

3 oktober 2006

 Auto  
 Banen  
 e-paper  
 Familieberichten  
 Fotoservice  
 Huizen  
 Kleintjesmarkt  
 Reizen  
 DG Flits
**NIEUWS**
 Voorpagina  
 Binnenland  
 Buitenland  
 Economie  
 Sport  
 Discussie  
 Kunst & amusement
**STAD EN REGIO**
 Nijmegen  
 Arnhem  
 Achterhoek  
 Betuwe  
 De Vallei  
 Liemers

Maas en Waal

Maasland

Rivierenland

**SPORT EN SPEL**

Eredivisiespel

Looppaspoort

**UIT EN THUIS**

Uit Agenda

Culinair

Buiten

Digitaal

Film

Fit

Gezondheid

Reizen

Tips &amp; Trips

Wandel mee

**EXTRA**

Archief tot 2006

Beleggen

De Ondernemer

Expats

Fotoalbums

Fotoservice

Helptoets

Weblogs

Herdenking 11-9

**SERVICE**

Abonneren

Advertieren

Bezorger

Colofon

Contact

Privacy Statement

RSS-Newsfeeds

## Serious games : spel verovert plek in bedrijven en onderwijs

Door Jessica Maas

**Een hotdogkar runnen om de basisbeginselen administratie te leren. Een spel om je nieuwe werkgever te leren kennen? Een ramp oefenen? Games zijn overal en dit is nog maar het begin. De homo ludens, de spelende mens, is nog lang niet uitgespeeld**



Gamen is een sociale en actieve bezigheid. Honderdduizenden mensen ontmoeten elkaar nu al in de virtuele spelwereld. Hun poppetje kletst, handelt, maakt ruzie en wordt verliefd.

Illustratie:Studio Kluiif

Langzaam, heel langzaam begint de koudwatervrees bij het bedrijfsleven, scholen en overheid af te nemen. Een spelletje spelen in een bedrijf? Lange tijd werd Jurriaan van Rijswijk, een van de weinige game-consulenten in Nederland en directeur van Game Entertainment Europe, weggehoond. „Ik heb me vaak een priester gevoeld die het woord verkondigt. Gaming wordt pas sinds twee jaar serieus genomen.“

Grote bedrijven, hogescholen en universiteiten werken met simulaties om hun werknemers en leerlingen spelenderwijs te laten leren. Van Rijswijk is een veelgevraagd spreker. Vaak moet hij eerst wat vooroordelen wegnemen. Gamen wordt vaak geassocieerd met passief achter de computer hangen. Het beeld van de computernerd die eenzaam op zijn zolderkamertje zit te spelen, doemt op. Het tegendeel is waar, stelt Van Rijswijk. Gamen is een sociale en actieve bezigheid. Honderdduizenden mensen ontmoeten elkaar nu al in de virtuele spelwereld. Hun poppetje kletst, handelt, maakt ruzie en wordt verliefd.

Een van de populairste Massively Multi Player Online Role Playing Games is Lineage. Er zijn pieken geteld waarbij meer dan 2,8 miljoen mensen gelijktijdig aan het spelen waren. Samen met een Japanner of Rus een monster verslaan in een virtuele wereld schept een band. Gamen is socializing, juicht de gameconsulent. Niet gek dat ook steeds meer bedrijven interesse hebben in de game-wereld. Reclame duikt op in allerlei games. Wat te denken van EverQuestII, waar de speler in het spel een pizza kan bestellen die vervolgens thuis wordt bezorgd.

Maar de toepassing van games gaat veel verder. Gamen in het onderwijs, bedrijfsleven, door de overheid, in de zorg. Het zit er aan te komen. „De game-industrie staat nog in de kinderschoenen. Ik vergelijk het meestal met de eerste auto, dat was ook meer een koets met een motor d'r in. Maar het gaat snel, heel snel.“

Met die ontwikkelingen houdt professor Mark Overmars, wetenschappelijk directeur van het onderzoekscentrum voor Advanced Gaming and Simulation (AGS) in Utrecht zich bezig. Zijn centrum kreeg in mei tien miljoen euro van het ministerie van Economische Zaken. Een mooie opsteker voor het nieuwe centrum dat sinds september vorig jaar bestaat.

Overmars ziet als geen ander de mogelijkheden die games bieden. Games in de zorg. Revalideren met behulp van een virtuele omgeving, zieke kinderen die in een virtuele gamewereld wel met hun vriendjes kunnen spelen. Ouderen die hun geheugen trainen met hulp van allerlei spellen.

Serious gamen is ook het terrein van Bitpress Internet Concepts in Tilburg. Dit bedrijf ontwikkelt simulatiespellen voor het onderwijs en bedrijfsleven. „We maken voornamelijk spellen voor economische vakken op het VMBO en MBO“, legt Leo Bodelier uit. Zo moeten leerlingen bijvoorbeeld een hotdogkar runnen. Hoe duur moeten de hotdogs zijn? Hoe gaat het met de concurrentie op de markt? Niet alle scholen staan te springen om games te gebruiken. Bodelier: „Scholen zijn vaak behoudend. Maar mensen vergeten vaak dat de kinderen van nu ontzettend veranderd zijn. Ze groeien op met moedermelk en techniek.“

Bedrijfssimulaties.nl uit Den Haag houdt zich bezig met 'gamen' in het bedrijfsleven. Essent, Caggemini, Ernst & Young behoren tot de klanten. Medewerkers krijgen met behulp van simulaties inzicht in het bedrijf. „Er bestaat nog steeds wel koudwatervrees bij bedrijven, maar dat begint langzaam te veranderen“, vertelt Mark van de Pol. Toch boezemt de virtuele ontwikkelingen veel mensen nog angst in, weten ook Overmars en Van Rijswijk. In de media struikel je over verhalen over gameverslaafden. Excessen, aldus Van Rijswijk. „Er zijn mensen die er te erg in opgaan, maar dat heb je overal. Bij voetbal zijn er ook mensen die daar in doorslaan, maar dan schaf je het voetbal toch niet af?“

Het is een zinloze discussie, zegt professor Overmars. „Of je het nu goed of slecht vindt, dit is niet meer te stoppen. Bovendien wat is er mis met een virtuele wereld? Mensen gaan massaal naar die vakantieparadijzen in Turkije toe, dat heeft ook niets met de werkelijkheid te maken. Bij alle nieuwe ontwikkelingen reageren



Helptoets



Forum de Helptoets



Games &amp; gadgets



e-paper



Fotoservice

**DOSSIERS BINNENLAND**

Louis Sévèke

Vierdaagse 2006

Huis vol zorg

Expats

Personrelen

Varkenspest

Vogelgriep

**ZOEK HET HO**


mensen angstig. De belangrijkste vrijetijdsbesteding voor de televisie was spelletjes doen en dat wordt het nu weer.”

#### Feiten

- = Wereldwijd bedraagt de omzet van de game-industrie meer dan 100 miljard dollar.
- = In Nederland werden in 2005 6,8 miljoen computer- en videogames verkocht met een omzet van 186 miljoen euro.
- = Ongeveer 250 Nederlandse bedrijven houden zich bezig met gaming, er zijn 755 mensen werkzaam.
- = In september start de NHTV, hogeschool in Breda met een vierjarige game-opleiding. Ook op hogescholen en universiteiten in Utrecht, Amsterdam en Rotterdam is het mogelijk om game-opleidingen te volgen.
- = Bijna tweederde van de kinderen in Nederland tussen de acht en achttien jaar, speelt dagelijks een game.
- = Onlangs ging de website weetwatzegamen.nl online. Een website waar ouders op kunnen zoeken vanaf welke leeftijd een game geschikt is en wat de inhoud is.



[AFDRUKKEN](#)

[STUUR DOOR](#)

#### MEER DIGITAAL

- 02-10 **Stemmen in buitenland via internet**
- 02-10 **Internetjournaal over internet**
- 29-09 **Computerverkopers getraind op veiligheid pc**
- 28-09 **Opnieuw Sony-batterijen teruggeroepen**
- 28-09 **Vrijspraak voor dissrup over leraren**
- 28-09 **Zune geen winstmaker voor Microsoft**
- 27-09 **Duitse KPN-dochter met merk voor jongeren**
- 26-09 **Steeds vaker redt de gsm alpinisten in nood**