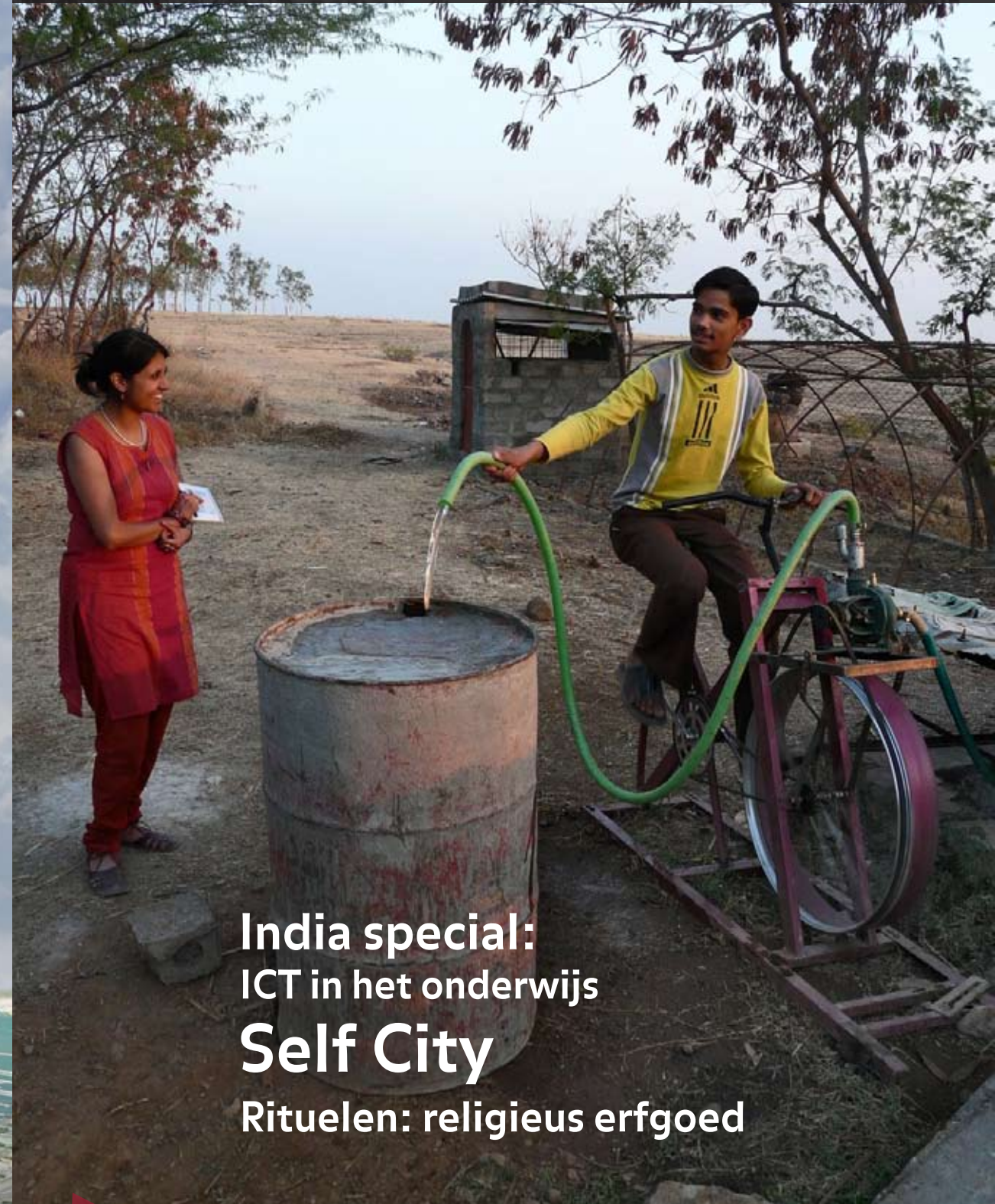




Op 14 maart is het Games Atelier officieel gelanceerd door burgemeester Job Cohen van Amsterdam. In het Games Atelier gebruiken scholieren mobiele telefoons, GPS en internet om samen spellen te maken, te spelen, te delen en achteraf te bekijken. Burgemeester Cohen was aanwezig om het eerste door en voor scholieren gemaakte spel 'Amsterdammer Zijn' te spelen.

[www.gamesatelier.nl](http://www.gamesatelier.nl)



## India special: ICT in het onderwijs Self City

Rituelen: religieus erfgoed





Waag Society

## INHOUD

Cultural Mapping	p. 2
Nieuws	p. 4
India: ICT in het onderwijs	p. 6
Tussen kerk en stoeptegels	p. 10
Duurzame energie	p. 12
Samsam.net	p. 14
Self City	p. 16
English translations	p. 20
Games Atelier	p. 24

### WAAG SOCIETY MAGAZINE

No. 10, voorjaar 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

Eindredactie: Michelle 't Hart  
 Medewerkers aan dit nummer:  
 Lipika Bansal, Dennis Beckers,  
 Ron Boonstra, Dick van Dijk,  
 Cas Gijzen, Astrid Lubsen

Opmaak: Ron Boonstra  
 Drukwerk: Fokker, Amsterdam  
 Omslagbeeld:  
 Waterpomp gemaakt in het FabLab  
 India (foto: Job Tiel Groenestege)

© 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.

# Cultural Mapping @ The Wuthering Heights

Door Dennis Beckers

**Begin februari verruilde Janine Huizenga, 12 jaar art director bij Waag Society, Amsterdam voor Preston, Engeland, om zich daar bezig te gaan houden met 'Cultural Mapping'. Ze had behoefte aan inspiratie in een nieuwe omgeving.**

Janine over Waag Society: "Voor mij is dit de ultieme interdisciplinaire, interessante, altijd veranderende omgeving, door de unieke projecten die we doen, maar vooral door de mensen die hier werken. Iedereen brengt een andere, bijzondere achtergrond mee. Een theatermaker, een doctor in de fysica en een professioneel activist, de invalshoeken zijn heel divers, maar ze zijn verbonden door de gezamenlijke passie voor het medium en het effect ervan op het artistieke, politieke en sociaal-maatschappelijke karakter van de samenleving."

Janine bedenkt creative concepten en de 'look and feel' van producten. Haar eerste project was de Digitale Leestafel, waarmee ze, samen met anderen, in 1997 de Rotterdamse Designprijs won.

"De tafel stond in het restaurant 'In de Waag' op de begane grond. Daar hadden bezoekers vrije toegang tot het internet. Door het ontwerp van de tafel, leesplekken gecombineerd met computerplekken, konden ze dit nieuwe publieke medium onderzoeken en leren gebruiken. Het was heel belangrijk h o de informatie werd aangeboden, omdat de gebruikers toen nog nauwelijks een referentiekader hadden. De vorm en de context van de omgeving bepaalde mede de kwaliteit van de informatie. Dit is nog steeds een van onze leidende ontwerp-principes."

Gevraagd naar haar mooiste project twijfelt ze geen moment: "Dat is Waag Society zelf. Wat ik daar allemaal heb kunnen doen... Ik heb er mijn eigen baan kunnen creëren in alle vrijheid en met alle steun. De Waag is echt het mooiste project dat ik ooit heb gedaan."

Ze heeft de organisatie in de loop der jaren zien veranderen: "In het begin waren we door technologie gedreven, we deden bijna alles zelf. Nu zijn er meer specialisaties. Projecten zijn groter en complexer geworden. Ook werken we meer met partners. Dat is een heel ander speelveld dan toen we als kleine activist konden doen wat we wilden.

Aan de ene kant wil je experimenteren, aan de andere kant moet je ook een stabiel product afleveren. Dat is soms wel een dilemma."

### CULTURAL MAPPING IN PRESTON

Janine is verhuisd naar Preston, een stad in het noordwesten van Engeland, niet ver van de plek waar Emily Brontë's Wuthering Heights speelt. De stad telt zo'n 130.000 inwoners. Eén fabriek getuigt nog van de belangrijke textielindustrie die hier in de negentiende eeuw gevestigd was.

Tegenwoordig is Preston een snel groeiende studentenstad, die steeds vaker geconfronteerd wordt met typische grotestadsproblematiek. Ook op economisch terrein verandert er veel. Voor

het noordwesten van Engeland is een omvangrijk revitaliseringsprogramma van start gegaan en in 2011 zal de BBC naar Manchester verhuizen, wat van invloed zal zijn op de werkgelegenheid in Preston.

### THE SANDBOX

Janine zal een jaar werken bij *The Sandbox*, een zelfstandige eenheid binnen de Universiteit van Central Lancashire. The Sandbox brengt academici, bedrijven, overheden en burgers samen om nieuwe vormen van participatie te onderzoeken. "Hier moet alles nog opgezet worden en dat is leuk. Met Waag Society hebben we dat ook gedaan. Het is een geweldige uitdaging om te zien of ik in een andere context dat nog een keer kan doen."

Het *Cultural Mapping*-project waar Huizenga zich een jaar lang mee bezig zal houden, is geïnspireerd door het gegeven dat inwoners van Preston willen vasthouden aan wat de stad voor hen betekent: "De belangrijkste vraag is hoe we de oude stad en waar die stad voor stond, terugvlechten in de nieuwe dynamiek die rondom de stad op gang gekomen is."

Cultural Mapping is het vastleggen van alle tastbare en niet-tastbare culturele aspecten van een gemeenschap. De UNESCO ziet Cultural Mapping als een onmisbare techniek voor cultuurbehoud. Het gaat hierbij om tastbare cultuurelementen als bijzondere gebouwen en bedrijven, maar ook om ontastbare elementen als herinneringen, persoonlijke geschiedenissen en opvattingen van bewoners. Voor het vastleggen worden diverse technieken gebruikt, van interviews met bewoners tot het gebruik van GIS (Geographic Information Systems), GPS en mobiele telefoons. De verzamelde data worden op verschillende manieren gepresenteerd, zoals geografische kaarten,



Janine Huizenga voor de ingang van de Waag in Amsterdam (foto: Ron Boonstra)

luchtfoto's en statistieken. De term Cultural Mapping is in Nederland nog vrij onbekend, ook al worden elementen ervan wel toegepast.

Janine's doel is om door middel van Cultural Mapping een methode te ontwikkelen om stadsplanners en burgers samen te laten werken aan een zinvolle planning van de functies van de stad. "Er zijn bijvoorbeeld veel etnische bevolkingsgroepen, en het is interessant om die te mixen met stadsplanners. Samen kunnen ze naar de problematiek kijken en daar gezamenlijk ontwerp-oplossingen voor bedenken. Dat schept diversiteit en diversiteit schept nieuwe spanningsvelden en daarmee innovatie. Innovatie ontstaat niet door consensus, maar door spanning en wrijving."

Naast het Cultural Mapping-project heeft ze nog meer plannen voor het komende jaar: "Ik heb nu

de kans om me een jaar lang op één onderwerp te richten. Ik zit nu in een oude textielstad. Dus mijn metafoor voor het verbinden van mensen is ook: weefsel. Mijn plan is om een FabLab op te zetten en verschillende lokale bevolkingsgroepen bij elkaar te brengen door middel van het maken van textiel. Ik ben ook geïnteresseerd in Nederlandse klederdrachten, waarbij je ziet dat kleding betekenis heeft. Ik wil kijken of ik daar iets mee kan gaan doen, om daarmee identiteit terug te brengen in kleding. Identiteit die verder gaat dan 'brands' en persoonlijker is. Wat ik nog meer in Preston ga doen? Veel wandelen en weer gaan fotograferen. En ik heb een heleboel boeken meegenomen. Ik geniet ervan dat hier natuur en stad verweven zijn, dat mis ik zo in Nederland. Het is hier bloedstollend mooi. Natuur is in Nederland een maakbaar iets. Hier is het overweldigend. En dat maakt je creatief."

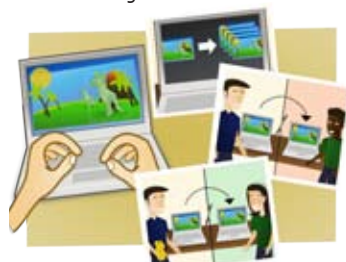
mensen bij Waag Society



## Nieuwe impuls voor open content in Nederland

Creative Commons Nederland kan, dankzij de steun van het Ministerie van Onderwijs Cultuur en Wetenschap, een start maken met een reeks nieuwe activiteiten rond open content.

Naast voorlichting over de licenties zal de horizon en ambitie breder worden. De vragen rond auteursrecht en open content in Nederland zijn de afgelopen jaren steeds specifieker geworden en gaan over oplossingen op maat. Over de economische potentie van open content. Over de betekenis van open content voor het onderwijs. Over open contentoplossingen voor de digitale ontsluiting van cultureel erfgoed. In de komende drie jaar gaat Creative Commons Nederland haar activiteiten dan ook aanpassen aan de nieuwe, actuele vragen.



Er is een nieuwe overzichtssite van diverse onderscheidende open content initiatieven in Nederland: [opencontent.nl](http://opencontent.nl). Hiermee wil Creative Commons Nederland de diversiteit en professionaliteit van open content projecten in Nederland laten zien. Alle op [opencontent.nl](http://opencontent.nl) gepresenteerde projecten maken gebruik van een open content licentie.

Op [opencontent.nl](http://opencontent.nl) is tevens een acht minuten durende videoclip te vinden met portretten van de mensen achter zes Nederlandse open contentprojecten.



Op het Creative Commons hoofdkantoor in San Francisco zijn vlak voor de kerst twee nieuwe projecten geboren: CC+ (Creative Commons plus) en CC0 (Creative Commons Zero). CC+ is een uitbreiding van de bestaande Creative Commons Licenties met aanvullende metadata. Licentiegevers kunnen metadata aan de licenties toevoegen, waarmee duidelijk aangegeven kan worden waar licenties voor commercieel gebruik van het werk verkrijgbaar zijn. CC+ stelt zo bijvoorbeeld foto's in staat om foto's onder een niet-commerciële licentie te publiceren en tegelijk de deur naar bedrijven open te zetten. De technologie achter CC+ wordt in Nederland al sinds augustus in het kader van het pilotproject van Creative Commons en Buma/Stemra toegepast. In tegenstelling tot CC+ verkeert CC0 nog in het conceptstadium. CC0 geeft aan dat er geen exclusieve rechten aan een werk verbonden zijn. Deze tweede toepassing zal in Nederland en andere Europese landen moeilijk te realiseren zijn omdat het wettelijk niet mogelijk is om afstand te doen van bepaalde onderdelen van het auteursrecht (de morele rechten).



Het meest gewilde voorlichtingsmateriaal heeft inmiddels ook een update gekregen; het boekje in cd-formaat waarin de licentiemogelijkheden aan de hand van een comic-strip worden uitgelegd is geactualiseerd en van nieuwe illustraties voorzien.  
[creativecommons.org](http://creativecommons.org)

## Creative Learning Lab start met trainingsprogramma

Het Creative Learning Lab van Waag Society ondersteunt en stimuleert het onderwijs om digitale technologie in de lessen te integreren. Vanaf april 2008 biedt het Creative Learning Lab een compleet trainingsprogramma aan, speciaal ontwikkeld voor docenten en schoolleiding in het primair en voortgezet onderwijs.

Er wordt samengewerkt met experts uit het veld om te bepalen welke methodes interessant zijn voor een specifieke lessituatie. Hoe kunnen bijvoorbeeld games worden ingezet voor de wiskundeles? Hoe zit het met internet en veiligheid voor basisschoolleerlingen? En zijn digitale media ook te gebruiken met de allerkleinsten? In alle trainingen gaan de deelnemers zelf aan de slag, samen met een ervaren onderwijsprofessional.

Naast trainingen voor docenten geeft het Creative Learning Lab ook workshops voor jongeren, gericht op creativiteit, technologie en samenwerken. Bijvoorbeeld ScratchWorx, een innovatieve vorm van expressiegericht kunst- en cultuuronderwijs, of designdagen waar jongeren kunnen experimenteren met sensoren.



Voor de trainingen is een folder gemaakt en het complete programma is ook terug te vinden op de nieuwe website:  
[creativelearninglab.org](http://creativelearninglab.org)

## Effecten van Frequentie 1550 gemeten in onderzoek

In 2007 werd het mobiele stadspel Frequentie 1550 opnieuw gespeeld, waarin leerlingen de Middeleeuwse geschiedenis van Amsterdam actief beleven in plaats van passief ondergaan. Doel van het spel is dat leerlingen Amsterdam in de Middeleeuwen actief ervaren en ontdekken, door routes over de Middeleeuwse kaart van Amsterdam te lopen, historische locaties te bezoeken en locatiegebaseerde spelopdrachten te maken.



Het uitgangspunt bij de ontwikkeling van locatiegebaseerde spellen is dat onderwerpen beter bekijken wanneer leerlingen ze in een spelformat en op authentieke locaties ervaren. Creatief en speels gebruik van technologie motiveert scholieren en studenten en draagt bij aan het leereffect. Maar is dit werkelijk zo? Hoe zijn de leereffecten van locatiegebaseerde spellen in vergelijking tot regulier onderwijs? Neemt de motivatie van leerlingen voor een bepaald vak toe als zij het onderwerp in spelformat ervaren? Raken leerlingen gemotiveerd door het samen spelen van een spel en de inzet van nieuwe technologie?

Deze vragen stonden centraal in het onderzoek 'Het effect van mobiel onderwijs met multimedia', uitgevoerd door de onderzoekers van het ILO (Instituut voor de Lerarenopleiding) van de Universiteit van Amsterdam en IVLOS (Interfacultair Instituut voor

Lerarenopleiding, Onderwijsontwikkeling en Studievoordigheden) van de Universiteit Utrecht. Daarbij werkten zij nauw samen met medewerkers van Waag Society en docenten en coördinatoren van de deelnemende scholen. Wat betreft de cognitieve en affectieve leereffecten is het opvallend dat leerlingen meer feitenkennis hebben opgedaan door het spelen van het spel. Mogelijk hebben deze leerlingen meer onthouden van de informatie die ze aangeboden kregen dan de lesleerlingen, omdat ze de informatie gepresenteerd kregen in een realistische betekenisvolle context. De ervaring op locatie en het actief bijdragen aan een verhaal zijn dus van grote waarde bij het overdragen en onthouden van informatie.

Er is aangetoond dat het spel een hogere score op de kennistoets oplevert, maar nog niet waarom. Dit is zeker een relevant onderwerp voor vervolgonderzoek. In dit onderzoek stonden de effecten van het spelen van een spel centraal. De onderzoekers en Waag Society verwachten dat het maken van een spel nog weer heel andere, mogelijk sterkere, resultaten oplevert. Een spel maken geeft mogelijk meer ruimte om een verhaal te construeren en zou nog leerzamer kunnen zijn dan het participeren in een spel. Waag Society is op dit moment bezig met het vervolg op Frequentie 1550 in het Games Atelier. Hierbij kunnen leerlingen in een online leeromgeving zelf locatiegebaseerde spellen maken in verschillende spelgenres.



[waag.org/frequentie](http://waag.org/frequentie)

## Sponsorplan voor Scottie

De Automatiseringsgids en Waag Society hebben gezamenlijk een sponsorplan ontwikkeld voor Scottie.



Twee Scotties kunnen op afstand een non-verbale communicatie tot stand brengen door middel van trilling en kleur. Scottie is in eerste instantie bedoeld voor chronisch zieke kinderen, die langdurig in het ziekenhuis verblijven. Daarnaast lijken de principes waarop Scottie is gebaseerd ook geschikt voor andere doelgroepen zoals grootouders met kleinkinderen, geliefden die gescheiden zijn, en mensen met een beperking die in een instelling wonen en hun naasten. Het prototype Scottie is ontwikkeld en getest op basis van het principe *users as designers*.

In navolging van het prototype dat door Waag Society en partners is ontwikkeld, zou met behulp van een fabrikant een 0-serie kunnen worden geproduceerd. Aangezien het ontwikkelen van een 0-serie van Scotties een kostbare aangelegenheid is, wordt gezocht naar sponsors die Scottie een warm hart toedragen. De Automatiseringsgids heeft aangeboden hierbij te helpen. Er worden speciale events georganiseerd voor bedrijven die willen participeren in het sponsorplan.

[waag.org/scottie](http://waag.org/scottie)



# India: ICT in het onderwijs

Door Lipika Bansal



De oprichters van de school in Khairat waar het OLPC-project is gestart. In de eerste jaren deed hun huis tevens dienst als schoolgebouw. Sinds enkele jaren is er een apart schoolgebouw in het dorp (foto: Job Tiel Groenestege).

In India worden tal van educatieve en ontwikkelingsprojecten opgezet. Waag Society heeft een nauwe band met het land: al jaren wordt met Sarai (New Delhi) samengewerkt. Op uitnodiging van de Comet Media Foundation (Mumbai) bezocht Lipika Bansal eind 2007 namens Waag Society verschillende organisaties en zag wat een aantal (ICT-) projecten tot stand hebben gebracht. Haar bezoek vond tegelijkertijd plaats met het 'Bal Vividha', een festival waar alternatieve benaderingen binnen het onderwijs worden belicht. Het festival brengt pedagogen, onderwijzers, NGO's en professionals uit de media in een feestelijke omgeving bij elkaar.

## ANALFABETISME

Analfabetisme is in India een groot probleem. De ruim één miljard inwoners spreken samen ongeveer 1600 talen. 52% van de vrouwen en 30% van de mannen is analfabeet. Van de 94% kinderen die naar school gaat kan slechts 40% lezen als ze met school klaar zijn. De regering in India stimuleert daarom de introductie van computers op scholen om meer kinderen te leren lezen en schrijven.

Er worden verschillende computerprojecten opgezet in de arme delen van steden en kleine dorpen. Ook op scholen (waar soms geen potlood te vinden is) worden projecten begonnen.

In november 2007 zijn daar een aantal pilots gestart. Gerecyclede computers worden voorzien van open source-software. Kinderen kunnen binnen twee weken omgaan met deze computers. Ze spelen spelletjes, luisteren



Toegang tot Bal Vividha 2007 (foto: Chandita Mukkerjee)



Kinderen in de klas met hun laptop van het OLPC-project. Met het apparaat achterin de klas konden in het verleden 13 laptops tegelijkertijd worden opgeladen met behulp van een koe. Hoewel de laptops ook handmatig oplaadbaar zijn, wordt hiervoor nu doorgaans toch het lichtnet gebruikt. (foto: Job Tiel Groenestege)

muziek en bekijken filmpjes. Maar de software op deze computers is in de Engelse taal. De meeste kinderen zijn het Engels niet of nauwelijks machtig. Je kunt je hier bij afvragen wat je met computers kunt doen aan alfabetisme. Wat gemist wordt is lokale content in

de eigen taal. Maar de inzet van computers stimuleert kinderen wel om naar school te komen en met de computers te leren. Een ander voorbeeld daarvan is het project One Laptop Per Child (OLPC).



In het dorp Khairat, dat ongeveer 40 km van Mumbai ligt, is in november 2007 een OLPC-project gestart. Sinds de start van het project is het aantal leerlingen op school aanzienlijk gestegen. De kinderen leren nu basisvaardigheden met de laptops. Op lange termijn is hier ook de wens om educatieve software aan te bieden in de lokale taal. In Amerika worden daarom momenteel keyboards en software in Devanagritaal ontwikkeld.

#### FABLAB INDIA

Er worden niet alleen computers ingezet om mensen in India te helpen. Ook andere mogelijkheden worden aangeboden. Een voorbeeld daarvan is FabLab India. Het FabLab is vier jaar geleden geopend en is onderdeel van Vigyan Ashram. Dit is een opleidingsinstituut waar studenten landbouw en techniek kunnen studeren.

Het FabLab is volledig gericht op de bruikbaarheid van alle beperkingen in de lokale gemeenschap. Studenten komen uit alle delen van India, dus wanneer ze terug gaan naar hun dorp kunnen ze kleine ondernemingen starten en *self-reliant* leven. Ze leren bijvoorbeeld huizen bouwen die bestendig zijn tegen cyclonen en aardbevingen, ze koken op biogas en pompen hun water op met behulp van een fiets.

Wat het opmerkelijke is van dit FabLab zijn de technologieën die hier worden ontworpen. In dit FabLab worden duurzame producten ontworpen die noodzakelijk zijn in het dorp vanwege het tekort aan stroom, andere hulpbronnen en technologieën. Ze hebben bijvoorbeeld een waterboiler-alarm gemaakt. Als het water 55°C is, is het warm genoeg om te douchen. Hierdoor wordt gas gespaard. Verder wordt met behulp van zonnepanelen (als er stroom

is) alles geladen, als de stroom uitvalt, schakelt iedereen over op led-lampen en lantaarntjes. Ze hebben gehoorapparaten voor ouderen gemaakt en verder bieden ze mensen uit de omgeving de mogelijkheid om hun ideeën in het FabLab uit te werken.

*An English translation of this article is provided at the end of this magazine on page 20.*



Met de klok mee: poster voor een melktester, een schoolbank en led-lantaarns gemaakt in het Indiase FabLab (foto: Job Tiel Groenestege).



## KWANTLEKENING

Laten we nog even terug gaan naar de foto op de vorige bladzijde, waar we Indiase kinderen in de klas zien zitten. De kinderen hebben weliswaar een klaslokaal (en we zien ook een schoolbord staan), maar ze zitten op de grond: er zijn geen tafeltjes en stoeltjes. Ook boeken en schriften zijn afwezig, maar zo te zien zijn er wel leitjes waarop geschreven of getekend kan worden. En, zeer prominent aanwezig, de gifgroene OLPC-laptops.

Dit beeld roept veel vragen op. Had het bedrijf dat deze laptops geschonken heeft niet beter eerst kunnen investeren in de basisbehoeften? Natuurlijk zijn de kinderen enthousiast over de nieuwe speeltjes die hun, letterlijk, in de schoot worden geworpen. Maar die leren daarmee niet de vormen van hun eigen taal te tekenen of te herkennen: de software is in het Engels. Is dit niet beginnen aan de verkeerde kant?

De meeste leerlingen van die leeftijd op onze scholen hebben nog geen laptops. Pas op de middelbare en hogere scholen wordt dit als leerinstrument gebruikt (en niet zonder fysieke gevolgen, zo is gebleken uit onderzoek!). Als ouder zou ik er niet aan denken om een kind op jonge leeftijd al met een laptop op te zadelen. Laat ze eerst tekenen, vormen ontdekken, de handen en het spel gebruiken om te leren. Informatie tot je nemen via een beeldscherm is heel verschillend van bijvoorbeeld lezen in een boek: via de elektronische weg bewegen de letters en staan je ogen stil; bij het lezen van een boek doen je ogen het werk en staat het beeld stil. Dat geeft de ruimte om zélf de beelden in te vullen.

Ron Boonstra

## Blended cultures: City Ragas

*Het Amsterdam-India festival*

**In november 2008 organiseert het Concertgebouw samen met een aantal vooraanstaande culturele instellingen in Amsterdam het Amsterdam-India Festival dat gewijd is aan India: Blended Cultures.**

Aanleiding voor het festival is dat India een steeds belangrijkere rol speelt in de wereld met name op economisch gebied. Doel is om uitwisseling tot stand te brengen tussen India en Nederland

vanuit een cultureel-economisch perspectief en bezoekers kennis te laten maken met een groot aantal facetten van de Indiase cultuur.

Het India Festival toont de verscheidenheid van de Indiase cultuur en maatschappij. Het Festival bevat tientallen evenementen op het gebied van muziek, dans, mode, film, fotografie, theater, beeldende kunst, design, architectuur en multimedia.

Wag Society heeft voor dit festival in samenwerking met het innovatief medialab Sarai uit New Delhi een plan ontwikkeld waarin de modernste mobiele technologie ingezet wordt op het thema culturele identiteit en erfgoed: City Ragas.

#### CITY RAGAS

Voor Blended Cultures zal Wag Society een Locative Game ont-

wikkelen in samenwerking met Sarai, genaamd City Ragas (City Colours/Moods). Met City Ragas worden bewoners van Delhi en Amsterdam verbonden door een overkoepelend thema: de veran-

derende stadsidentiteit.

derende stadsidentiteit.

Het spel wordt in beide steden tegelijkertijd gespeeld. Met behulp van een speciaal ontwikkelde toepassing op de mobiele telefoons worden de spelers in staat gesteld om opdrachten te vervullen. Op spelende wijze worden de gebruikers door de stad geloodst en maken zij kennis met allerlei nieuwe aspecten daarvan. Daarbij worden zij uitgedaagd om na te denken

over hun eigen en andermans identiteit in relatie tot de stad. Doel van het spel is het ontsluiten van cultureel-historisch erfgoed in Amsterdam en Delhi door middel van een dialoog over ver-

anderende identiteiten in urbane samenlevingen. Deze culturele uitwisseling maakt op innovatieve wijze historisch erfgoed toegankelijk waarbij de twee culturen spelenderwijs met elkaar worden verbonden en van elkaar leren.

Instellingen die ook aan het festival deelnemen zijn: het Amsterdam Fashion Institute, Arcam, de Balie, Bimhuis, Cobra Museum, Concertgebouw, Filmmuseum, IDFA, John Adams Institute, KIT/Tropentheater, Kosmopolis, Lloyd Hotel/Culturele Ambassade, Melkweg, Museum Van Loon, Noorderkerk, Paradiso, Planet Junior, Rijksmuseum, Van Gogh Museum en de Universiteit van Amsterdam.

[www.indiafestival.nl](http://www.indiafestival.nl)

AMSTERDAM  
india  
FESTIVAL





## Tussen kerk en stoeptegels

Door Dick van Dijk

Een kerk waar je grootvader nog voorganger is geweest. De bijzondere begraafplaats in een dorp waar een dierbare rust. Een ritueel voor een behouden thuiskomst en een talisman voor bescherming. Allemaal persoonlijke ervaringen, rituelen of objecten. Kun je de verbindingen van persoonlijke verhalen met religieus erfgoed zichtbaar maken, delen met anderen en vastleggen? In het project Rituelen onderzoekt Waag Society samen met Erfgoed Nederland de mogelijkheden.

Mensen worden in het project Rituelen uitgenodigd verhalen te vertellen, over hun persoonlijke religieuze objecten, ervaringen en rituelen. Vervolgens worden deze verhalen met behulp van onder andere locatie-gebaseerde mobiele technologie gekoppeld aan roerend en onroerend erfgoed in musea en archieven, op archeologische vindplaatsen, binnen gebouwen en publieke plekken. Hierdoor ontstaan er betekenislagen van mensen op onze alledaagse werkelijkheid. Maar bijvoorbeeld ook bepaalde routes in de stad. Deze kunnen dan als moderne processies uitgezet worden. Waar zijn jouw plaatsen van aanbedding? Hoe herken je spiritualiteit in een drukke stedelijke omgeving? Waar vind je bezieling?

Door het uitwisselen van ieders persoonlijke invulling van geloof en spiritualiteit, los van de vraag welk geloof je wel of niet aanhangt, maken de deelnemers kennis met uiteenlopende religies en culturen. Hierdoor komt een uitwisseling, een dialoog, op gang, over religies heen en ervaren mensen de



foto: Hees

Kerken, synagogen, kloosters, moskeeën, abdijen, begraafplaatsen. Bijna nergens is de verscheidenheid aan religieus erfgoed zo groot als in Nederland. Ons religieus erfgoed staat echter onder zware druk. Markante gebouwen maken plaats voor een parkeergarage, kantoor, of flat. De bijbehorende interieurs en kunstvoorwerpen verdwijnen. 2008 is daarom uitgeroepen tot Jaar van het Religieus Erfgoed. Een jaar volop publieksactiviteiten om zelf te ervaren wat religieus erfgoed voor ons betekent: schoonheid, een plek van herkenning en ontmoeting, een deel van onze geschiedenis. Het behouden waard.

vertrouwde stedelijke en landelijke omgevingen op een andere manier. Private en publieke, én de binnen- en buitenruimte versmelten hierdoor met elkaar.

### ERFGOED OP LOCATIE

Er is veel informatie denkbaar en beschikbaar die onze directe omgeving kan verrijken. Een belangrijke bron hiervoor zijn, naast de persoonlijke verhalen, de verschillende culturele collecties die momenteel worden gedigitaliseerd. Bovendien biedt moderne technologie het publiek de mogelijkheid de ons omringende fysieke omgeving op verschillende niveaus te beleven.

### TOOLKIT

Erfgoed Nederland en Waag Society willen een *toolkit* ontwikkelen die erfgoedinstellingen in staat stelt hun doelgroepen een

nieuwe, creatieve, actieve en sociale culturele beleving te bieden en culturele content in verhalende vorm te koppelen aan de locaties waarmee zij logischerwijze een verband hebben.

Het project bouwt verder op eerdere projecten van Waag Society, zoals Register van de Dag van Gister en het Verhalenaalbaar, maar ook op de verschillende locatie toevoegingen. Het project wordt financieel mogelijk gemaakt door het VSB fonds.

Meer informatie over de locatie en narratieve projecten van Waag Society zie [www.waag.org](http://www.waag.org).

[www.2008re.nl](http://www.2008re.nl)

An English translation of this article is provided at the end of this magazine on page 22.

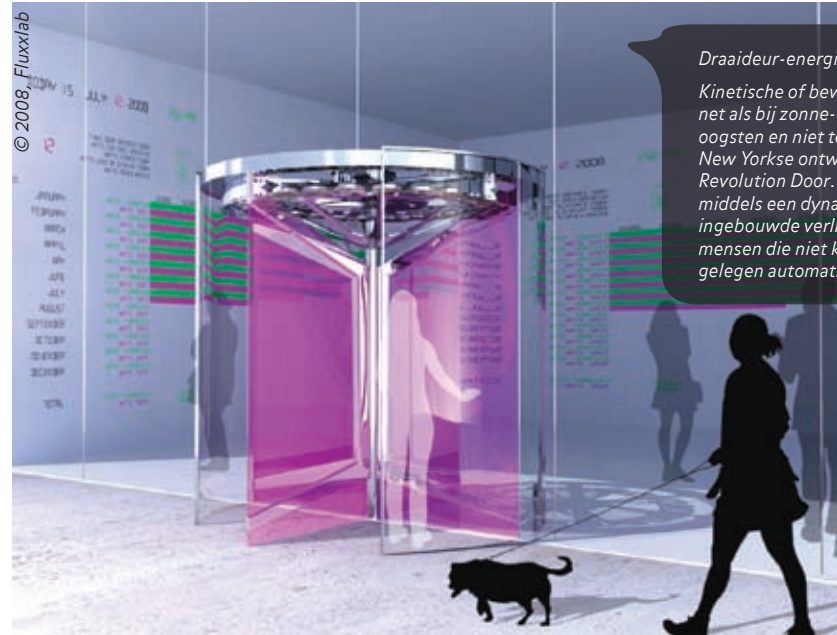


# Duurzame energietoepassingen

Door Cas Gijzen

**Kinetische energie, zonne-energie, of je energie opwekken met een dynamo? In deze aflevering weer een paar voorbeelden van duurzame energietoepassingen, die de afgelopen maanden langskwamen op de blog van ECOCOOL.nl.**

**ECOCOOL**



© 2008, Fluxxlab

## Draaideur-energie

Kinetische of bewegingsenergie is bijna overal, net als bij zonne-energie gaat het er om efficiënt te oogsten en niet teveel te verliezen bij transport. De New Yorkse ontwerpers van Fluxxlab bedachten de Revolution Door. De energie die de draaideur levert middels een dynamo kan worden ingezet voor de ingebouwde verlichting, het draaien van de deur voor mensen die niet kunnen duwen en voor de ernaast gelegen automatische deuren.



© 2008, Woodall

## Last mile oplader

Uit trein of metro en dan het laatste stukje fietsen. En met de ingebouwde weerstandsloze magnetische dynamo meteen even energie opwekken voor mobiele telefoon, iPod en andere stroomverbruikende gadgets. Ook als rugzak of als koffer te gebruiken, met of zonder wielletjes. Het simpele duurzaam-vervoerconcept is van de Australiër Frag Woodall.



© 2008, Zegna

Solar panels

## Sportief en-ski-jack

Sportief en sophisticated, voor de man van de wereld van nu. Het exclusieve herenmode-merk Zegna brengt dit eerste luxe ski-jack met ingebouwde zonnecollectoren. Vijf uur sportief bezig zijn buiten levert genoeg energie om de in een binnenzak geplaatste batterij op te laden, waarmee mobiele apparaten opgeladen kunnen worden. Zowel zonnekraag als batterij kunnen ook losgemaakt worden van de jas en dan zelfstandig stroom opwekken of leveren.

## Mobiele werkplek op zonne-energie

Modulaire, mobiele, autarkische werkplek. Het zonnepaneeldak levert voldoende stroom voor stevige laptops. Aansluitingen voor diverse apparaten midden in het tafelblad. De hoge rugleuning beschermt tegen wind en zon. Een ontwerp van de jonge ontwerper Mathias Schnyder. Toepassingen: met name semi-openbaar terrein zoals campus, bedrijfsterrein, bij congresgebouw of in de tuin. Kan ook binnen: in kantoorlobby's of tentoonstellingsruimten bijvoorbeeld, waar veel daglicht is.



© 2008, Collin Roberts

## Schudwekkerzaklamp

Als deze wekker gaat moet je hem schudden. Hij gaat pas uit als er voldoende energie is om hem tot de volgende dag te laten lopen. Tegelijk is de wekker ook een autarkische zaklamp die nooit leeg kan, handig bij stroomuitval. Ontwerp van Collin Roberts.



© 2008, Mathias Schnyder

## Kinetisch e-paper horloge + beeld-armband

Electronische armband met horloge en digitale beelden die de gebruiker zelf kan laden. Concept bedacht door het Franse, maar in China gevestigde, bureau Chocolate. De benodigde energie voor het opslaan en tonen van de plaatjes wordt geleverd door de drager zelf, middels beweging van de arm.



© 2008, Chocolate Agency





**samsam** **samsam.net** **X**

Samsam is een gratis tijdschrift over ontwikkelingssamenwerking voor kinderen van 9 tot 14 jaar. Het wordt verspreid naar scholen door het NCDO (Nationale Commissie voor Internationale Samenwerking en Duurzame Ontwikkeling). Waag Society ontwikkelde in samenwerking met het NCDO een nieuwe website voor samsam.

Op de website kunnen kinderen informatie vinden over de themalanden, voor bijvoorbeeld een werkstuk of spreekbeurt, en sinds kort ook een webexpeditie maken. Voor de eerste webexpeditie naar Bombay (of Mumbai, zoals de stad nu officieel heet), zijn vier kinderen voor samsam naar de stad gereisd. Twee van de vier kinderen, Elijah en Sorcha, zijn uitgebreid aan het woord gekomen in het februari-nummer van samsam. We nemen hier, met dank aan de redactie van samsam, hun verhaal over. Voordat ze in het vliegtuig stapten hadden de kinderen een waslijst van vragen in hun hoofd: hoe leven de kinderen daar? Hebben ze ook konijnen als huisdier? Wat eten ze? Hoe ziet de stad eruit? Na een speurtocht van een week in de Indiase miljoenenstad zaten ze propvol nieuwe indrukken. Thuis aangekomen, kregen van hun nieuwe Indiase vrienden allerlei mailtjes. "Is het nu koud in Amsterdam? Hoe ziet jullie school eruit? Zijn er bij jullie op straat ook zwervers of daklozen? Kunnen jullie niet met je mobieltje wat filmpjes maken en die op een website plaatsen? Dan zien we alvast wat van jullie leven in Nederland."

Kinderen kunnen de filmpjes van de Indiase en Nederlandse kinderen op de website bekijken en meedoen met de webexpeditie.

**VERKEN HET**



Sorcha: "Ik vond Bombay een drukke, mooie stad met veel rare geuren, zoals verrotte vissekoppen en uitlaatgassen, maar ook kruiden, bloemen en lekker eten. Ik heb veel kinderen zien bedelen. Dat heb je in Nederland helemaal niet. Dat is wel een groot verschil!"

Elijah: "Ik kreeg de opdracht om naar een jongen te speuren die in een kindertehuis woont. Ik vond dat ze er heel streng waren. De jongens van het tehuis mochten niet weg of eruit. Sommige leraressen sloegen de leerlingen met een lineaal. Overal kregen ze een tik, behalve op het hoofd."



De vier kinderen uit Amsterdam kwamen een aantal keren bij elkaar. Ze spraken af dat ze korte filmpjes zouden maken voor hun nieuwe vrienden. Die filmpjes stuurden ze op naar Bombay. Zo kregen de kinderen antwoord op hun vragen. Maar omgekeerd gebruikten de kinderen uit Bombay hun mobieltjes ook om te antwoorden op de vragen van Elijah, Sorcha en de andere twee kinderen.



Tijdens de webexpeditie kunnen kinderen op de nieuwe samsam website een gloednieuw spel over Bombay vinden. Op een foto moeten ze zoeken naar verborgen quizvragen. Hebben ze die goed, dan volgt er een opdracht. Bij die opdracht worden altijd de filmpjes getoond die de Nederlandse en Indiase koppels hebben gemaakt.







Voorbeelden die vooraf gingen aan de eigenlijke testomgeving in Second Life, ontworpen door Janine Huizenga, om een beeld te geven van de personen en hun mogelijke deamon (buddy).



# Sociale vaardigheidstraining in een game

Door Astrid Lubsen en Dick van Dijk

**'Ik sla je op je bek' is misschien niet meteen een uitspraak die je verwacht in een game gericht op het ontwikkelen van sociale vaardigheden. Dit zijn echter wel de situaties die de spelers van Self City voorgeschoteld krijgen.**

Het project Self City is opgezet rond de vraag of het mogelijk is een methode te ontwikkelen die de leerlingen van het Speciaal Onderwijs Cluster 4 in staat stelt ander sociaal gedrag te gaan vertonen, zonder dat zij daartoe vanaf het begin in een groep moeten functioneren. Cluster 4 onderwijs is bedoeld voor zeer moeilijk opvoedbare kinderen en langdurig zieke kinderen zonder een lichamelijke handicap.

RENN4 (Regionaal Expertise Centrum Noord Nederland), de Van der Reeschool (RENN4) te Smilde, de Stichting Experimentele Werkplaatsen (SEW) en Waag Society hebben een prototype van een online spel ontwikkeld.

In deze eerste fase heeft Waag Society samen met de partners en docenten een testomgeving in Second Life Teen ontwikkeld om de geschiktheid van een simulatie game als medium te onderzoeken. Second Life Teen is net als Second Life een online, sociale 3D wereld, maar dan afgesloten voor volwassenen. Hoewel niet specifiek voor dit doel ontwikkeld kent Second Life verschillende elementen die bij uitstek bruikbaar zijn voor het beoogde simulatie spel:

- de mogelijkheid een eigen spel-figuur (avatar) te creëren;
- de mogelijkheid om een speci-

## SELF CITY

- fieke, gecontroleerde omgeving te creëren;
- de mogelijkheid om specifieke handelingen voor te programmeren;
- de mogelijkheid gebruikersgedrag/communicatie te loggen.

### SELF CITY

Self City is een simulatie van de alledaagse werkelijkheid van jongeren. In het spel kunnen jongeren online rondlopen in de virtuele stad 'Self City'. De centrale opdracht is eenvoudig: zorg dat je naar de bioscoop kunt gaan. Onderweg komen de jongeren in allerlei moeilijke sociale situaties terecht. Een portier van de gamehal doet bijvoorbeeld lastig, of de caissière van de bioscoop houdt je tegen omdat je te jong bent. De situaties zorgen ervoor dat de speler leert hoe hij hierop zou moeten inspelen. Dat kan sociaal gezien soms nog knap lastig zijn, zo moet je bijvoorbeeld je excuses aanbieden aan een irritant persoon. De jongere speelt met een avatar die lijkt op de speler zelf en krijgt onderweg gezelschap van een

daemon, een alter-ego (in dit geval een diertje) dat advies geeft in conflictsituaties. De daemon schiet te hulp als er een probleem ontstaat; bijvoorbeeld als de jongere kwaad wordt en iemand slaat, legt de daemon alternatieve handelingen voor. Naarmate de speler verder komt in het spel geeft de daemon minder advies en kan de speler er zelf voor kiezen om advies te vragen.

### CLUSTER 4-JONGEREN

In het Speciaal Onderwijs Cluster 4 krijgen jongeren naast het gebruikelijke onderwijs ook sociale vaardigheidstraining aangeboden. Cluster 4-jongeren zijn sociaal-emotioneel beperkt door uiteenlopende oorzaken als ADHD, PDD Nos en verwaarlozing. Ze vertonen vaak stereotiep gedrag en vinden het moeilijk om verschillende rollen aan te nemen. Hierdoor komen ze in sociaal complexe situaties snel in conflict. Een probleem in de huidige praktijk van sociale vaardigheidstrainingen is dat deze in groepsverband worden gegeven. Weinig cluster 4-jongeren hebben

**Professor H.J.M. Hermans is expert op het gebied van psychologie en schreef een boek over dialogische posities. Volgens hem is de *dialogical self* de mogelijkheid om je te kunnen inleven in de standpunten van verschillende mensen in een gesprek of discussie en de mogelijkheid een inwendige dialoog te voeren. Deze theorie van Hermans speelt een belangrijke rol in de theorie achter het spel.**



hier echter baat bij omdat ze juist in een groep zeer slecht functioneren. Zodoende is het idee voor een game als trainingsvorm ontstaan. Jongeren kunnen in een computerspel een virtuele groep vormen zonder dat ze dit ervaren als 'echte' groep. Bovendien spelen de jongeren al veel computerspellen en kunnen hier relatief lang hun aandacht bij houden. Extern onderzoek signaleert dat ook jongeren met concentratieproblemen zich langdurig kunnen concentreren op het spelen van games.

Het is echter de vraag of jongeren in de werkelijkheid kunnen toepassen wat ze in de virtuele wereld geleerd hebben. Hünneberg stelt dat jongeren "kennis niet generaliseren, en derhalve niet in staat zijn om het geleerde ook buiten de training toe te passen. Daartoe zou eigenlijk een permanente coach, iemand die altijd op cruciale momenten kan ingrijpen, noodzakelijk zijn". Het idee van de permanente coach kreeg werd opgenomen in de conceptontwikkeling.

#### TESTSESSIES

In zes testsessies met leerlingen van de Van der Reeschool is gekeken of deze gemedieerde vorm van interactie beter werkt dan een reëel rollenspel. De virtuele mensen waarmee de jongeren op straat interacteren zijn tijdens de pilot bestuurd door docenten en ontwikkelaars. De ervaring die is opgedaan tijdens het ontwikkelen van Self City en het observeren van de spelende jongeren heeft geleid tot de volgende bevindingen:

- De jongeren kunnen prima overweg met het spel. Ze hebben het navigeren en praten snel door en vinden de omgeving herkenbaar genoeg om aan te kunnen relateren. Het spel biedt voldoende uitdaging en complexiteit om

**Filosofiedocent Ronald Hünneberg: "Het oplossen van problemen vraagt om een sociale vaardigheid die niet gemakkelijk te trainen is. Het vraagt om een houding die anders is dan normaal. Soms los je problemen op door je terug te trekken, soms door boos te worden, soms door te onderhandelen, soms door heel zielig en onderdanig te doen. De kunst is natuurlijk om in problematische situaties die houding te kiezen die uiteindelijk dat oplevert wat gewenst is."**



Een screenshot uit de Second Life testomgeving van Self City.

de jongeren geboeid te houden. Bepaalde objecten in het spel hadden meer aandacht dan andere. Zo had de enige auto in het spel feitelijk geen functie in de scenario's, maar wel een duidelijke aantrekkingskracht (op jongens en meisjes). De optie om te vliegen had een duidelijke toegevoegde waarde voor de jongeren, zonder het gevoel van realisme te verstoren. De rol van de daemon werd vervuld door een figuur dat eruit zag als een vos. De vos was in deze rol geloofwaardig (genoeg), ook voor de leerling die uitriep nog nooit een vos op twee poten te hebben gezien;

- De jongeren zien de avatar niet direct als verlengstuk van zichzelf maar ze gebruiken in het spel wel hun gebruikelijke han-

delingsstrategie. In een aantal gevallen is het gelukt om voorkeursgedrag van de leerlingen uit te lokken en vervolgens te corrigeren. Duidelijk is dat de uitdaging (complexiteit) voor de leerling hoog mag zijn;

- De jongeren herkennen de daemon als 'buddy', maar om echt effectief te zijn moet hij een actieve rol krijgen. Soms leek de leerling door de invloed van de daemon van toon te veranderen. Het is echter in dit stadium nog niet mogelijk een uitspraak te doen over de vraag of jongeren een leercurve in sociale interactie doormaken.

Er is voldoende aanleiding om door te gaan met de ontwikkeling van Self City. De verwachting dat een spel als Self City bijdraagt aan

de sociale vaardigheden van de spelers in de werkelijkheid, wordt gevoed door verschillende publicaties, zoals recent onderzoek naar Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) waarin gesteld wordt dat spelers via deze spellen onder andere vaardigheden ontwikkelen zoals procesmatig denken en conflict-handtering, vaardigheden die ook meegenomen worden buiten de zogenoemde magische cirkel van het spel.

In een tweede fase van het project zal de game verder worden uitgewerkt zodat nader onderzoek kan

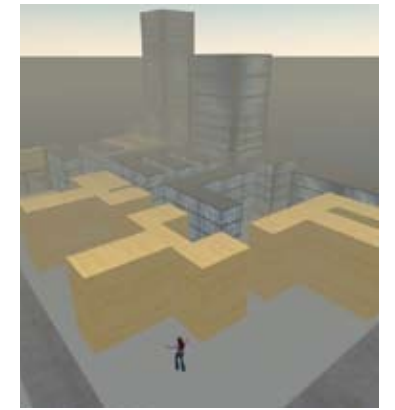
worden gedaan naar de leereffecten en de transfer van de leerervaring in de virtuele wereld naar de werkelijkheid.

Het volledige onderzoeksrapport is te downloaden via onderstaande link. Een filmpje over het project is te bekijken op de website van Kennisrotonde ([www.kennisrotonde.nl](http://www.kennisrotonde.nl)).

Het project is gefinancierd door een bijdrage van de Kennisrotonde en eigen bijdragen van de partners.

[waag.org/selfcity](http://waag.org/selfcity)

An English translation of this article is provided at the end of this magazine on page 22.

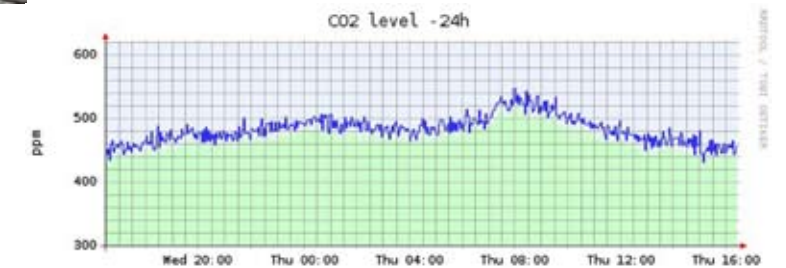


## CO<sup>2</sup> meten op de Nieuwmarkt

Geluidsnet is bekend geworden met het meten van vliegtuiggeluid. De in 2003 door Geluidsnet bedachte methode om op een aantal verschillende locaties geluid te registreren blijkt bijzonder effectief. Een netwerk van meetpunten bij burgers, waarvan de resultaten realtime worden weergegeven op het internet. Maar er kan meer gemeten worden, zoals industriegeluid en, sinds kort, het CO<sup>2</sup>-gehalte in de lucht. Onder de nieuwe naam Sensornet, is het eerste meetpunt op het dak van de Waag op de Nieuwmarkt in Amsterdam geplaatst.



Ook bij het meten van CO<sup>2</sup> is het uiteindelijk de bedoeling dat er een netwerk van meetpunten komt in de grote steden, waardoor de resultaten vergeleken kunnen worden en in een breder kader kunnen worden gezet. Net als bij het vliegtuiglawaai kan dan op een kaart worden uitgezet wat het kooldioxidegehalte op diverse plaatsen in Nederland is, of kunnen de resultaten op diverse manieren worden gevisualiseerd, bevoorbeeld gecombineerd met satellietopnamen.



Zover is het nu nog niet. Wel zijn de grafieken van het eerste meetpunt al online, waarop continu de meetresultaten worden weergegeven (per 10 minuten, per uur, de afgelopen vier uur en de afgelopen dag).

De bandbreedte voor het netwerk wordt geleverd door Culture Grid, een samenwerking van Waag Society, Mediagilde en V2\_\_.

[www.geluidsnet.nl/producten/co2/](http://www.geluidsnet.nl/producten/co2/)



## IT education in India

By Lipika Bansal

Dozens of educational and development projects are launched in India. Waag Society has close ties with the country. For years, it has cooperated with Sarai (India) on special projects. At the invitation of the Comet Media Foundation (Mumbai), Lipika Bansal visited various organisations on behalf of Waag Society for a firsthand look at the results of some (IT) projects.

Her visit coincided with the 'Bal Vividha', a festival that highlights alternative educational approaches. The festival brings educators, teachers, NGOs and media professionals into contact in a festive setting.

### ILLITERACY

Illiteracy is a huge problem in India. The population of over one billion speaks a total of about 1,600 languages. 52% of the women and 30% of the men are illiterate. Of the 94% of children who attend school, only 40% have learned to read before leaving school. The Indian government is therefore stimulating the introduction of computers in schools in order to help more children learn how to read and write.

A number of different computer projects have been launched in the poor parts of cities and small villages. Projects are also underway at schools, some of which even lack pencils.

A number of pilots got started in November 2007. Recycled computers are being outfitted with open source-software.

Children can start using these computers within two weeks. They can play games, listen to music and watch videos. But all of these computers use English. Most children know little if any English, which makes you wonder how effective computers are in combating illiteracy. Basically, what is missing is local content in the local language. The use of computers does stimulate children to go to school and learn with the computers. The One Laptop Per Child (OLPC) project is a good example of this.

The OLPC project was introduced in November 2007 in the village of Khairat, which is about 40 km outside of Mumbai. The number of pupils at school has increased significantly since the project



Teacher using OLPC laptops in the classroom (photo: Job Tiel Groenestege)

started. The children are now learning basic skills with the laptops. Here, too, the hope is to be able to offer educational software in the local language in the long term. Keyboards and software are currently under development in the United States.

### FABFAB INDIA

Computers are not the only thing being used to help people in India. Other tools are also available, such as FabLab India. The FabLab opened four years ago and is part of the Vigyan Ashram, a training school for agricultural and technology students.

The FabLab is entirely geared towards the utilising the limitations in the local community to their best advantage. Students come from all over India, so when they return to their villages they can establish their own businesses and live self-reliantly. They learn how to build houses that can withstand cyclones and earthquakes, they use biogas to cook and use a bicycle to pump water.

The FabLab really stands out for the technologies that are being designed here. In this FabLab, sustainable products are being designed that the villages need due to the lack of electricity, other sources of aid and technology. For example, the lab has produced a water boiler alarm to

conserve gas. When the water is 55°C, it is hot enough to take a shower. Also, solar panels are used (if there is electricity) to charge batteries, so if the power fails, everyone can switch to LED lamps and lanterns. The lab has also produced hearing aids for the elderly and offers locals the opportunity to develop their ideas.



Open air school (photo: Job Tiel Groenestege)



## Amsterdam-India Festival

In November 2008, the Concertgebouw, in cooperation with a number of prominent cultural institutions in Amsterdam, will present Blended Cultures, the Amsterdam-India Festival.

India's increasingly important role in the world, particularly in economic terms, was the impetus for the festival. The goal is to achieve a cultural-economic exchange between India and the Netherlands, and to introduce visitors to a broad range of India's multi-faceted culture.

The India Festival aims to show the diver-

sity of Indian culture and society.

The festival will include dozens of events centred on music, dance, fashion, film, photography, theatre, visual arts, design, architecture and multimedia presentations.

In conjunction with the festival, Waag Society has joined an innovative media lab from New Delhi to develop a plan using the latest mobile technology to explore the theme of cultural identity and heritage: City Ragas.

### CITY RAGAS

Working together, Waag Society and Sarai are developing a locative game for Blended Cultures called City Ragas ('City Colours/Moods'). City Ragas uses a central theme to connect residents of Delhi and Amsterdam: the changing urban identity.

The game will be played in both cities simultaneously. Using a custom-designed application for mobile phones, players carry out special assignments that send them on a fun-filled adventure through their city, introducing them to many new aspects in the process. They are also encouraged to think about their identity as well as that of others in relationship to the city.

The object of the game is to make cul-

tural-historical heritage in Amsterdam and Delhi accessible through a dialogue about changing identities in urban societies. This cultural exchange innovatively makes historical heritage accessible, with the two cultures becoming connected and learning from each other in a fun and playful way.

Other institutions participating in the festival are: the Amsterdam Fashion Institute, Arcam, de Balie, Bimhuis, Cobra Museum, Concertgebouw, Filmmuseum, IDFA, John Adams Institute, KIT/Tropentheater, Kosmopolis, Lloyd Hotel/Culturele Ambassade, Melkweg, Museum Van Loon, Noorderkerk, Paradiso, Planet Junior, Rijksmuseum, Van Gogh Museum, and the University of Amsterdam.

[www.indiafestival.nl](http://www.indiafestival.nl)







Old Church, Amsterdam, photo: ianitic

## Between church and paving stone

By Dick van Dijk

The church where your grandfather was minister once. The special cemetery in a village where a loved one rests. A ritual for a safe return and a talisman for protection. All of these examples are personal experiences, rituals or objects. Is it possible to make the connections between personal stories and religious heritage visible, record them or share them with others?

In the Rituals project, Waag Society and Erfgoed Nederland (Heritage Netherlands) study the possibilities of realising these goals.

### RITUALS

In the Rituals project, people are invited to tell the stories of their personal religious objects, experiences and rituals. These stories are then linked to movable and immovable heritage in museums and archives, at archaeological sites or inside buildings and public spaces by means of location-based mobile technology, among other things. This will form a new meaningful layer to our everyday reality. The project may also result in the mapping out of certain routes across the city. These can be plotted in the form of modern-day processions. Where are your places of worship? How do you recognise spirituality in a hectic urban environment? Where do you find inspiration?

By sharing their personal interpretations of faith and spirituality with each other, regardless of their specific religious persuasion, the participants in the project can become acquainted with a number of different religions and cultures. This

brings about an exchange or dialogue that transcends the religions themselves and enables people to experience their familiar urban or rural surroundings in a different manner. The public and private domain as well as the interior and exterior are fused and the borders separating them are dissolved.

### HERITAGE ON LOCATION

A multitude of information that can enrich our immediate surroundings is available and conceivable. In addition to the personal stories collected in the project, the various cultural collections currently being digitised are an important source of information. Furthermore, modern technology offers the public the opportunity to experience their physical surroundings at different levels.

### TOOL KIT

Erfgoed Nederland and Waag Society wish to develop a tool kit that will enable cultural heritage institutions to offer their target groups a new, creative, active and social cultural experience and to link cultural content to the locations that they are logically related to by means of stories.

The project is based on previous projects carried out by Waag Society, such as the Register van de Dag van Gister (Yesterday's Register) and the Verhalentaltaar (Story Altar), as well as the various location-based applications. The funding for the project has been provided by the VSBfonds.

[www.2008re.nl](http://www.2008re.nl)

## Social skills training in a game

By Astrid Lubsen, Dick van Dijk

**'I'm going to punch you in the face' may not exactly be something you expect to hear in a game designed to develop social skills. But these are the kinds of situations with which Self City players are confronted.**

The project Self City was developed around the question whether it is possible to develop a method that allows the pupils in Special Education Cluster 4 to demonstrate different social behaviour without immediately being required to function as part of a group. Cluster 4 education is intended for extremely difficult children and chronically ill children who do not have a physical disability.

RENN4 (Regional Expertise Centrum Noord Nederland), the Van der Reeschool (RENN4) in Smilde, the Stichting Experimentele Werkplaatsen (SEW) and Waag Society have developed a prototype for an online game.

During this initial phase, Waag Society, together with the partners and teachers, developed a test environment in Second Life Teen to investigate the appropriateness of a simulation game as medium. Like Second Life, Second Life Teen is an online, social 3D world, except that it is off limits to adults. Although it was not developed specifically for this purpose, Second Life features certain elements that are ideally suited to the intended simulation game:

- The opportunity to create one's own game figure (avatar);
- The opportunity to create a specific, controlled environment;
- The opportunity to programme specific actions;
- The opportunity to log user behaviour/communication.

### SELF CITY

Self City is a simulation of the everyday reality of adolescents. In the game, teens can walk around the virtual city 'Self City' online. The central object is simple: do what you have to do to go to the cinema. On the way, the teens find themselves in all sorts of challenging social situations. For example, an arcade bouncer makes things difficult, or the woman in the ticket window at the cinema refuses to let you in because you are too young. The simulations teach the player how to learn to deal with those situations. This can sometimes be very difficult; for example,

the player can find him or herself in a situation where they must apologise to an irritating person.

The teens play the game using an avatar that resembles them, and along the way they are accompanied by a daemon, an alter ego (in this case an animal) who offers them advice in conflict situations. The daemon rushes to their aid when a problem arises. For example if the teen gets angry and hits someone, the daemon suggests alternative actions. The farther the player advances in the game, the less advice the daemon gives, and the player can decide when to ask for advice.



### CLUSTER 4 PUPILS

In addition to regular education, Special Education Cluster 4 pupils also receive social skills training. Cluster 4 pupils are socially and emotionally impaired as the result of any number of causes, including ADHD, PDD NOS and neglect. They often display stereotypical behaviour and find it difficult to assume different roles. Consequently, they often quickly come into conflict in socially complex situations.

A problem in the current practice of social skills training is that these are taught in a group. Very few cluster 4 pupils stand to gain from this, as their main problem is functioning in groups. This prompted the idea of using a game as a training method instead of group interaction. In a computer game, teens can form a virtual group without experiencing it as a 'real' group. Plus, these pupils already play computer games extensively, and therefore are able to focus for a relatively long period of time. External research also shows that young people with concentration difficulties can focus on playing games for long periods of time.

Of course, the real question is whether teens can actually apply what they learn in the virtual world to the real world. Hünne man says that teens 'cannot generalise knowledge and therefore are incapable of applying what they learn outside the training. In order to do so, you would need to have a permanent coach, someone who could step in at crucial moment.' This idea of having a

*Philosophy professor Ronald Hünne man: 'Solving problems requires a social skill that is not easy to train. It calls for a different attitude than normal. Sometimes you solve problems by taking a step back, sometimes by getting angry, sometimes by negotiating, sometimes by acting pathetic and subservient. In a problematic situation the art is naturally to choose the attitude that will ultimately achieve the desired outcome.'*

*Professor H.J.M. Hermans is an expert on psychology and the author of a book on dialogical positions. According to him, the dialogical self is the possibility to be able to relate to the views of different people in a conversation or discussion and the possibility to engage in an internal dialogue. Hermans' theory plays an important role in the theory on which the game is based.*

permanent coach was included in the concept development.

### TEST SESSIONS

Six test sessions with the pupils at the Van der Reeschool were evaluated to determine whether this mediated form of interaction is more effective than real-life role play. Teachers and developers controlled the virtual people with whom the pupils interacted on the street. The experience acquired during the development of Self City and in observing the pupils playing resulted in the following findings:

- The pupils are able to handle the game. They quickly get the hang of navigating and talking, and identify with the environment enough to be able to relate to it. The game is sufficiently challenging and complex to hold their interest. Certain objects in the game drew more attention than others. For example, although the only car featured did not actually have any function, it definitely had an appeal (to boys and girls). The option to fly clearly represented added value to the young people, without interfering with the sense of realism. The role of the daemon was played by a figure that resembled a fox. The fox was credible (enough) in this role, even for the pupils who pointed out that they had never seen a fox on two legs;
- The pupils do not immediately see the avatar as an extension of themselves, but they do use their normal behavioural strategies in the game. In a number of cases, the game succeeded at persuading the pupils to demonstrate their usual behaviour and then corrected it. Clearly, the pupils can handle considerable challenge (complexity).
- The pupils recognise the daemon as a 'buddy', but it must be assigned a more active role in order to be truly effective. In some cases the pupils seemed to change their tone as a result of the daemon's influence. However, at this stage it is impossible to ascertain whether the pupils experience a learning curve in social interaction.

There is sufficient cause to continue the development of Self City. The expectation that a game like Self City contributes to the players' social values in reality is boosted by various publications, such as a recent study on Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs), which argue that these games help players develop other skills such as process-oriented thinking and conflict resolution, skills that they also bring outside the 'magic circle' of the game.

During the second phase of the project, the game will be worked out in more detail so that additional research can be done on the learning effects and the transfer of the learning experience from the virtual world to reality.

The unabridged study report (in Dutch) is available to download from the website page at the end of this article.

A video about the project is available to view on the Kennisrotonde website: [www.kennisrotonde.nl](http://www.kennisrotonde.nl).

The project is financed by a contribution from the Kennisrotonde and contributions by the partners.

[waag.org/selfcity](http://waag.org/selfcity)

*From the editor*

*In this issue of our magazine, we have translated our three main articles. In the past, we used to put translations next to the original Dutch articles.*

*We are interested to know whether our foreign readers are happy with this change, or would they rather prefer the old approach? So, if you would like to comment, please feel free to drop us a note at: [info@waag.org](mailto:info@waag.org)*