

Essay over Interactieve Multimedia

Wat is het?

Wat kan je ermee? – Alternate Reality Games

Wat zijn mijn ervaringen?

Naam: Annemarth Bleeker

Studentnummer: 1764594

Opleiding: Bedrijfskunde & Informatica

Vak: (Project) Interactieve Multimedia

Groepsnummer: 7

Inleiding

In dit essay zal ik ingaan op diverse onderwerpen die met het vak (Project) Interactieve Multimedia ((P)IM) te maken hebben als gegeven aan de Vrije Universiteit Amsterdam. De naam van het vak roept al meteen de vraag op wat interactieve multimedia inhoudt. Als eerste zal ik hierom ingaan op het begrip ‘interactieve multimedia’. Een interessant deelonderwerp vond ik Alternate Reality Games, het ultieme gebruik van interactieve multimedia, en hier zal ik uitgebreid op ingaan met daarbij een korte blik op Alternate Reality Games in het onderwijs. Met het project hebben mijn groepsgenoot Esra Atescelik en ik zelf een interactieve applicatie gemaakt en ik zal ingaan op mijn ervaringen die ik heb opgedaan aangaande de interactieve applicatie. Uiteraard komen dan ook de technische aspecten en mijn ervaringen daar mee aan bod.

Mijn keuze om in dit essay in te gaan op zowel een theoretisch onderwerp als op onze eigen ervaring is voortgekomen uit de opgewekte interesse tijdens de colleges van (P)IM voor diverse soorten media. In de colleges kwam de veelzijdigheid van het vakgebied aan de orde en het leek me interessant om me daar meer in te verdiepen. Ik heb hier het specifieke onderwerp Alternate Reality Games uitgehaald omdat dat mij aansprak vanwege de mogelijkheden die dit heeft. Voor meer achtergrond informatie betreffende onze interactieve applicatie verwijs ik u naar het essay¹ van mijn groepsgenoot Esra Atescelik die daarin uitgebreid is ingegaan op de totstandkoming van de door ons gemaakt applicatie. Toch vind ik het noodzakelijk om op mijn eigen manier nog wat dieper in te gaan op de applicatie Culture Shock.

¹ Esra Atescelik (2009), *Essay Project Interactieve Multimedia, Culture Shock*
http://www.few.vu.nl/~im0907/essay_Esra_Atescelik.pdf

Wat is interactieve multimedia?

Als we een goed essay willen schrijven over een onderwerp is het belangrijk om het onderwerp eerst te kunnen bevatten. Hierom eerste een korte maar grondige blik op het begrip 'interactieve multimedia'.

Het woord multimedia wordt niet alleen gebruikt voor computertoepassingen maar kan bijvoorbeeld ook worden gebruikt als het gaat om mediakunst. Hier beperk ik het begrip echter tot de multimedia aangaande computertoepassingen. 'Multimedia' behelst al meteen de betekenis; multi (veel/verschillende) en media (beeld, tekst, geluid) oftewel het gebruik van diverse media. Veel gebruikte toepassingen van multimedia zijn spelletjes, onderwijzende software en online-encyclopedieën. De multimedia bevordert de informatie opname van de mens. Er is ooit een studie gedaan over informatie opname met als uitkomst dat van alle informatie die je binnen krijgt, er maar een bepaald percentage blijft hangen namelijk:

10 procent van wat we lezen;

20 procent van wat we horen;

30 procent van wat we zien;

50 procent van wat we zien en horen.

Aangezien multimedia meerdere informatieoverdracht technieken bevat, zal vooral door 'zien én horen' informatie binnen komen bij de mens. Zoals hierboven aangegeven zal men zich meer kunnen herinneren van de informatie die is binnen gekomen als er sprake is van meerdere verschillende vormen van media.

Nu we weten wat multimedia is kunnen we het hele begrip 'interactieve multimedia' nader onderzoeken. Wederom is het zo dat 'interactieve multimedia' een zelfverklarend begrip lijkt te zijn. Toch is het handig om het begrip goed uiteen te zetten. Het interactieve deel van de interactieve multimedia houdt in dat de gebruiker van de desbetreffende applicatie tijdens het gebruik keuzes kan maken om andere informatiedragers op te vragen. Het essentiële hier is dat de gebruiker zelf de keuze maakt om naar een ander beeld- of geluidsfragment te gaan. Dit is bij non-interactieve multimedia uiteraard niet het geval. Deze interactiviteit biedt heel veel mogelijkheden en kan van een aantal schijnbaar nutteloze informatiedragers een nuttige applicatie maken. Nu rijst wel de vraag wat nu wel interactieve multimedia is, en wat niet. Neem nu bijvoorbeeld een boek bestaande uit afbeeldingen en tekst. Als we dit boek aan de criteria onderwerpen blijkt dat het boek uit meerdere media typen bestaat: tekst en beeld, en dat het interactief is, de pagina's kunnen worden omgeslagen. Er is hier inderdaad sprake van een convergentie van meerdere media typen in één vorm, maar naar mijn mening kan er hier niet gesproken worden van interactieve multimedia. Het is namelijk lineair. Dezelfde vraag kan specifiek gesteld worden voor bijvoorbeeld pop-up boeken en spelletjes boeken.

Het blijkt dus een lastiger begrip te zijn dan op het eerste gezicht lijkt. Uiteindelijk vind ik dat er geen duidelijke grens te bepalen is tussen of iets wel interactieve media is, en wanneer dit niet het geval is.

Interactieve Multimedia in de toekomst

Als we kijken naar de opkomst van multimedia in ons dagelijks leven kunnen we vrij eenvoudig concluderen dat het gaat om een exponentiele groei² van wat we kunnen met (interactieve) multimedia. De hoeveelheid nieuwe technische informatie verdubbelt elke twee jaar. Je kunt dus veilig stellen dat de invloed van de multimedia groeit en blijft groeien. Nog maar een paar jaar geleden kwam interactieve multimedia voor het eerst in onze levens. Nu is het een vanzelfsprekendheid. We zien interactieve multimedia overal, op het Internet in reclames, kleine en grote spellen en ga zo maar door. Wat een relatief nieuw concept is, is de 'Alternate Reality Game' (ARG).

Alternate Reality Game

Wat is het?

Wederom hebben we hier met een begrip te maken dat niet op één manier te definiëren is. Sean Stacey³ vond het ook niet te definiëren maar het leek hem het best om de spellen te laten zijn volgens de drie pijlers: het stellen van regels, auteurschap en samenhang.

Alternate reality gaming speelt zich af in real-time en het spel evolueert door de handelingen van de gebruiker(s). Het voornaamste platform van alternate reality gaming is het Internet. Zittend vanachter de computer is echter lang niet de enige manier om dit spel te spelen. In een ARG volgen de spelers een verhaal en door middel van hints, puzzels, and gebeurtenissen georganiseerd door de "puppetmaster" of game designer(s). We komen hier meteen een van de belangrijkste termen tegen van ARG, en er zijn meer belangrijke algemene termen:

Puppetmaster - Dit is een persoon die de alternate reality game ontwerpt of uitvoert. Dit houdt ook in dat je tijdens het spel obstakels tegenkomt en deze kan overwinnen met door de puppetmaster verstrekte middelen. Het bestaan van een puppetmaster is een van de voornaamste verschillen met andere reality video games. In deze videogames is het namelijk de computer kunstmatige intelligentie die de overige non-player karakters speelt, terwijl dat bij ARG de puppetmaster is.

RabbitHole/Trailhead - Er is ergens een 'lead' te vinden waardoor je bij de game terecht komt en kan gaan meespelen.

TINAG - This Is Not A Game! Dit wil zeggen dat het spel zich niet gedraagt als een spel maar dat gegevens en dergelijke in het spel real-life zijn, dus zijn na te gaan.

Wie doet het?

De meeste van deze alternate reality games zijn gratis te spelen wat ze voor een groot publiek toegankelijk maken. Diverse groepen sponsoren de games, natuurlijk gebeurt dit uit eigen belang en als marketingtool. Een voorbeeld hiervan is de ARG 'Year Zero'⁴ dat

² BelgaBlogger (2007), *Shift Happens, de wereld rondom ons verandert snel, exponentieel snel...*

<http://www.belgablog.be/nederlands/shift-happens-de-wereld-rondom-verandert-snel-bijzonder-snel/>

³ Stichter van de website unfiction.com over alternate reality gaming.

⁴ Educause reeks(2009), *7 things you should know about... Alternate Reality Games*, <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7045.pdf>

een cd van Nine Inch Nails⁵ moest promoten. Verschillende onderwerpen worden door deze games aan de orde gesteld en laten mensen nadenken over de verschillende situaties. Zo werd er 32 weken lang de situatie gesimuleerd waarin er geen olie meer was⁶; de eerste weken van een oliecrisis. Hierbij werden online 1500 berichten, blogs, video's en dergelijke gepost van gebruikers die in het echte leven deze situatie insceneerden. Hun ervaringen werden vervolgens gebruikt in het vervolg van het verhaal om de uitkomst van dit probleem te simuleren. Deze situatie lijkt nu misschien niet helemaal reëel maar zal in de nabije toekomst misschien wel plaatsvinden en de uitkomst van dit spel zou een rol kunnen spelen bij het omgaan met de problemen die we dan zullen tegenkomen. Dit is een van de vele voorbeelden waarbij een willekeurige groep mensen via het spel een zelfde situatie speelt en de uitkomsten met elkaar delen zodat het verhaal erdoor kan evolueren als ware het real-life.

Hoe werkt het?

Spelers zoeken verhaalstukjes en hints zodat de verhaallijn langzaam duidelijk wordt. De spelers gaan het spel binnen door zogenoemde Rabbitholes. Deze zijn zoals eerder genoemd in verschillende vormen te vinden. Zo kan er ergens een mysterieus telefoonnummer staan, of een e-mail adres, via welke je in het spel terecht kan komen. Een wat meer toegankelijke manier is via advertenties, maar zelfs deze zijn niet vaak overduidelijk in hun bedoeling spelers aan te trekken. In de opzet van de ARG wordt er niet van uitgegaan dat een individu alle hints oppikt en hierom is het meespelen van meerdere spelers belangrijk. De spelletjes, puzzels en mysteries in een ARG zijn dan ook voldoende moeilijk zodat de inbreng van meerdere spelers verlangd wordt. Er is genoeg ruimte voor beginners en door samenspel kom je verder. Vaak is er een conclusie waar het spel heen leidt waarna het spel ophoudt.

Het gebruik van Alternate Reality Games in het onderwijs

ARG's zijn naar mijn mening ideaal om te gebruiken in het onderwijs. Zoals eerder aangegeven is het belangrijk om de hersenen op diverse wijzen te prikkelen om gegevens beter te kunnen onthouden. Een student kan door een ARG worden geïntroduceerd in een onderwerp en door middel van het zoeken en delen van informatie tot een conclusie komen of het 'mysterie' oplossen van het desbetreffende onderwerp. Je zou het 'spelonderwijs-leren' kunnen noemen maar deze term doet eigenlijk geen recht aan deze manier van lesgeven. Het gebruik van educatieve games kan vele voordelen bieden. Ze zijn erop gericht studenten, in dit geval in samenwerking met anderen, actief en gemotiveerd bezig te laten zijn met het oplossen van vaak complexe problemen. ARG's openen ook de deuren naar de toekomst; het professionele leven. In toekomstige situaties zal de student ook om moeten kunnen gaan met de omstandigheden zoals in de ARG's kunnen worden geoefend. In het 'echte leven' moet er ook informatie komen van diverse bronnen en zal de student zijn vaardigheden, interesses en capaciteiten moeten delen met anderen om tot het gemeenschappelijke doel te komen.

⁵ Rockband uit Cleveland, Verenigde Staten

⁶ Meer informatie zie www.worldwithoutoil.org

Educatieve games kunnen helpen om studenten beter voor te bereiden op de eisen van de huidige economie. Deze vraagt om medewerkers die werk verrichten dat is ingegeven door innovatie en creativiteit en niet meer om de reproductie van standaard oplossingen. Dit zijn ook spellen waarbij studenten leren gefundeerde beslissingen te maken met als kenmerk dat zij feiten en gebeurtenissen uit de werkelijkheid combineren met online opdrachten en hints. Het gaat daarbij dus niet zozeer om computer games of role playing games, maar om een combinatie van beiden, waarbij studenten leren door samen te werken en door complexe beslissingen te nemen. Ze leren zich voor te bereiden op hun werk als professional, waarbij ze kritisch moeten kunnen denken en analyseren en hun individuele competenties leren in te zetten voor een groepsdoel.

Randvoorwaarde is dat het scenario van de games geloofwaardig en kloppend gemaakt is. Net als bij ander onderwijsmateriaal moet het aansluiten bij de leerdoelen en voorkennis van de studenten: het niveau moet precies hoog genoeg zijn om uitdagend te zijn, zonder dat de studenten verveeld of juist gefrustreerd worden. Een goed Alternate Reality Game is in staat om het gevoel van 'suspension of disbelief' te creëren; bij voorkeur is de geloofwaardigheid zo groot dat de student zichzelf steeds moet vertellen dat het niet echt is.⁷

Problemen

Waar je al snel tegenaan loopt bij het gebruik van ARG's voor een educatief doel is de moeilijkheid van het ontwikkelen van een goede ARG. De ARG moet namelijk wel dichtbij zijn doel blijven en de student blijven interesseren. Tevens moet de ARG aansluiten op het niveau waarop de studenten zitten.

De bestaande ARG's zijn vooral gericht op de Amerikaanse markt, dus locaties en telefoonnummers zijn allemaal alleen makkelijk te bereiken voor inwoners van Amerika. Wellicht dat nu ARG's meer in opkomst zijn in Europa dat diverse spellen toegankelijker zullen worden voor Nederlandse spelers.

⁷ Renée Filius (2009), *Doet u mij maar een educatief managementgame*,
http://www.businessgamesalacarte.nl/index.php?option=com_content&task=view&id=83&Itemid=1

Culture Shock: eigen ervaringen met interactieve multimedia

Eerste stappen

Helaas ben ik nog niet zover dat we voor het vak Project Interactieve Multimedia een Alternate Reality Game konden maken, maar we zijn hier wel voor het eerst in aanraking gekomen met de wereld van de interactieve multimedia. In de eerste colleges is aan ons uitgelegd wat de bedoeling was van de opdracht⁸. Hier zijn we gaan brainstormen over diverse onderwerpen en uiteindelijk hebben we gekozen voor het onderwerp van ons beiden het meeste aansprak: cultuur.

Interactief?

Beelden laten zien over cultuur is natuurlijk prachtig. Hier moest echter nog een passende format voor gekozen om de beelden goed te kunnen tonen zonder dat het te chaotisch werd. Dit probleem is makkelijk opgelost door een interactieve applicatie te gebruiken. Uiteindelijk hebben we ervoor gekozen om door middel van zelf gefilmde filmpjes te laten zien hoe de keuze gemaakt kan worden tussen de vijf continenten, en vervolgens binnen dat continent weer gekozen kan worden tussen landen uit het desbetreffende continent. De interactiviteit die we met behulp van Ximpel⁹ hebben gemaakt zorgde ervoor dat we de gebruiker de keuze konden laten maken tussen de verschillende continenten, en dat ze na deze keuze weer voor een land konden kiezen.

Ximpel

Zoals eerder gezegd was ik nog een leek toen ik met Ximpel begon. In de colleges hebben we al kort uitleg gehad over Ximpel. Op het eerste gezicht leek het allemaal vrij makkelijk maar om echt te beginnen was nog een hele klus. Als je niet precies weet waar je moet beginnen in Flex Builder¹⁰ dan ben je wel even aan het puzzelen. Dit is uiteindelijk opgelost met hulp van de student-assistenten, zij raadden ons aan om de Ximpel basic package te downloaden en deze aan te passen naar ons concept. Nadat we eenmaal alles klaar hadden om te beginnen konden we aan de playlist voor onze applicatie werken. Door het langzaam uitbreiden van de codes konden we stukje voor stukje testen of de applicatie werkte. Dit ging uiteindelijk prima. Ik wil hier eigenlijk niet veel verder over uitweiden aangezien hier meer over te vinden is in de verantwoording¹¹ die bij onze applicatie beschikbaar is gesteld.

⁸ Zie ook: Annemarth Bleeker, Esra Atescelik (2009) *Verantwoording voor de interactieve multimedia applicatie "Culture Shock"*, <http://www.few.vu.nl/~im0907/verantwoording.pdf>

⁹ Voor meer informatie zie www.ximpel.net

¹⁰ Voor meer over Flex Builder zie <http://www.adobe.com/products/flex/>

¹¹ Zie ook: Annemarth Bleeker, Esra Atescelik (2009) *Verantwoording voor de interactieve multimedia applicatie "Culture Shock"*, <http://www.few.vu.nl/~im0907/verantwoording.pdf>

De volgende keer...

Natuurlijk is niet alles even goed verlopen en er zijn een aantal dingen die ik de volgende keer anders zou doen. Een van deze zaken is de tijdsverdeling. In het begin ben je vrij lang bezig met het opzetten van je plan en het uitwerken door middel van storygraphs en storyboards. In plaats hiervan zou ik volgende tijd eerder beginnen met en meer tijd besteden aan de uitwerking van de interactiviteit. Ik denk dat het resultaat beter en strakker had kunnen zijn als we de tijd anders hadden verdeeld. Helaas hebben we ook allebei tegelijk met het project aan tentamens moeten zitten en hiervoor moeten studeren wat uiteraard minder tijd gaf voor dit project.

Een tweede verbeteringspunt vind ik het gebruik van Ximpel. Ximpel is een platform met ongekende mogelijkheden, en daar hebben wij naar mijn mening wat te weinig gebruik van gemaakt. Ik zou de Ximpel ontwikkelaars wel aanraden om het gebruik van images in de playlists mogelijk te maken door standaard code omdat dit toch wel een veel gezien probleem zal zijn¹². Wij hebben er uiteindelijk voor gekozen om geen afbeeldingen te gebruiken omdat het makkelijker was om korte filmpjes hiervoor te gebruiken, dit kan echter soms wel leiden tot een onrustig beeld bij herhaling hiervan. Een volgende keer zou ik me hier waarschijnlijk wel aan wagen.

We hebben dit keer gekozen voor een onderwerp wat geen verhaal vertelt maar een breder idee achter het concept heeft; bewustmaken van cultuur. Hoewel ik hier volledig achtersta denk ik wel dat een interactieve applicatie die een verhaal vertelt interessanter is om te bekijken/gebruiken.

¹² <http://www.ximpel.net/>, doorlinken naar docs – custom media types.

Uitleiding

Uiteindelijk heb ik met deze opdracht me goed kunnen verdiepen in de interactieve multimedia. Ik denk dat ik veel hierover heb geleerd en nu goed om kan gaan met onder andere Ximpel. Uit dit essay blijkt ook dat de mogelijkheden van multimedia eindeloos zijn en dat we in de toekomst waarschijnlijk hier steeds meer me te maken krijgen.