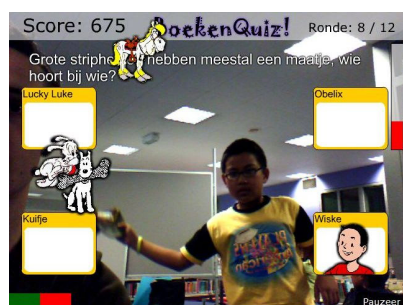
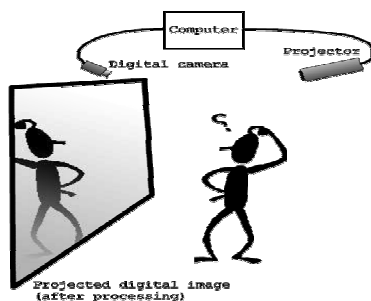


# Gaming in de bibliotheek



**Bibliotheek  
Almere**



UNIVERSITEIT VAN AMSTERDAM  
Contactpersoon voor dit project:

Dr.ir. B. Kröse  
b.j.a.krose@hva.nl

© Digital Life Centre

## Achtergrond

De bibliotheek Almere krijgt in 2008 een nieuw gebouw. Het pand krijgt ook een gameruimte voor jongeren in de leeftijd van 18 tot 30 jaar. Dat is voor de bibliotheek een lastige doelgroep. Daarnaast wordt de bibliotheek voorzien van intelligente infrastructuur waardoor met bv. RFID tags boeken gezocht kunnen worden. In de samenwerking met het Digital Life Centre zijn twee studies uitgevoerd op het gebied van gaming.

## Gameruimte

In de nieuwe bibliotheek komt een gameruimte uitgerust met geavanceerde apparatuur multimedia en nieuwe state of the art op het gebied van gaming kan worden getoond. In een comakership hebben twee studenten van het Instituut voor Information Engineering en een student van de HES een studie gedaan naar zowel de technische als commerciële haalbaarheid van een dergelijke gaming ruimte. Een adviesrapport voor de bibliotheek is opgeleverd.

## Natuurlijke interactie in games

Traditioneel worden games gespeeld op een gameconsole waarbij gebruik gemaakt wordt van een soort joystick, of op een standaard PC, waarbij gebruik gemaakt wordt van het toetsenbord en muis. Nieuwe soorten van interactie zijn mogelijk, en worden de laatste jaren op de consumentenmarkt gebracht. Het meest recente voorbeeld van een succesvol product is de Nintendo Wii. De Wii gebruikt sensors om de bewegingen van de controller te bepalen. Dit maakt het spel 'fysieker' dan een spel waarbij men voor een scherm stiltit. De gebruiker wordt actiever in het spel betrokken.

Het is ook mogelijk om de bewegingen van de speler te bepalen door de analyse van videobeelden van een camera die op de speler

gericht is. Sony heeft op die manier de 'EyeToy' voor de PS2 gelanceerd.

Om te kijken of dergelijke manieren van gaming een interessante optie zijn voor bibliotheken is door een student van de UvA een prototypespel ontworpen en geïmplementeerd voor de bibliotheek.

Het spel laat de kinderen een quiz uitvoeren die te maken heeft met boeken. Ook moeten de spelers een aantal figuren ordenen. Het spel wordt niet bediend met een muis of een joystick, maar met bewegingen voor een camera.

Kinderen kunnen punten scoren door antwoord te geven op vragen als 'hoe de heet hond van Obelix?' en 'wie schreef Pluk van de Petteflet?'. De antwoorden worden al bewegend in de computer ingevoerd.

Het spel bevat ook gezichtsdetectie. Zodra een gezicht van een speler herkend wordt, wordt er een vierkantje om het gezicht getekend en start het spel automatisch. Dat moedigt kinderen aan om het spel, dat ongeveer vijf minuten duurt, vaker te spelen.

De student heeft ook een versie van het spel ontwikkeld die bediend wordt door een standaard computer en muis. Door middel van een vragenlijst werd achteraf bepaald wat de spelers vonden van de verschillende versies. De 'camera' gestuurde versie werd in het algemeen wel moeilijker gevonden om te bedienen, maar was veruit favoriet

## Financiering

De bibliotheek Almere is een van de leeromgevingen die worden opgezet in het kader van het Digital Life Centre. Het onderzoek is medegefinancierd door de provincie Flevoland via bijdragen van het Europese Fonds voor Regionale Ontwikkeling.

