

Virtuele werelden

DIFR Netwerk & Smart Environments

StrangerFestival

PICNIC Green Challenge





Waag Society

INHOUD

Postmachina bij Mediagilde	p. 2
Nieuws	p. 4
Beter worden in een virtuele wereld	p. 6
Foto's Games Atelier	p. 9
Duurzaam materiaalgebruik	p.12
StrangerFestival	p.14
Smart environments	p.16
English translations	p.20
RFID/DIFR Netwerk	p.24

WAAG SOCIETY MAGAZINE

No. 11, zomer 2008

Waag Society
Nieuwmarkt 4
1012 CR Amsterdam
T | +31 (0)20 5579898
F | +31 (0)20 5579880
E | society@waag.org
W | waag.org

Hoofdredactie: Michelle 't Hart
Eindredactie: Ron Boonstra
Medewerkers aan dit nummer:
Casper Gijzen, Rob van Kranenburg,
Leendert Ullersma, Puck de Klerk,
Tommi Laitio, Sabine Wildevuur
Opmaak: Ron Boonstra
Drukwerk: Fokker, Amsterdam
Omslagbeeld:
Mobiele telefoon gebruikt tijdens
de lancering van Games Atelier

ISSN 1876-1550

© Waag Society, 2008



Tenzij anders is vermeld, is de Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen Licentie Nederland 3.0 van toepassing op dit werk.

Except where otherwise noted, the contents of this magazine are published under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike Licence 3.0 Netherlands.

Postmachina bij Mediagilde

Door Leendert Ullersma

Postmachina is een startende ontwerpstudio, opgezet door Paul Geurts (project management), Arjen Sondag (ontwikkeling) en Renato Valdés Olmos (design). Nadat ze hun studie aan de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht hadden afgerond, vatten ze het plan op om een eigen bedrijf te starten. Via een docent van de opleiding kwamen ze in contact met het Mediagilde. Sinds februari zitten ze in Pakhuis de Zwijger, waar ze zoveel mogelijk op weg geholpen worden met hun projecten.

Renato vertelt enthousiast over de mogelijkheden die het Mediagilde hun biedt. "Op een gegeven moment kun je niet meer aanrommelen op je eigen zolderkamer. Mediagilde zorgt vooral voor faciliteiten, zoals deze ruimte en gebruik van het fablab. Verder hebben we direct toegang tot een groot netwerk, zo komen we snel in contact met de juiste mensen." Voor de mogelijkheid dat een instantie als Mediagilde invloed zou kunnen hebben op het creatieve proces zijn ze bij Postmachina nooit bang geweest: "We zijn volledig zelfstandig en worden vooral daar ondersteund waar bij ons de kennis nog mist. Creatief zit het wel in orde, maar een businessplan uitwerken is voor ons ook nieuw. Als het nodig is ondersteunt het Mediagilde ons met dat soort zaken. Onze voortgang wordt dus wel in de gaten gehouden, maar we zijn zelf volledig vrij in de invulling."

Wat doet Postmachina eigenlijk?

Renato: "Postmachina is een ont-

werpstudio en we verdienen op het moment aan het maken van huisstijlen en websites voor verschillende klanten. Het geld dat we daarmee verdienen investeren we weer in de realisatie van onze eigen producten."

Het paradepaardje dat Postmachina op de kaart moet gaan zetten is 'E'. Renato neemt me mee naar een vitrine. In de vitrine staan verschillende vreemd uitzienende voorwerpen. "Een aantal prototypes die we op onze opleiding hebben bedacht", legt Renato uit. Hij wijst naar iets dat eruit ziet als een kleine robot. "Maar voor ons als startend bedrijf is dat moeilijk in de markt te zetten. Dit is het eerste prototype van E, wat we nu aan het ontwikkelen zijn." Renato pakt een ei-vormig object uit de vitrine. "Het doel van E is het verbinden van de fysieke wereld aan webservices. De eerste versie van E maakt het mogelijk om op een zo makkelijk mogelijke manier anderen aan je online sociale netwerk toe te voegen."

Hoe gaat dat object me daarmee helpen dan? Renato: "We streven er met al onze producten ernaar dat het zo gebruikersvriendelijk en intuïtief mogelijk werkt. Op dit moment wissel je een visitekaartje met iemand, of schrijf je zijn mailadres op om het vervolgens in je telefoon of computer op te slaan. E heeft genoeg aan een korte aanraking om hetzelfde te bereiken."

Aanraking? "Ja, stel jij hebt een E en ik ook. Wanneer ik jou ontmoet op een feest en ik wil je gegevens hebben dan hoeven we alleen deze objecten kort tegen elkaar te tikken en we hebben alle informatie uitgewisseld die we willen."

Aan het eind van de avond kan je op je computer simpel zien wie je allemaal hebt ontmoet en deze personen automatisch toevoegen op je LinkedIn of Hyves account bijvoorbeeld."

De doelgroep is dan vooral feestgangers en jongeren? "Nee, niet helemaal. Dat is wel onderdeel van de doelgroep, maar we streven naar het bereiken van een zo breed mogelijk publiek. Zo is hetzelfde concept ook heel handig voor zakenlieden op een congres. Geen stapel visitekaartjes meer nodig! Er zijn nog veel meer toepassingen denkbaar voor totaal verschillende doelgroepen."

Waarom is het aantikken eigenlijk nodig? "We hebben onderzoek gedaan naar de manier waarop mensen met elkaar non-verbaal communiceren. Het aantikken is een natuurlijke handeling, een heel simpel gebaar, zoiets als het schudden van een hand. Toch is er ook internationaal over nagedacht. Japanners geven elkaar bijvoorbeeld geen hand. Het aantikken van de objecten zorgt wel voor fysiek contact, maar er kan ook een bepaalde gepaste afstand gehouden worden. Het idee is dat deze vorm van groeten in iedere cultuur eigenlijk een algemeen geaccepteerd gebaar is."

Hoe gaan jullie dit in de markt zetten? "Eén idee is om met een partner in zee te gaan voor de eerste lancering. Bijvoorbeeld een organisator van een groot evenement waarbij alle bezoekers een E krijgen die ze meteen kunnen gebruiken en uittesten. Het is een leuke gadget en de kostprijs kan in de toegangsprijs doorgerekend worden door de organisator. Het is wel de bedoeling dat het uiteindelijk zo breed mogelijk beschikbaar is en niet alleen op een groot evenement, mensen moeten er daarbuiten ook mee aan de slag kunnen. Het is ook niet ondenk-



Het tweede prototype van de 'E' (foto: Leendert Ullersma)

baar om dit in de toekomst te integreren in bijvoorbeeld mobiele telefoons."

Hoe ver zijn jullie nu? "Het tweede prototype is in de maak", Renato pakt een kleiner vierkant object uit de vitrine, "dat moet er ongeveer zo gaan uitzien. We zijn nu druk bezig met uitzoeken hoe we het eindontwerp op grote schaal kunnen gaan produceren. Eind dit jaar willen we helemaal klaar zijn voor productie!"

Meer informatie:

postmachina.nl

Project E:

www.hellomynamense.com

MEDIAGILDE

Het Mediagilde is een plek waar startende ondernemingen terecht kunnen om geholpen te worden in de opstartfase, een *Creative Business Incubator*.

Er wordt wel iets verwacht van de starters. Een idee moet voldoende potentie hebben uit te kunnen

groeien naar een product dat op de markt gebracht kan worden. Een degelijk portfolio en een marktplan zijn daarom van vitaal belang om een plek te kunnen bemachtigen onder de vleugels van het Mediagilde.

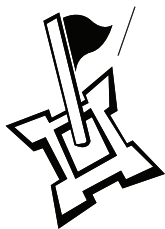
Het Mediagilde, onderdeel van Waag Society, is gevestigd in Pakhuis de Zwijger, een mooi gerenoveerd gebouw aan 't IJ in Amsterdam dat vroeger gebruikt werd voor koelopslag van producten die van over de hele wereld naar de havens van Amsterdam werden gebracht. In het pakhuis heeft het Mediagilde ruimte voor ongeveer 28 personen. Dit houdt in dat in de praktijk er ongeveer acht teams tegelijk aan de slag kunnen. Het grote voordeel is dat deze teams ook van elkaar weer veel kunnen leren en gebruik kunnen maken van elkaars netwerken. Meer over het Mediagilde in het volgende nummer van het magazine.

mediagilde.nl

Fort Amsterdam op Come Out & Play 2008

Op zaterdag 7 juni werd tijdens het *urban streetgames* festival Come Out & Play (vorig jaar nog te gast op PICNIC) het spel Fort Amsterdam gespeeld, dat over de oorsprong van New York gaat. Veel Amerikanen zijn onder de indruk dat de Britten New York hebben gesticht. Niets is natuurlijk minder waar. Fort Amsterdam wordt gespeeld op een kaart uit 1660 waarop je met behulp van mobiele telefoons navigeert. Ronald Lenz (Atelier Locative Media) en Gijs Determeijer (producer) trokken voor het spel naar New York.

Het Fort Amsterdam was gesitueerd op de zuidelijke punt van Manhattan en stond aan de basis van de vorming van de wereldstad New York. Het moest de Nederlandse vestiging aan de Hudson rivier beschermen. In het spel is de bescherming van het fort doorbroken en zijn Nederlanders, Manahatta indianen en Engelsen met elkaar in gevecht. Binnen het spel kan een speler één van de drie nationaliteiten hebben; het doel is het fort te veroveren en de originele vlag van New York te bemachtigen. Met het spel komt de Nederlandse geschiedenis van New York tot leven voor de gebruikers, die op de historische locaties in het hedendaagse New York lopen.



Fort Amsterdam



Fort Amsterdam is een opmaat tot het Hudson jaar dat in 2009 de 400-jarige relatie tussen Amsterdam en New York viert. Meer informatie over Fort Amsterdam op: fortamsterdam.org



PICNIC Green Challenge 2008

Het aftellen naar het crossmedia event PICNIC, dat dit jaar van 24 tot 26 september wordt gehouden, is inmiddels begonnen. Dit jaar wordt opnieuw de PICNIC Green Challenge prijs uitgereikt, voor het beste innovatieve idee op het gebied van duurzaam energiegebruik. De prijs bedraagt een half miljoen euro. Vorig jaar won het project Qurrent van Igor Kluin. Deelname aan de Green Challenge van 2008 kan nog tot 31 juli 2008. De criteria voor de ideeën die kunnen meedingen zijn:

- een in te schatten vermindering

- van de uitstoot van broeikasgasen tot stand brengen;
- genoeg ontwikkeld om uitgevoerd te kunnen worden;
- binnen twee jaar als product of dienst op de markt te brengen.

Meer informatie is te vinden op de website:
greenchallenge.info
picnicnetwork.org

Fablab: wordt vervolgd

Goed nieuws over het Waag fablab dat op de derde verdieping in Pakhuis de Zwijger staat opgesteld. Het FabLab wordt voortgezet als onderdeel van Waag Society en wordt weer opgesteld voor bezoekers, voor *Special interest meetings* (open bijeenkomsten rondom een bepaald onderwerp), voor designdagen, voor het onderwijs (via het trainingsprogramma van Creative Learning Lab), voor kunstenaars en voor projecten binnen de organisatie. Al het nieuws en informatie rond het fablab is gebundeld op een nieuwe website:
fablab.waag.org

 /fablab



Jaarverslag 2007 in boekvorm

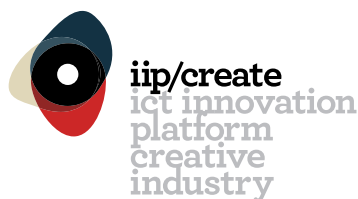
Waar het voorheen ging om een ringbandje van 50 pagina's, is het jaarverslag 2007 getransformeerd tot een paperback van 120 pagina's, op hetzelfde formaat als dit magazine, waarvan het grootste deel in kleur.



Ook de oplage is aanzienlijk verhoogd, zodat het nu mogelijk is geworden om een veel bredere groep van relaties een exemplaar toe te sturen. Het jaarverslag is ook beschikbaar als pdf-download via de website. Het jaarverslag bevat een compleet overzicht van alle projecten en activiteiten van Waag Society in 2007.
waag.org/press/15047

IIP/CREATE publiceert strategisch research agenda

Nog een publicatie, die afgelopen maand werd gepresenteerd tijdens het ICTDelta congres: de *Strategic Research Agenda* van het ICT Innovatie Platform Creatieve Industrie, waaraan tal van medewerkers uit zowel de universitaire wereld als het bedrijfsleven een bijdrage hebben geleverd en die is voortgekomen uit discussies binnen het platform.



ICT-Innovatieplatforms zijn samenwerkingsvormen waarin onderzoekers, ondernemers en gebruikers gezamenlijk strategische innovatie- en onderzoeksagenda's ontwikkelen, op initiatief van ICTRegie. Het IIP/CREATE werd mei 2007 gelanceerd door Marleen Stikker, die tevens voorzitter is. Tegelijkertijd is een nieuwe web-

site gemaakt voor het platform, waar het laatste ontwikkelingen worden bijgehouden. De publicatie is ook op de website als pdf te downloaden.
iipcreate.com

Creative Learning Lab ingericht

In het najaar start de tweede ronde met trainingen voor docenten en leerlingen van het Creative Learning Lab. Games in de klas, audiovisueel materiaal maken, oriëntatie op gebruik van nieuwe media, mobiel leren – het zijn allemaal onderwerpen die aan bod komen in het trainingsprogramma.

De trainingen worden gegeven in de nieuw ingerichte ruimte op de tweede etage van Pakhuis de Zwijger, die in mei officieel in gebruik is genomen met een speciale Creative Learning Studio.
creativelearninglab.org



Scholenwedstrijd Games Atelier start dit najaar

In september wordt er een Games Atelier wedstrijd uitgeschreven waar schoolklassen uit heel Nederland het tegen elkaar op kunnen nemen. Het betekent de opschaling naar een landelijk niveau, waar het mobiele leermiddel nu nog wordt gebruikt door vijf Amsterdamse scholen. In december is de finale van de wedstrijd.

Scholen die geïnteresseerd zijn in deelname kunnen zich inschrijven via de website. Het is ook mogelijk een abonnement te nemen op de nieuwsbrief, die de laatste informatie geeft over de ontwikkelingen binnen het Games Atelier.

Het geschiedenspel Frequentie 1550 dat Waag Society eerder ontwikkelde in 2005 en in verbeterde vorm in 2007 opnieuw werd gespeeld zal, in enigszins gewijzigde vorm, ook worden opgenomen als mobiel spel in de spelomgeving waarvan ook Games Atelier gebruik maakt, 7scenes.

gamesatelier.nl
frequentie1550.nl
7scenes.com

Oproep onderzoek e-mail nieuwsbrief

Naast dit magazine geeft Waag Society maandelijks een nieuwsbrief uit via e-mail. We zijn benieuwd naar uw mening over deze digitale nieuwsbrief en zouden daarom erg geholpen zijn wanneer u onze vragenlijst hierover wilt invullen.

Aan de hand van uw mening kunnen we onze nieuwsbrief aanpassen om u zo nog beter op de hoogte te houden van interessante ontwikkelingen. Het invullen van de vragenlijst duurt maximaal een paar minuutjes en is tot 1 juli te bereiken via onderstaand webadres. Alvast bedankt!

tinyurl.com/6fhtv2

Wanneer u nog niet bekend bent met de nieuwsbrief kunt u zich hierop abonneren via waag.org/contact.



Beter worden in een virtuele wereld

Door Sabine Wildevuur

Het lijkt een tegenstrijdigheid: games en gezondheidszorg. Toch is de laatste vijf jaar de tak van serious gaming in de zorg enorm gegroeid. Kinderen leren in virtuele werelden hoe ze gezond kunnen leven, medisch personeel hoe ze slachtoffers van rampen moeten behandelen en patiënten met sociale gedragsstoornissen leren in een virtuele wereld op een sociale manier met anderen om te gaan. Situaties die in het dagelijks leven soms moeilijk zijn te oefenen. De virtuele wereld mengt met de echte wereld en omgekeerd.

De taxichauffeur in Baltimore (USA) begint bij de frase 'games for health' meteen over zijn 23-jarige zoon die na zijn werk als eerste achter zijn computer kruipt om "ik weet niet wat te doen". In de Verenigde Staten is een discussie gaande of videogameverslaving moet worden opgenomen in het officiële 'handboek' van psychiatrische aandoeningen, de DSM-IV. Men is er nog niet uit. Het is een klein onderwerp op het congres 'Serious Games for Health', dat voor de vijfde keer op rij wordt georganiseerd. De aandacht gaat meer uit naar de positieve kanten waarbij virtuele werelden, *exergames* zoals de Wii en *braintrainers* worden ingezet voor simulatie, educatie en behandeling.

Wie zaal 306 binnenstapt van de conferentieruimte in Baltimore (VS) zou bijna denken dat het



Vrouw met prothese op de dansmat (Foto: Like Wildfire)

congres een grote speelplaats is. In de ExerGames ruimte staan mensen te dansen, te skischansspringen, springen van gekleurde tegel naar gekleurde tegel of zitten achter een game ingespannen punten te halen. Wie beter kijkt ziet dat degene die aan het dansen is een prothese heeft, de 'spelletjesspeler' een verpleegkundige blijkt te zijn die traint hoe hij patiënten moet behandelen met een trauma, de gekleurde tegels zijn bedoeld om kinderen actief te laten bewegen en zo op een speelse manier obesitas tegen te gaan en het skischansspringen op de Wii Sport wordt gebruikt in revalidatiecentra om patiënten na

een hersenbloeding te revalideren. Speciale aandacht is er op het congres voor het gebruik van virtuele werelden in de zorg.

VIRTUELE WERELDEN

Wie denkt aan virtuele werelden denkt vaak als eerste aan *Second Life* (SL). Deze virtuele wereld, die in 2003 is gestart op het internet, is inmiddels geëvolueerd tot een plek waar miljoenen inwoners leven, werken, uitgaan en meehelpen aan de opbouw. De hype lijkt inmiddels een beetje voorbij, maar miljoenen mensen leven hun leven als *avatar* in SL. Het is een plek waar verschillende patiëntgroepen elkaar hebben gevonden:

kankerpatiënten, *wheelies* (mensen in een rolstoel), mensen met een depressie, Multiple Sclerosepatiënten en mensen met een hersenletsel na een ongeval.

Neurowetenschapper John Lester van LindenLabs begeleidt mensen na onder andere een hersenbloeding of mensen met een bepaalde vorm van autisme (de ziekte van Asparagus) op hun tocht naar en in SL. Hij is zelf sinds vijf jaar een actief gebruiker van de virtuele wereld. Hij brengt Asparagus-patiënten in contact met SL om ze sociale vaardigheden aan te leren. Ze creëren een eigen wereldje waarin ze zich veilig voelen en dit gevoel werkt volgens hem door in de echte wereld. "Het versterkt hun zelfvertrouwen. Hoe virtueel de wereld ook is, achter iedere avatar zit een echt mens verscholen." Maar ook ziet hij mensen na een hersenbloeding opbloeien in SL. Belangrijk voor deze mensen is om actief te blijven en hun hersenen en geheugen te blijven stimuleren. Dat is in een virtuele wereld

waarvoor ze de deur niet uithoeven makkelijker dan in de realiteit. Er worden sociale contacten gelegd, competities gestart en men daagt elkaar uit.

Ook voor het trainen van de beroepsgroep wordt SL actief gebruikt. John Miller is begonnen met het trainen van verpleegkundig personeel in SL, simpelweg omdat hij geen groot budget tot zijn beschikking had. Ook hij is enthousiast over de mogelijkheden in SL om bepaalde medische situaties te simuleren, studenten wereldwijd met elkaar in contact te brengen en zodoende ook bewustzijn te kweken voor culturele verschillen in de zorg en de verschillende nationaliteiten van patiënten. Uiteraard brengt het oefenen op een virtuele patiënt minder risico's met zich mee, studenten kunnen bepaalde handelingen meerdere keren trainen, en er kunnen de vorderingen van de studenten beter worden bijgehouden.

WHYVILLE

Wie aan virtuele werelden denkt, denkt vaak alleen aan SL. Maar er zijn veel meer virtuele omgevingen, zowel *online* als *stand alone*. "Het is geen virtuele wereld, het is de échte wereld", zegt de oprichter van Whyville (www.whyville.net) neurowetenschapper James Bower. Whyville is een virtuele wereld voor kinderen, mateloos populair in met name de VS en Canada. In de negen jaar van haar bestaan – Whyville was al een virtuele wereld voordat SL bestond – is het aantal geregistreerde gebruikers gestegen tot 3,3 miljoen, waarvan verrassend genoeg tweederde meisje is, met een gemiddelde leeftijd van 12,5 jaar. Binnenkort wordt de eerste stap gezet naar whyworld.org, met een Spaans paviljoen dat in taal, maar ook qua cultuur wordt aangepast. Overigens zijn er ook Nederlandse gebruikers: 1.532 hebben zich geregistreerd sinds de oprichting, waarvan er nog steeds 1.000 actief zijn. Bower maakt naar eigen zeggen



“crap that works”. Ondanks de simpelheid van de site, is deze uitermate effectief voor de sociale context. Whyville is een plek waarin kinderen niet wordt opgelegd wat en hoe ze dingen moeten doen, maar spelenderwijs leren op hun eigen manier. Het is een wereld waarin ze als kind willen leven, het is interessant en ze voelen zich er thuis.

De wereld is in 2,5D (op een beeldscherm, maar met 3D inzichten). Waarom Whyville werkt, volgens Bower, is omdat het een sociale plek is waar mensen elkaar kunnen ontmoeten en samen dingen doen. Het laatste concert van *Cheetah Girls* in Whyville Rocks werd bijgewoond door 11.000 fans. Verder geeft Whyville een krant uit, de *Whyville Times*, zijn er verkiezingen voor de *Whyville Governors*. Een van de laatste initiatieven is rond gezond eten en leven. Samen met de Vereniging voor Voeding is *WhyEat* ontworpen. Als je gezond eet wordt je beloond. Eet je slecht dan wordt de kans op het krijgen van ziekten vergroot. In 2007 heeft de virtuele diëtiste 587.000 vragen gekregen over voeding, en kinderen gaan inmiddels al mee met hun ouders om te vertellen wat ze wel en niet moeten kopen aan gezond eten.

Ook heeft Whyville op Valentijnsdag het *Y-virus* verspreid. Wie geïnfecteerd raakte, kreeg acne, moest niezen waarbij zijn of haar chat werd gewist. Zaak is dus om zo snel mogelijk beter te worden en je te laten vaccineren. Het Amerikaanse vaccinatiebureau CDC is in Whyville en virtueel vaccinatieprogramma gestart; 134.000 kinderen hebben zich al laten inenten. Onder druk van hun kleinkinderen hebben ook duizenden grootouders zich virtueel laten vaccineren. Gezien het hoge aantal vrouwelijke gebruikers wordt Whyville nu ook gebruikt

om technische vakken te promoten bij meisjes. De kinderen leren spelenderwijs over immunologie, vaccins, hoe die te maken zijn en te vermarkten.

Eén van de redenen waarom het volgens Bower zo populair is geworden is dat het geen stom spelletje betreft, maar dat het van je verwacht dat je slim bent (gaven de kinderen aan in onderzoek). Het is een wereld waarin kinderen eigen bedrijfjes hebben opgericht; hoe beter je bent, hoe verder je komt in de virtuele wereld. Whyville toont aan dat virtuele werelden niet altijd *high-tech* en detailistisch hoeven te zijn om te werken en succesvol te zijn. Neem bijvoorbeeld de virtuele wereld Club Penguin, onlangs door de Disney groep overgenomen voor 7,4 miljard dollar.

Aan het andere eind van het spectrum zijn de zeer detailistische werelden zoals *Pulse!!*, om medisch personeel te trainen bij het behandelen van trauma's of hoe te handelen bij een (bio)terroristische aanslag. *Pulse!!* is een uiterst geavanceerde, zeer dure *serious game* geworden, die hoogstwaarschijnlijk na de zomer van 2008, na uitgebreid testen en aanpassen, daadwerkelijk gebruikt gaat worden in de opleiding. Is het nodig zoveel geld te stoppen in een *high-tech* en detailistische wereld?

Volgens onderzoekster Patricia Youngblood van Stanford University hoeft niet in alle gevallen miljarden dollars te worden gestopt in het ontwikkelen van een virtuele leeromgeving. Onderwijs via simulatie dient volgens haar niet te worden gezien als een vervanging van het reguliere onderwijs, maar als een aanvulling daarop. Binnen de online leeromgeving *Olive* keek zij hoe studenten optreden in crisissituaties, hoe ze werken in een traumateam,

hoe ze hebben gehandeld in bepaalde situaties en wat ze wel en niet goed deden. Het grote voordeel van een virtuele wereld is dat je op een objectieve manier kunt meten hoe iemand heeft gehandeld. Andere kwalitatieve voordelen zijn dat iemand die veel nachtdiensten draait nu zelf kan bepalen wanneer die de training doet.

En ondertussen danst de dame door op haar prothese: ze kan er moeilijk genoeg van krijgen. Want één ding is belangrijk: *serious games* moeten leuk zijn.

Congres Serious Games for Health, Baltimore:
www.gamesforhealth.org
www.whyville.net
www.clubpenguin.com

waag.org/zorg

An English translation of this article can be found at page 20 of this magazine.





Burgemeester Job Cohen op de Spreeksteen in het Oosterpark, als onderdeel van de opdrachten in het winnende Games Atelier spel, dat 14 maart 2008 werd gespeeld. De spreeksteen is een Nederlandse variant op *speakers' corner*, een plek voor het vrije woord, opgericht op 5 mei 2005. (zie ook: www.spreeksteen.nl)

Games Atelier

Fotoverslag van de start op 14 maart 2008

Foto's van Evert Elzinga en Marco Baiwir



Nien
gedach
openbare
verantwoor



De aftrap van de dag vond plaats in de aula van het Amstel Lyceum, één van de vijf scholen die partner zijn in het project. De verrichtingen van de teams die buiten met mobiele telefoons het spel speelden, konden er live worden gevolgd op een groot scherm.



Hierna ging de burgemeester met de jongens die het winnende spel over burgerschap, 'Het Ingeburgerde Oost', hadden gemaakt het Oosterpark in om een deel van de opdrachten te spelen. De grote vraag was: zou de burgemeester het aandurven 'een bejaarde te knuffelen', met welke opdracht belangrijke punten konden worden gescoord?



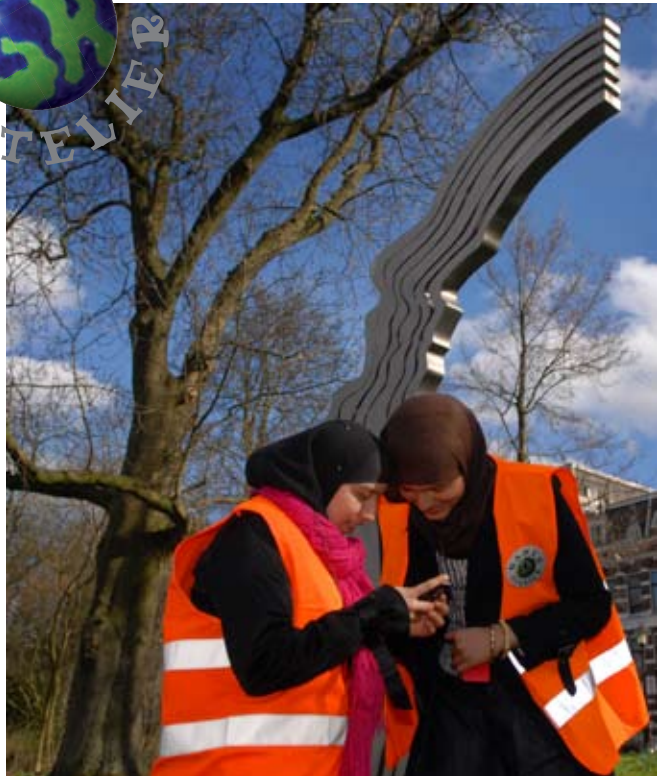


Het hoogtepunt van de dag als blijkt dat Cohen weinig moeite heeft om een willekeurige seniore bezoeker in het park flink te knuffelen. Extra punten voor de burgemeester!

GAMES ATELIER



Ondertussen is ook een ander team druk bezig met het spel, niet altijd eenvoudig als je ook nog gefilmd wordt onderweg!



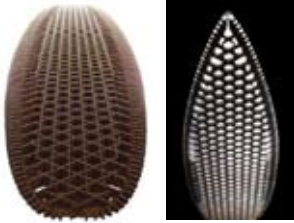
Duurzaam materiaalgebruik

Door Casper Gijzen

In deze derde aflevering van voorbeelden van duurzame energie en -materiaalgebruik vinden we ondermeer een dag/nachtparasol, een draagbare elektrische motor en een Lifecycle-telefoon, zoals die de afgelopen maanden langskwamen op de blog van ECOCOOL.nl.



© Foto's: Brian Klutch



Surfplank van karton

Innovatief duurzaam materiaalgebruik: Mike Sheldrake ontwierp met 3D-software een surfplank-geraamte van zo'n 400 stukjes karton. Flexibel, heel sterk en zeer milieuvriendelijk ten opzichte van het ouderwetse schuim-materiaal.

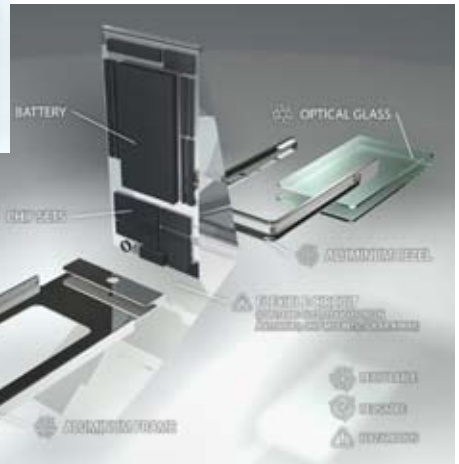


Linc: Lifecycle-telefoon

Na een jaar ontvang je een nieuwe, bij activeren wordt alle data van de oude voor je geïnstalleerd. Daarna stuur je de oude terug. De Linc is voor de producent eenvoudig te ontmantelen (met een hittestraal). De herbruikbare materialen worden opnieuw gebruikt, de giftige stoffen verantwoord opgeruimd.



© 2008, Kaleidoscope



Draagbare elektrische motor

Elektrisch stadsvoertuig. Voor vervoer van A naar B trek je je motor aan, als een uitwendig skelet. Je kunt wandel- of fietstempo aanhouden, als je harder wilt leun je voorover in de 'normale' positie voor motorrijden en buigt het skelet mee. Niet veel parkeerruimte nodig, nul-uitstoot bij gebruik. Kan een uur rijden, moet dan een kwartier opladen, wel groene stroom gebruiken uiteraard.



© 2008, Jake Loniak

Autarkische dag/nachtparasol

Overdag: schaduw, 's avonds: zacht licht om nog wat te lezen. Ziet er uit als een gangbare parasol maar is gemaakt van een 'catch-and-release'-stof die overdag het licht aan de bovenkant absorbeert en 's avonds onder afgeeft. Geheel zelfvoorzienend. Benodigde technieken zijn er, moeten voor een prototype van het ontwerp worden samengebracht en geoptimaliseerd.

Zonne-energie schaduw

Deze zonneoverkapping werd door Büro North ontworpen voor schoolpleinen. Het ding geeft schaduw en zonne-energie. De hoeveelheid energie die opgewekt wordt, wordt aangegeven op een display. Het is een lichtgewicht constructie, die gedurende de dag met de zon meedraaid kan worden, zelfs door kinderen. Aan de onderkant een zwerm led-lampjes die oplichten als het donkerder wordt. Geheel zelfvoorzienend.



© 2008, Büro North



© 2011 Kateridoscope

StrangerFestival

Content van gebruikers + interculturele dialoog

Door Puck de Klerk en Tommi Laitio



StrangerFestival

**Europe's biggest event for
young video makers & fans**

3 - 5 July 2008 Westergasfabriek Amsterdam

www.strangerfestival.com



european cultural foundation

De eerste editie van het StrangerFestival vindt 3-5 juli 2008 plaats in de Westergasfabriek in Amsterdam. Het StrangerFestival is het grootste evenement van Europa waar jonge videomakers en -fans hun persoonlijke verhaal kunnen delen. Er staat heel veel op het programma, waaronder meer dan 20 gratis workshops, videovoorstellingen, debattertrainingen, gesprekken tussen experts, een videotentoonstelling en een spectaculaire prijsuitreiking. Dankzij 250 internationale gasten en jonge videomakers wordt het een echt Europees evenement. Het project draait om de interactie tussen jonge mensen, hun verschillende identiteiten en de expressie daarvan.

De gedachte achter het StrangerFestival is dat jonge Europeanen door middel van zelfexpressie en interactie op basis van video essentiële burgerschapsvaardigheden kunnen opdoen en nieuw talent zo een kans krijgt om te worden ontdekt. Het StrangerFestival plaatst de individuele video-uitingen in een bredere context en brengt de makers ervan in contact met onbekenden uit heel Europa.

Voor jongeren is door gebruikers gegenereerde content binnen Web 2.0 meer dan alleen leuk; het is een manier om alles uit hun jonge leven te halen. Door middel van sites als YouTube, MySpace en Hyves scheppen jongeren hun eigen paradigma's. Grote en kleine verhalen uit de hele wereld zijn allemaal met één klik te bekijken. De realiteit zal nooit kunnen concurreren met internet, waarop talloze meningen, verhalen en creatieve uitingen van generatiege-

noten uit de hele wereld zijn te vinden. Voor heel veel jonge mensen is content delen met vreemden en vrienden een manier van leven. De normen en waarden op internet worden simpelweg in het echte leven geïmplementeerd.

Onderzoekers zoals de Britse Charles Leadbeater interpreteren die verandering als een terugkeer naar gemeenschappen zoals we die voor de industriële revolutie kenden en waarbinnen eigendom en productie werden geregeld door gilden en andere gemeenschappen. Voor de huidige jongeren zijn relaties en de eigen rol binnen de groep het belangrijkste.

Door content op internet met elkaar te delen verandert de basis waarop mensen met elkaar omgaan, met name jonge mensen die elkaar nog nooit in het echt hebben ontmoet. Met één klik kun je zien hoe mensen in een andere stad of een ander land leven, of een kijkje nemen bij de burens, die je verder nog nooit hebt ontmoet. Op basis van oprechte interactie en feedback leer je begrijpen hoe anderen jou zien, wat bijdraagt tot je persoonlijke groei. Het in samenwerking met Waag Society georganiseerde StrangerFestival is een koploper op het gebied van de ontwikkeling van betere tools voor interactie en het uitwisselen van meningen. StrangerFestival is een eerbetoon aan een jongeren-cultuur waarbinnen open en oprecht wordt gedeeld en geleerd en mensen niet bang zijn voor meningsverschillen.

Het StrangerFestival is hard op weg om een van de belangrijkste archieven van Europa te worden van zelfgemaakte videoverhalen van jongeren. Meer dan 1000 jonge videomakers hebben hun

StrangerFestival

Become part of
an extraordinary
story



YES

beste werk op www.strangerfestival.com geplaatst. Waag Society heeft deze website ontwikkeld op basis van Drupal CMS. Het archief is ontsloten met een unieke zoekmachine.

In de loop van de winter en lente van 2008 heeft het StrangerFestival in samenwerking met lokale partners meer dan 30 videoworkshops georganiseerd op 20 internationale locaties, van Stockholm tot Paramaribo. Uit de enthousiaste reacties op de website blijkt opnieuw dat gemeenschappen op internet een aanvulling vormen op de interactie daarbuiten. De workshops vormen het geheim achter het succes van het StrangerFestival.

De organisatie van het StrangerFestival erkent dat zowel in Europa als daarbuiten de mogelijkheden voor zelfexpressie sterk variëren. Workshops van beeldend kunstenaars kunnen jongeren met een achterstand een stem geven. Een voorbeeld daarvan is de in april 2008 in Polen gehouden workshop, waarin Kultura Miejska samenwerkte met de Vietnamese gemeenschap in Warschau. De Vietnamezen vormen een van de grootste culturele minderheden in Warschau, maar worden politiek door niemand vertegenwoordigd en hebben geen democratische rechten. Het resultaat is te zien op strangerfestival.com: *The Kid from the Market* van maker Thu Ha Mai Thi en *Freedom is Everyone's Happiness* van maker Le Tuan Nam.

Traditionele instanties en ouderwetse opinieleiders hebben veel moeite om aansluiting te vinden bij de nieuwe generatie, die niet gewend is te denken in termen van links of rechts, politieke partijen of landsgrenzen. Hoe zorg je voor een band als je geen deel uitmaakt van de gemeenschap die je met je boodschap wilt bereiken? En hoe kun je jongeren om hun mening vragen als je hun 'taal' niet spreekt? Beleidsmakers willen wanhopig de behoeften, verlangens en meningen van jongeren leren kennen, maar slagen er niet in deze generatie voor zich te winnen. Die problemen waren voor het StrangerFestival een belangrijke reden om de mogelijke gevolgen voor de openbare orde te onderzoeken. De Britse denktank Demos zal onderzoek doen naar expressieve democratie (publicatie in september/oktober 2008). Dit onderzoek geeft docenten, cultuurparticipanten, de entertainmentindustrie, ouders en journalisten een onbevangen blik op de identiteit en ambities van de jonge Europeanen van vandaag.

Het StrangerFestival, dat van 3-5 juli in de Westergasfabriek te Amsterdam wordt gehouden, biedt het publiek volop mogelijkheden om te ervaren waarom video vandaag de dag het populairste medium voor de zelfexpressie van jongeren is. Op de Stranger-tentoonstelling wordt werk vertoond van alle finalisten van de StrangerAward 2008, de MTV StrangerAward en de Audience Award.

Er worden gratis workshops gegeven – onder andere over videoblogging, verhalen vertellen, amateurfilms maken, vj zijn en de marketing van je eigen video's – waarvoor de jonge videomakers zich kunnen inschrijven. Daarnaast wordt tijdens het StrangerFestival een bijeenkomst georganiseerd van media-experts,

marketingmensen, omroepmedewerkers, exploitanten van sites met door gebruiker geleverde content, directeurs van culturele ngo's en onderwijsexperts. Tijdens deze bijeenkomst zal over de belangrijkste aspecten van door gebruikers gegenereerde content worden gediscussieerd in de context van de politiek, de maatschappij, het omroepwezen en de popcultuur. Het StrangerFestival wordt op zaterdag 5 juli afgesloten met een spectaculaire prijsuitreiking. Het StrangerFestival is een initiatief van de Europese Culturele Stichting (ECS) in Amsterdam en

Europafonds van het Ministerie van Buitenlandse Zaken (Nederland), de stichting Helsingin Sanomat (Finland), de VandenEnde Foundation (Nederland), Boeing, de Bundeszentrale für politische Bildung (Duitsland), Wij Amsterdammers (Nederland), de stichting Fritt Ord (Noorwegen), I Amsterdam (Nederland), de Evens Stichting (België) en JVC.

MTV Nederland is de preferred media partner van het StrangerFestival in Nederland.



is een van de zeven voornaamste projecten van het Europees Jaar van de Interculturele Dialoog. De samenwerking met ngo's, musea en publieke omroepen in heel Europa is essentieel voor het project. Het StrangerFestival is mogelijk dankzij de medewerking van de Europese Commissie, het

strangerfestival.org

An English translation of this article can be found at page 22 of this magazine.



Smart Environments en het DIFR Netwerk

Door Rob van Kranenburg

De samenleving is de afgelopen decennia ingrijpend veranderd onder invloed van de digitalisering. Waag Society stond aan het begin van het ontwerpen van een gedeelde – niet commerciële – publieke ruimte op het toen nog jonge internet met de metafoor van de digitale stad. Na vijftien jaar world wide web (de browser Mosaic stamt uit 1993) zijn de computers goedkoper, sneller en handzamer geworden en is de bekabeling en draadloze infrastructuur uitgerold. We staan aan de vooravond van een nieuwe stap: het verdwijnen van computers, sensoren en chips in alledaagse objecten en onze omgeving van alledag.

De centrale vraag van vijftien jaar geleden was: *hoe creëren we vanuit de kunst en de technische expertise een breed bewustzijn dat open ontmoetingsplaatsen op het internet nodig zijn?*

Deze vraag is opnieuw actueel, maar nu niet op internet, maar in de stad zelf, in de échte parken, pleinen en straten van de stad. De technische mogelijkheden zijn steeds ruimer, de apparatuur wordt steeds goedkoper en het maatschappelijk draagvlak voor

de inzet van technologie (camera's, luistermicrofoons) vanuit het oogpunt van veiligheid is groot. Met GPS (satelliet), Bluetooth, en RFID/Near Field Communication wordt het mogelijk om zelf als burger *mediascapes* te maken, dat wil zeggen: een digitale laag van data over of op een plaats te leggen.

WAT IS RFID?

RFID (Radio Frequency Identification) is een op radiogolven gebaseerde technologie waarbij

producten (en huisdieren) voorzien worden van een kleine chip die zelf passief is (dat wil zeggen geen batterij heeft) en door een RFID-lezer wordt uitgelezen. Deze stuurt elektromagnetische energie (radiogolven in het spectrum van 300kHz tot 3GHz) naar de chip die daardoor geactiveerd wordt en zegt "Hier ben ik". RFID maakt het mogelijk elk object te voorzien van een uniek digitaal nummer. Voor de detailhandel is het een *souped up* barcode, voor privacy-activisten

is het een nachtmerrie, en voor ons – Waag Society – de makers van eCultuur-installaties en prototypen, is het een technologie die ingezet kan worden voor *community* buurtprojecten, interactieve performances, als aanjagers van publiek debat en bij het uitrollen van een infrastructuur waarbij de belangen van publiek (overheid), privaat (bedrijfsleven) en privé (burger) uitgebalanceerd zijn.

Waag Society wil onderzoeken of de *ambient* (slimme) samenleving eerder innovatief, inclusief, duurzaam én internationaal concurrerend zal zijn wanneer ze hand-in-hand met sociaal-culturele en creatieve ijkpunten wordt ontwikkeld. Daarbij staat de stap van *privacy compliant* applicaties naar *privacy compliant* technologie centraal:

Hoe kunnen we concepten over privacy, omgaan met elkaar in het openbaar, en transparantie over hoe de technologie functioneert, zo diep mogelijk in de code, de technologie zélf verankeren?

RFID IN DE MAATSCHAPPIJ

Op zich is RFID-technologie niet nieuw, onze huisdieren zijn al lang uitgerust met een chip, we zijn de grote lezers (poortjes) in de winkels gewend, we kunnen onze fiets laten chippen. Maar de onvermijdelijkheid dat alle spullen die ons omringen binnenkort voorzien zijn van *tags*, die in principe willekeurig waar kunnen worden uitgelezen, maakt dat we na moeten denken over de consequenties. Als je die consequenties van RFID doordenkt in de definitie van ons 'zelf', beland je bij de meest gedistribueerde vorm van zijn (we laten immers overal sporen achter, en je weet niet waar).

Er worden regelmatig kamervragen gesteld over de veiligheid van RFID-chips en er ontstaat er een negatieve beeldvorming rondom een technologie die één van de



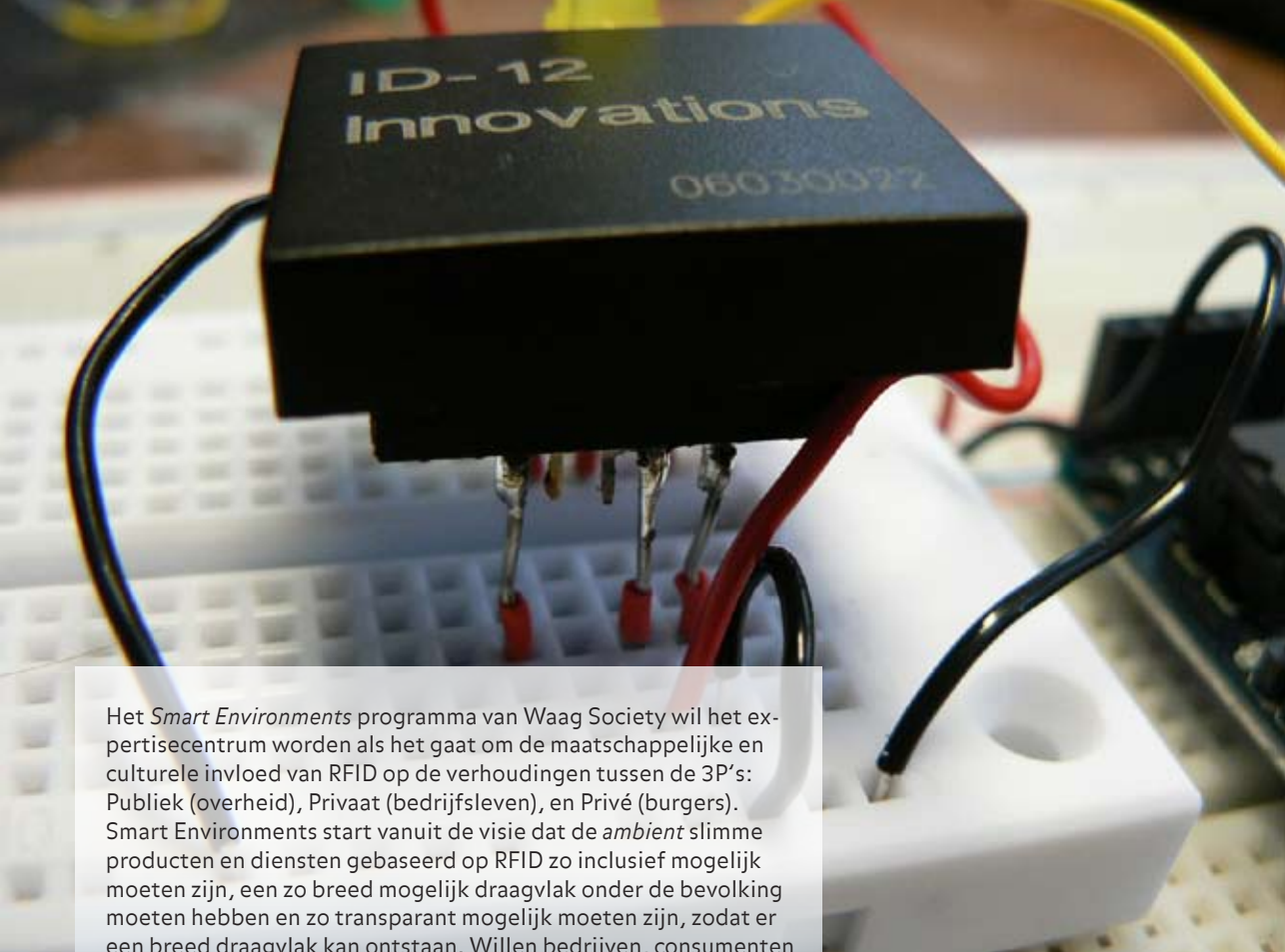
Madurodam-Dam (foto: Rob van Kranenburg)

ankerpunten is van *Ambient Intelligence*; het uitbouwen van een wereld waarin technologie ons dusdanig omringt dat we kunnen spreken van een hybride wereld vol van analoge en digitale connectiviteit.

RFID is een noodzakelijke, onvermijdelijke, logistieke *supply chain and demand* bedrijfsinnovatie, die samenvalt met een culturele en sociale vraag naar meer controle (zekerheid, veiligheid) en een technologische stap naar Ambient Intelligence. Op elk van deze terreinen zijn er alternatieven, maar er is geen alternatief dat op alle terreinen zo goed is. Dat maakt deze relatief technisch simpele toepassing van radiogolven tot een kernpunt van verschillende debatten die een steeds grotere maatschappelijke betekenis krijgen. Door het klonen van de

OV-kaart, het hacken van de beveiliging van de Mifare-standaard die in veel toegangspassen wordt gebruikt en het RFID-virus van Melanie Rieback, dat aantoonde dat RFID-tags vatbaar zijn voor computervirussen, is RFID doorgedrongen in de massamedia.

RFID roept al snel onzekerheid en zelfs angst op. Katherine Albrecht belichaamt met *Consumers Against Supermarket Privacy Invasion and Numbering* (CASPIAN) het protest tegen de sluipende invoering van RFID. Als fabrikanten en retailers zonder overleg, 'plotseling' overgaan op RFID – zo stelt zij – dan breekt er een storm van protest los. Niet van hackers, krakers, anti-globalisten en andere 'marginalen', maar van doodgewone consumenten die het echt niet pikken om zo buitengesloten te worden.



Het *Smart Environments* programma van Waag Society wil het expertisecentrum worden als het gaat om de maatschappelijke en culturele invloed van RFID op de verhoudingen tussen de 3P's: Publiek (overheid), Privaat (bedrijfsleven), en Privé (burgers). *Smart Environments* start vanuit de visie dat de *ambient* slimme producten en diensten gebaseerd op RFID zo inclusief mogelijk moeten zijn, een zo breed mogelijk draagvlak onder de bevolking moeten hebben en zo transparant mogelijk moeten zijn, zodat er een breed draagvlak kan ontstaan. Willen bedrijven, consumenten en de overheid wezenlijk profiteren van RFID, dan moeten ze het gesprek aangaan. Dat gesprek is niet vrijblijvend meer. De keuzes die nu gemaakt worden zijn van grote invloed op de speelruimte en innovatie slagkracht van individuele burgers in de 'slimme samenleving'.

DIFR NETWERK

Rob van Kranenburg (programmameider Samenleving van Waag Society heeft het initiatief genomen tot de oprichting van het DIFR Netwerk, waarin alle posities van ECP Global, GS1.nl, Rathenau Instituut, HvA Medialab, KABK tot de Balie, het Instituut voor Netwerkcultuur en de hackers van de Universiteit Nijmegen, in het RFID-debat verzameld zijn.

De missie van DIFR is: "Laten zien hoe RFID verschillende soorten betekenis kan krijgen voor individu en samenleving". DIFR beoogt – middels creatieve vormen van onderzoek, presentaties, workshops, prototypen van apparaten, softwaremodules op de mobiele telefoon en specifieke hardware en infrastructuur – een breed veld van zeer uiteenlopende standpunten van *hardcore* activisme tot *hardcore technology push* samen te brengen richting duurzame infrastructuur, zinvolle applicaties en diensten met innovatieve businessmodellen.

waag.org/smart

RFID-lezer (foto: H. C. Gilje)

Recovering in a virtual world

By Sabine E. Wildevuur

It seems like a contradiction: computer games and health care. And yet the role of serious gaming in the health sector has grown tremendously over the past five years. Children learn how to lead healthy lifestyles in virtual worlds, medical personnel learn how to treat disaster victims, and patients with social behavioural disorders learn in a virtual world how to interact with others. Situations that are sometimes difficult to practice in everyday life. The virtual world 'blends' into the real world and vice versa.

At the mention of 'games for health', the taxi driver in Baltimore (USA) launches into a speech about his 23-year-old son, who logs onto the computer as soon as he gets home from work to do 'I don't know what'. In the United States, there is an ongoing discussion about whether video game addiction should be added to the official 'handbook' of psychiatric disorders, the DSM-IV. So far, the jury is still out. This is a minor topic during the 'Games for Health conference' organised by the Serious Games Initiative and now in its fifth consecutive year. Instead, the conference focuses more on the positive side of virtual worlds, 'exergames' like Wii and braintrainers used to stimulate, educate and treat.

Walking into room 306 of the conference centre in Baltimore, one might get the impression that the 2008 Games for Health Conference is one giant playground. The Exergames room is filled with people dancing, ski jumping, leaping from one coloured tile to the next, or poised in full concentration at a console racking up points. But upon taking a closer look, it turns out that the dancer has a prosthetic limb, the gamer is in fact a nurse learning how to treat patients who have suffered a trauma, the coloured tiles are intended to help get children moving as a fun way to tackle obesity, and the ski jumping event being played on Wii Sports has already been adopted by rehabilitation centres to help mobilise patients recovering from a stroke, for example. The use of virtual worlds in the health care sector plays a major role in the conference.



Screenshot from the SIM game Hospital Tycoon (Source: Worth Playing)

VIRTUAL WORLDS

For many people, 'virtual worlds' immediately calls to mind Second Life (SL). The virtual world that began in 2003 online has since evolved into a 'real' virtual world where millions of people live, work, socialise and create a world. The hype seems to have faded somewhat, but millions of people live their lives as an avatar in SL. It is a place where different groups of patients have found one another, from cancer patients to wheelies (people in a wheelchair), people with depression, Multiple Sclerosis, and brain injuries sustained in an accident. Neuroscientist John Lester from LindenLabs guides people who have suffered a stroke or have a certain type of autism (Asperger's disease) along their way to and in SL. He has been an active user of the virtual world for five years. He introduces patients with Asperger's disease to SL in order to help them learn social skills. They create their own world in which they feel safe, and according to Lester this sense of security transfers to the real world. 'It boosts their self-confidence'; regardless of how virtual the world may be, there is still a real person behind every avatar. He also sees stroke survivors flourish in SL. It is important for these individuals to stay active and continue to stimulate their brain and memory. This is easier to do in a virtual world where they do not need to leave the house than in the real world. They meet others, competitions get underway and everyone challenges each other.

SL is also actively used to train medical professionals. John Miller started training nursing staff in SL simply due to budget restrictions. He, too, is positive about the opportunities to simulate certain medical

situations in SL, to bring students from all over the world into contact with one another and consequently raise awareness about cultural differences in health care and the various nationalities of patients. Obviously, practicing on a virtual patient entails fewer risks, students can practice certain procedures multiple times, and it is easier to keep track of a student's progress.

WHYVILLE

While SL automatically comes to mind when most people think of virtual worlds, there are in fact many other virtual environments, both online and stand alone. It is not a virtual world, it is the real world, says Whyville founder and neuroscientist James Bower. Whyville is a virtual world for children and especially popular in the US and Canada. Since it was founded nine years ago - Whyville was a virtual world before SL existed - the number of registered users has risen to 3.3 million, of which a surprising two-thirds are female and the average age is 12.5. The first step towards whyworld.org will be taken shortly, with a Spanish pavilion adapted to both language and culture. Incidentally, there is a Dutch presence in Whyville, too, with 1,532 users registered since the inception and 1,000 currently active.

Bower makes 'crap that works'. Virtual worlds are not the real world but at the same time they are the real world. Despite the simplicity of the site, it is supremely effective for the social context. Whyville is a place where children are not told what and how to do things; instead, they learn their own way with ease. It is a world in which they want to live as a child; it is

interesting and they feel at home. The world is in 2.5-D (on a screen, but with 3-D views). The reason why Whyville works, according to Bower, is that it is a social place where people can meet and do things together. The most recent Cheetah Girls concert in Whyville Rocks drew 11,000 fans. Whyville also publishes a newspaper, the Whyville Times, and there are elections for the Whyville Governors. One of the most recent initiatives involves healthy eating and living. WhyEat was designed in cooperation with the Nutrition Association. Healthy eating is rewarded, while poor eating habits are accompanied by a higher risk of contracting diseases. In 2007, the virtual nutritionist received 587,000 questions about diet and nutrition, and children now accompany their parents on shopping trips to tell them what they should and should not buy with regard to healthy food.

On Valentine's Day, Whyville spread the 'Y virus' and infected users got acne or had to sneeze, which in turn deleted their chat. The idea was to get well as soon as possible and to get the necessary shots. The Center for Disease Control in the US introduced a virtual vaccination programme in Whyville, and so far 134,000 have been vaccinated. Thousands of grandparents, too, opted to get virtual shots at the insistence of their grandchildren. Given the large number of female users, Whyville is also now being used to promote math and science subjects among girls. The children learn about immunology and vaccinations, such as how they are made and marketed. Bower believes that one of the reasons why it has become so popular is that it is

not some silly game; instead, it assumes you are intelligent (according to the children in a survey). It is a world in which children set up their own business; the more skilled you are, the farther you can go in the virtual world.

Whyville shows that virtual worlds do not necessarily have to be high-tech and elaborately detailed in order to work and to be successful. Consider the virtual world Club Penguin, which Disney recently took over for 7.4 billion dollars. At the other end of the spectrum, there are highly detailed worlds such as Pulse!!, which is used to train medical personnel to act in the event of trauma or biological and other terrorist attacks. Pulse!! has become an exceptionally advanced, very expensive serious game that, following extensive testing and modifications, will likely be used in professional training courses at the end of the summer in 2008. Is it necessary to invest so much money in a high-tech and detailed world?

According to researcher Patricia Youngblood at Stanford University it is not necessary in every case to invest billions of dollars into the development of a virtual environment. Simulation-based learning should not be regarded as a replacement for regular education, says Youngblood. Instead, it should act as a supplemental tool. Using the online classroom Olive she observed how students responded in crisis situation, how they worked in a trauma team, how they acted in a specific situation and what they did well and where they fell short. The major advantage of a virtual world is that you can objectively evaluate someone's performance. Other

qualitative advantages include the opportunity for people who work mostly night shifts now have the opportunity to choose their own training times.

In the meantime, the woman with the prosthesis is still dancing; she does not seem to want to stop any time soon. At the end of the day, if there is one thing that matters it is that serious games must be fun – otherwise, what is the point?

www.gamesforhealth.org
www.whyville.net
www.clubpenguin.com

waag.org/healthcare



User generated content + intercultural dialogue = StrangerFestival

By Puck de Klerk and Tommi Laitio

The first edition of StrangerFestival takes place 3 – 5 July 2008 at Westergasfabriek Amsterdam. StrangerFestival is Europe's biggest event for young video makers & fans sharing their personal stories. The jam-packed programme includes more than 20 free workshops, video screenings, debate training, expert meetings, a video exhibition and a spectacular Award show. Over 250 international guests and young video makers make the event truly European. The project builds on the interplay between a young person, their plural identities and their expression.

StrangerFestival believes that self-expression and interaction using video equips the young Europeans with fundamental citizenship skills and gives fresh talents opportunities to be discovered. StrangerFestival links the individual video expressions into a larger context and links the makers to strangers across the continent.

For young people user generated content in Web 2.0 is more than just having fun; it enables them to live their lives to the full. Through sites like Youtube, Myspace and Hyves young people create their own paradigms. Big and small stories from across the globe are just a click away. The real world will never be able to compete with the Internet that offers so many opinions, stories and creativity of peers from anywhere. For a large number of teenagers today sharing with strangers and friends is the way to exist. Values of the online world are simply checked in the offline world.

Researchers such as British Charles Leadbeater interpret that current change as moving back to communities familiar to us before the industrial revolution – moving back to owning and producing in guilds and communities. What matters to the today's teenagers are relationships – and how to blend in or to stand out in the groups of one's own choice.



Clips taken from a promotional video for StrangerFestival

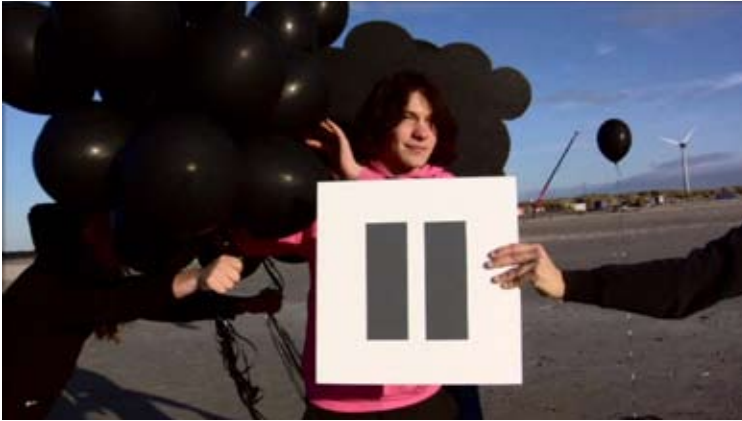
Sharing content online is transforming the basis of interaction especially amongst young people who have never met face-to-face. With a click you can look into a life in another city, country or just in the home of the neighbours you have never met. Honest interaction and feedback allow you to understand how strangers perceive you and therefore help you in your personal growth. StrangerFestival in a partnership with Waag Society is one of the frontrunners in developing better tools for interaction and exchange of views. StrangerFestival celebrates young people's culture of sharing and learning together in an honest and frank manner – also not shying away from disagreement.

StrangerFestival is growing into Europe's leading archive of self-made video stories of young people. More than 1.000 young video makers have uploaded their best

work at www.strangerfestival.com. Waag Society produced this website based on Drupal CMS. The archive is translated in a unique map and search engine.

In the course of Winter and Spring 2008, StrangerFestival and local partners facilitated more than 30 video workshops in 20 countries ranging from Stockholm to Paramaribo. The passionate testimonies, expressions and statements on the Stranger website prove yet again that an online communities are complementary to interaction offline. The workshops are the secret behind StrangerFestival's success.

StrangerFestival recognizes the inequalities in possibilities for self-expression across Europe and beyond. The workshops facilitated by visual artists give a voice for disadvantaged young people. An example



Clips taken from a promotional video for StrangerFestival

is the workshop in Poland (April 2008) where Kultura Miejska worked with young members of the Vietnamese community in Warsaw. Vietnamese form one of the largest cultural minorities in Warsaw, but have neither political representation nor rights in the democratic space. Watch the outcome at strangerfestival.com: The Kid from the Market by author Thu Ha Mai Thi or Freedom is Everyone's Happiness by author Le Tuan Nam.

Traditional institutions and old-fashioned opinion leaders are struggling to connect with a new generation that doesn't think in traditional Left-Right divisions, political parties or country borders. How to bond if you are not part of the community you wish to reach with your message? And: how to listen to what young people have to say when you don't speak their 'language'? Policy makers

are desperate to know what the next generation needs, wants and feels, but unable to gain their opinion, vote or support. These questions are one of the key reasons why StrangerFestival wanted also to investigate the possible consequences to public policy. A research on expressive democracy will be conducted by the British think tank Demos (published in September-October 2008). The research provides teachers, cultural operators, the entertainment industry, parents and journalists a fresh take on who are today's young Europeans and what do they strive for.

The StrangerFestival provides the audience with abundant opportunities to experience video as today's most popular language for youth expression. The Stranger exhibition shows creative work from all finalists of the StrangerAward

2008, the MTV StrangerAward and the Audience Award.

Free workshops such as Video Blogging, Story Telling, Tabletop Moviemaking, VJ-ing and Marketing Your Own Video are open for registration to all young video makers.

StrangerFestival also hosts an expert meeting for media experts, marketers, broadcasters, and managing directors of UGC-sites, cultural NGO's and educational professionals. The expert meeting tackles the frontline issues concerning user-generated content within the pillars of politics, civil society, broadcasting and popular culture. StrangerFestival closes with a spectacular Award Show on Saturday 5 July.

The StrangerFestival is a project initiated by the European Cultural Foundation (ECF) in Amsterdam and is one of the seven flagship projects of the European Year of Intercultural Dialogue. Partnerships with NGOs, museums and national public broadcasters across Europe are a fundamental part of the project. The StrangerFestival is jointly made possible by: the European Commission, the Europafonds of the Ministry of Foreign Affairs (NETHERLANDS), the Helsingin Sanomat Foundation (FINLAND), the VandenEnde Foundation (NETHERLANDS), Boeing, the Bundeszentrale für politische Bildung (GERMANY), Wij Amsterdammers (NETHERLANDS), the Fritt Ord Foundation (NORWAY), I Amsterdam (NETHERLANDS), the Evens Foundation (BELGIUM) and JVC. MTV Netherlands is StrangerFestival's preferred media partner in the Netherlands.

strangerfestival.org
waaq.org/strangerfestival

StrangerFestival is run under the Creative Commons license Attribution. This means that the rights for the video material stay with the creators, but others can show the videos if they credit the owners. This means that all material can be shown:

- on television
- on websites
- shared via video podcasts
- shared via Bluetooth
- screened in public events
- shown as part of the exhibition

RFID YES! OR NO? - DIFR NETWORK

In dit nummer van Waag Society magazine een artikel van Rob van Kranenburg over Smart Environments, RFID en het DIFR Network. Over dit netwerk zegt hij:

“Als kern van het netwerk hebben we gedefinieerd: de bewustmaking en ideeën die leiden tot een oplossing van de ‘vertrouwens-paradox’. De paradox in het willen creëren van een slimme omgeving is, dat dit een groot vertrouwen vraagt van burgers in de openbare ruimte, net op een moment in de geschiedenis dat vanuit beleid en de overheid steeds de onveiligheid van diezelfde ruimte wordt benadrukt. In deze paradox lijkt geen uitweg, en vandaar dat de vierde generatie diensten en locatieve toepassingen van GPS gekoppeld aan Wifi, gekoppeld aan Bluetooth en weer gekoppeld aan RFID en NFC, niet van de grond komt. Welke burger voegt zichzelf (als een dynamische verzameling data) toe aan een omgeving die hij of zij niet vertrouwt? En welke overheid, welk bedrijf is dat vertrouwen waard?

Het DIFR Network wil door design, creativiteit en kritische concepten de switch maken naar RFID als lijm van een open infrastructuur waar – net als op het internet – mensen zelf wat mee kunnen. Hoe rijker de dataniveaus in de keten, hoe meer diensten en feedback-mogelijkheden voor de individuele (en semi-georganiseerde) LinkedIn-burger. Dat rijke niveau kan alleen worden bereikt door een uitweg uit de vertrouwensparadox te vinden.”

Lees meer op pagina 17 en verder.

