. wat ging minder?
3. wat heb/had ik nodig en wat heb ik eraan gedaan

(bij tussentijdse reflecties is het helemaal een mooi systeem, want dan kun je deze vragen per spelronde laten invullen, laat de deelnemers de ronde linksboven noteren en het vel met dikke stift invullen, vervolgens chronologisch ophangen in de zaal.) Zo organiseer je 'het filmpje' van relevante gebeurtenissen voor hen en voor jezelf en zie je als spelleider in 1 oogopslag waarover je het moet hebben. Stel het liefst zoveel mogelijk vragen, of bespreek zo letterlijk mogelijk wat je hebt gezien en vraag verklaringen. Het is belangrijk voor de effectiviteit dat je deelnemers hun eigen conclusies laat trekken.

Let op, houd de tussentijdse reflecties kort! Max 15 min. anders gaan je deelnemer teveel uit het spel en krijgen ze de kans op te theoretiseren terwijl je ze juist in actie wil hebben.

Een laatste handige stap: na het bespreken van deze vragen kun je afsluiten met de deelnemers in de schoenen van een adviseur te laten stappen en een advies te schrijven aan zichzelf en hun organisatie over wat er volgens hen zou moeten gebeuren. Dan heb je meteen een mooi tastbaar document.

Veel succes ermee!

Door drs. Marieke de Wijse – van Heeswijk, specialist in spelsimulaties bij GITP

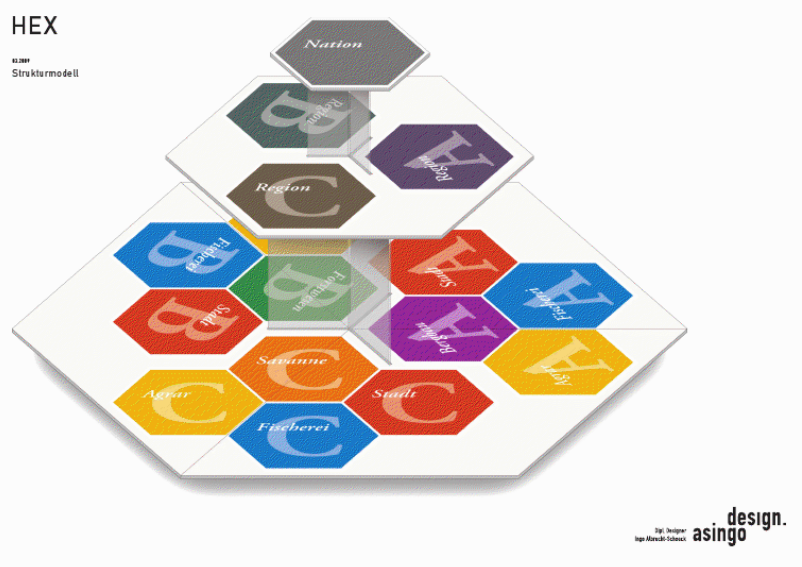
N.b. Natuurlijk bestaan er uitzonderingen voor elke regel, afhankelijk van de situatie en argumentatie. Zie dit als richtlijnen die je keuzes voor debriefing kunnen stroomlijnen.

[1] Thiagi is een spellen goeroe uit de Verenigde Staten...met een zwaar Indisch accent, hij heeft diverse leuke boeken over korte (training)games geschreven en werkt veel met interactieve methoden gericht op grote groepen. Ook publiceert hij elke 1 tot 2 maanden een nieuwsbrief met leuke tips, games en interviews.

Nieuw: Een vervoerbaar, handzaam Hexagon bord!

Voor de kenners is Hexagon een heel bekend en veelzijdig spel, al ruim 40 jaar oud en nog zo actueel dat het over de hele wereld gespeeld wordt. Het is ontwikkeld door prof. Richard Duke en simuleert een land in Afrika. Het is een uitstekende metafoor voor: besluitvormingsprocessen in (non)profit organisaties, omgaan met beperkte middelen/overzicht en tijdsdruk en uitvoering van strategisch/tactisch/operationeel beleid en de onderlinge afstemmingsproblematiek hiervan. In diverse Saganet workshops en praatjes is het spel al vaker onder de aandacht gebracht. Een aantal namen van bedrijven die Hexagon op dit moment in Nederland gebruiken: Samenspraak Advies, Sofos Consultancy, Twijnstra Gudde en GITP.

Tot dusver was een van de nadelen van Hexagon, dat je zelf een spelbord moest organiseren en dat gewerkt werd met de originele nogal grote versie (170 cm hoog, 1 meter breed, bestaande uit 3 lagen op een vaak wiebelige standaard) van Duke, die vrij moeilijk vervoerbaar was. Nu heeft Eric Treske een prachtige oplossing ontwikkeld, het is een speldoos van ongeveer 40cm lang, 5 cm hoog en 30cm breed waarin een prachtig lichtgewicht bord zit. Je kunt het zó onder je arm nemen en is erg mooi uitgevoerd. Overige info via Eric Treske van Intrestik (München), eric.treske@intrestik.de, +498982086471. Eric heeft Engelse en Duitse versies standaard beschikbaar, andere talen kunnen op aanvraag ontwikkeld worden.



Andere info voor degenen die geïnteresseerd zijn Hexagon te gaan gebruiken:

Licentie kun je krijgen via Markus Ulrich, van UCS Creative Simulations Switzerland markus.ulrich@ucs.ch, +41442531335, meerdere licentiecontractvormen zijn mogelijk, kosten vallen over het algemeen erg mee.

Waar kan ik een training werken met Hexagon volgen? O.a. bij Samenspraak Advies, Sofos consultancy en natuurlijk bij Markus Ulrich en Eric Treske (Markus en Eric geven de cursus in Engels of Duits.) Cursussen op aanvraag bij de verschillende bedrijven.

Utrecht wordt haven van game-industrie

Bron: de Volkskrant (16-2-2010) - Een pand van 2.750 vierkante meter aan het Neude in Utrecht moet een belangrijk centrum worden van de game-industrie in Nederland. De zogeheten Dutch Game Garden (DGG) wordt gefinancierd met geld van de gemeente, de provincie en hopelijk en bijdrage van de EU. Het pand gaat volgens Utrecht onderdak bieden aan de grootste concentratie van gamebedrijven en -organisaties in Nederland. In het nieuwe pand huizen straks onder meer DevClub, dat de samenwerking tussen studenten moet bevorderen, en Game Incubator, dat afgestudeerden gaat helpen bij het opzetten van een eigen bedrijf. In de regio Utrecht zijn in totaal meer dan 50 bedrijven actief in de game-industrie. De gemeente Utrecht steekt 612.000 euro in het pand, de provincie 800.000 euro. Daarnaast rekenen de projectontwikkelaars op een Europese ontwikkelingsbijdrage van 2,6 miljoen euro. Die subsidie is nog niet zeker. Wethouder Floris de Gelder (VVD) verwacht een 'klapper' als de kruisbestuiving tussen de verschillende bedrijven in het pand begint te werken.

Agenda

Donderdag 18 maart	Saganet Seminar 'Meten is Weten ' Bijeenkomst over het meten van leereffecten in Games
Dinsdag 30 maart	Simagine Ateliersessie Business Process (re)design en Lean mangement
Woensdag 31 maart	Congres Dutch Society for Simulation in Healthcare Thema "Serious Games", Jaarbeurs Utrecht.
Vrijdag 23 – zaterdag 24 april	Indigo Showcase met het beste en nieuwste van game design van Nederlandse bodem
Dinsdag 11 mei	Saganet Bijeenkomst
Donderdag 3 juni – vrijdag 4 juni	Festival of Games Utrecht
Dinsdag 8 juni	Business Games Westergasfabriek, Amsterdam.
Maandag 5 – vrijdag 9 juli	ISAGA conferentie 2010 "Changing the World Through Meaningful Play" Spokane, Washington, USA
Zaterdag 31 juli – zondag 8 augustus	ISAGA Summerschool Paramaribo, Suriname
Donderdag 16 september	Saganet Bijeenkomst
Woensdag 17 november	Saganet Bijeenkomst ◀