

HKU SEMINAR ontwerpen met impact - Flashback

1 - Student-informatie

Nathan Flier
3018976
Game Development - 1C

Rachid Saarloos
3003869
Game Art - 1C

Bauke
3018532
Game Design - 1A

2 - Naam van project

Flashback

3 - Fascinatie eerste bijeenkomst

Het ontwerp van de eerste bijeenkomst dat mij het meest fascineerde was het spel underground. Dat artsen hierdoor beter in staat zijn om iets nieuws te leren en dat leren hierdoor veel leuker wordt vindt ik gewoon super tof.

Dit heeft mij als game developer getriggered, omdat ik hierdoor me er meer van bewust ben geworden dat ik games kan gebruiken om mensen op een leuke manier nieuwe dingen te leren.

Wat mij nu bijvoorbeeld tof lijkt om te maken is een geschiedenis-leer-game voor de middelbare school. Ik loop al langer met dit idee in mijn hoofd rond, maar door dit concrete voorbeeld van een applied game en het nut ervan heb ik er meer vertrouwen in dat dit echt kan werken en ook echt leuk kan zijn.

Essentiële elementen daarin die ik kan gebruiken zijn dus dat zo'n game leuk en leerzaam moet zijn. Om nog concreter te benoemen hoe in underground deze twee elementen goed zijn gecombineerd zou ik hier meer onderzoek naar moeten doen.

4 - Voor wie?

Wij hebben als groepje ervoor gekozen om een neutrale doelgroep te kiezen. Hiermee bedoel ik dat deze mensen geen sterke mening over vluchtelingen hebben en er niet veel mee bezig zijn.

Wij hebben bewust voor deze doelgroep gekozen omdat het makkelijker is om impact te ontwerpen voor mensen die niet ingewijd zijn in een bepaald onderwerp.

De impact die wij graag wilden bereiken op onze doelgroep is dat wij het inlevingsvermogen van deze mensen voor vluchtelingen willen vergroten.

Laatste tijd is de trend zonder meer dat landen voor zichzelf opkomen. 'America first' wordt door de machtigste man van de wereld geroepen, terwijl de mensen in andere delen van de

wereld het veel slechter hebben. Dit is naar mijn idee zeer onrechtvaardig en egoïstisch en daarom vind ik het persoonlijk belangrijk dat juist in deze tijd er moeite wordt gedaan om het inlevingsvermogen voor vluchtelingen te doen groeien.

Omdat een groei van het inlevingsvermogen te maken heeft met het veranderen mensen, is het aannemelijk dat deze impact niet op de korte termijn, maar juist op de lange termijn invloed zal hebben op het handelen van mensen.

Wij willen deze groei van het inlevingsvermogen op meso niveau bereiken. Wij hebben als groep voor dit niveau gekozen omdat wij dit spel door meerdere mensen zouden willen laten spelen, maar wij ons niet in staat zagen om het door zo veel mensen te laten spelen dat er een maatschappelijke ontwikkeling zou ontstaan.

5 - Experimenten

Wij hebben voor deze Seminar 3 verschillende experimenten uitgevoerd. Al deze experimenten hebben wij uitgevoerd op studenten van de HKU in de GI-Space van de HKU.

Experiment 1:

Bij experiment 1 hebben wij zowel de voorbereiding als de uitvoering met ons volledig groepje uitgevoerd.

Hier bestond ons groepje nog uit 4 personen. De 4^{de} deelnemer, Liad, is helaas al gauw hierna gestopt met de seminar door ziekte.

Het doel van ons eerste experiment was om de impact te bepalen van 2 scenario's en de keuzes die de speler hierin moest maken.

Voor dit experiment hebben wij de 3 testdeelnemers ons paperprototype laten spelen. De keuzes van de spelers hebben we genoteerd en we hebben ze gevraagd wat ze ervan dachten.

Wij waren tevreden met de resultaten omdat de spelers aangaven dat ze het lastig vonden om deze keuzes te maken en omdat ze aangaven dat ze hierdoor wel aan het nadenken werden gezet. Ook zagen we een duidelijke variëteit in de gemaakte keuzes.

Opvallende feedback die wij kregen was dat de kniptang een opvallend object was, en dat het dus logisch was dat je dit later ook nodig zou hebben.

Ook kregen we te horen dat ze het lastig vonden om het voor zich te zien en dat ze dus graag foto's erbij zouden willen zien.

Ten slotte kregen we nog te horen dat het tweede scenario iets minder sterk over kwam omdat er amper informatie over de context wordt gegeven.

Als groepje waren wij het met al deze feedback eens en hebben we besloten dat we al deze feedback ook zouden gebruiken in het spel. Uiteindelijk hebben we dit ook gedaan, afgezien van de kniptang, die er nog steeds in zit.

Experiment 2 & 3

Het doel van het tweede experiment was om te kunnen bepalen of het geven van namen aan de belangrijkste personages een positief gevolg zou hebben op de totale impact.

Het derde experiment hebben wij pas uitgevoerd na de presentatie, met de eindversie van ons spel. Het doel van dit experiment was om vast te stellen of wij ons oorspronkelijke doel met ons spel bereikt hadden. Het doel was dus om te bepalen of wij erin geslaagd waren om het inlevingsvermogen van de testdeelnemers voor vluchtelingen door het spelen van ons spel te vergroten.

Zie bijlagen 'Experiment2' en 'Experiment3' voor informatie over de voorbereiding, het verloop en de analyse van deze experimenten.

Experiment 2 is volledig door mij voorbereid, uitgevoerd en de analyse hiervan is door mij opgesteld.

Experiment 3 is volledig door mij voorbereid, heb ik samen met Bauke uitgevoerd op de testdeelnemers, en ik heb hier zelf de analyse van opgesteld.

In dit experiment hebben wij ook 1 testdeelnemer gefilmd(testdeelnemer 3), zie hiervoor de bijlage 'testdeelnemer3.mp4'.

6 - Experimenten format

Zie bijlagen 'Experiment2' en 'Experiment3' voor het volledig ingevulde format van deze 2 uitgevoerde experimenten.

7 - Toename van impact

De eerste en misschien wel belangrijkste stap die wij hierin gemaakt hebben is dat wij het concept globaal vastgesteld hadden. Wij hebben er als groepje voor gekozen om een game te maken waarbij we het verhaal van een slachtoffer zouden vertellen.

Doordat de speler dit verhaal zou leren kennen zou hij/zij zich beter kunnen inleven in het slachtoffer en zou er zo impact gemaakt kunnen worden.

Alleen het vaststellen dat we een game willen maken waarbij het inlevingsvermogen van de speler groter wordt, is natuurlijk niet genoeg om ook echt een verschil te maken. Al gauw hebben wij het concreter gemaakt na een goed gesprek met onze begeleider Robert-Jan. Hier kwam uit dat wij het beste impact zouden kunnen maken door de spelers voor dezelfde dilemma's te stellen als waar het slachtoffer ook voor heeft gestaan.

Dit is wat mij betreft de grootste stap die wij gemaakt hebben in het creëren van impact. Op dit principe is uiteindelijk onze hele game gebaseerd.

Een andere stap die wij gemaakt hebben naar de uiteindelijke impact is dat we op de achtergrond enkele plaatjes hebben toegevoegd. De invloed hiervan betwijfelen we als groepje nog wel. Sommige spelers hebben aangegeven dat het ze geholpen heeft om beter de context vast te stellen, terwijl andere spelers niet eens gemerkt hebben dat er soms wel en soms geen plaatje op de achtergrond stond!

Wij vermoeden dat de invloed van deze plaatjes dus heel erg verschilt per speler, maar dat deze plaatjes voor sommige spelers wel degelijk de totale impact kunnen vergroten.

Een andere stap is dat wij ons spel uiteindelijk gemaakt hebben voor de pc. Het grootste voordeel hiervan was dat het vanaf nu heel makkelijk was om de teksten aan te passen.(we zouden niet een heel stuk tekst hoeven herschrijven als de tekst niet klopte, zoals eerst bij de paperprototypes)

Wij hebben helaas niet kunnen onderzoeken of de software-versie meer impact had dan de paperprototype, maar gaan er wel vanuit dat de software-versie praktische voordelen heeft die er voor zouden kunnen zorgen dat meer mensen een groter inlevingsvermogen voor vluchtelingen krijgen. Zo kunnen we nu bijvoorbeeld niet meer een deel van het verhaal kwijt raken, waar dit eerder wel gebeurd is.

Door de gemaakte stappen zijn wij echt dichterbij het einddoel gekomen. Niet alleen is de impact van ons product zelf dus steeds groter geworden, maar ook is het ons product praktischer geworden voor de speler.

Wat ik hier uit kan halen voor mijn eigen ontwerpproces is ten eerste dat paperprototypes echt super handig kunnen zijn om de basis van je concept te testen.

Ten tweede heb ik met dit seminar geleerd dat het belangrijk is dat als ik een spel maak, ik de basis hiervan het eerst werkend moet zien te krijgen. (net zoals wij dus al heel gauw begonnen met dilemma's bedenken)

De voordelen hiervan zijn dat je:

- al heel vroeg in het ontwerpproces weet of je concept potentie heeft of juist niet
- een betere focus houdt op het eindproduct

8 - Ethiek

Wij hebben als groepje het over de ethiek gehad voor onze experimenten, en waren van mening dat wij op geen enkele manier de testdeelnemers schade toe brachten door onze experimenten op ze uit te voeren.

Wij hebben oprecht geprobeerd om de ellende waar vluchtelingen mee te maken hebben op een betrouwbare wijze weer te geven. Bovendien hebben wij bij het laten spelen van ons spel de spelers niet blootgesteld aan gewelddadige beelden.

9 - Proces

Op individueel vlak ben ik tevreden met hoe ik gehandeld heb. Ik heb mij ervoor ingezet om mijn taken goed uit te voeren en om mijn groepsleden actief betrokken te houden. Dit laatste heb ik enkele keren gedaan door specifiek input te vragen van groepsleden door middel van vragen als 'wat denk jij ervan?' en verder heb ik dit ook gedaan door taakverdelingen te maken en voor volgende keren af te spreken wanneer we weer samen zouden komen.

Als groep vond ik helaas dat we niet optimaal gefunctioneerd hebben. Om te beginnen is één van onze groepsleden halverwege afgefallen. Dit was jammer, maar hier viel niks aan te doen natuurlijk.

Wat ik verder jammer vond was dat soms de focus totaal weg leek te zijn bij enkele groepsleden. Dit had dan te maken met één iemand die dingen googleden die zeer zijdelings met ons project te maken hadden, of met iemand die langs liep waardoor ze zich lang lieten afleiden.

Vanuit een ander perspectief ben ik misschien te saai, maar dit was wel iets wat mij soms irriteerde.

Wat goed liep in ons groepje was de taakverdeling. Ik merkte vaak dat er als groepje geen nieuwe initiatieven waren, en dan vertelde ik wat mij de handigste taakverdeling leek en wanneer we weer af zouden spreken. Gelukkig heeft dit geen conflicten opgeleverd, en hebben wij allemaal ons best gedaan om ons eigen deel goed te doen.

10 - Andere disciplines

Wat we als groep uit een andere discipline geleend hebben voor dit seminar is het gebruik van paperprototypes. Uit de teksten die wij voor Principles of Game Design hebben moeten lezen, heb ik gehaald dat het echt heel nuttig is om veel te prototypen. Ook heb ik met dit vak geleerd dat het belangrijk is om met simpele prototypes te beginnen.

Hier hebben wij als groepje dankbaar gebruik van gemaakt door de 2 paperprototypes die wij gemaakt hebben.

11 - Vooruitblik

Ik wil mij als ontwerper verder ontwikkelen in het ontwerpen van impact. Wat ik hiervoor nodig heb is doorzettingsvermogen en het lef om mijn creaties door mensen te laten spelen en hier feedback voor te vragen.

Als ik het doorzettingsvermogen op kan brengen om in mijn vrije tijd veel bezig te gaan met games maken die impact maken kan ik mij blijven ontwikkelen. Om mij op de goede manier te blijven ontwikkelen heb ik ook feedback nodig. Als ik wel bezig blijf, maar niet door feedback in de juiste richting gestuurd wordt, zal ik immers vast wel een betere game developer worden, maar zal mijn vermogen om impact te maken nauwelijks verbeteren.

12 - impact op mij

Met deze seminar heb ik geleerd hoe ontzettend lastig het is om impact te meten. Daarom kan ik stellen dat het lastig is om de impact die deze seminar op mij gehad heeft vast te stellen.

Wel weet ik dat ik mij voortaan door deze seminar meer zal focussen op het maken van impact. Wat ik verder geleerd heb van deze seminar is hoe ik een verhaal op een effectieve, interactieve manier kan vertellen aan de speler.

Ik heb mij het afgelopen half jaar meer geïnteresseerd in interactive storytelling in videogames dan ooit hiervoor. Ik vind het namelijk ontzettend boeiend hoe ik door een game een verhaal kan vertellen aan de spelers. Met name om deze reden ben ik erg blij met de ervaring die ik deze seminar heb opgedaan.

Kortom: in deze seminar heb ik geleerd hoe ik een interactief verhaal kan vertellen dat impact maakt. Ik ben van plan om deze ervaring in de toekomst nog veel toe te passen en uit te breiden.

13 - Tijdverantwoording

Datum	Activiteit	Tijd	Totale tijd
Ma 23 jan	Van 10 tot 6 op school geweest voor de seminar(uitleg, intro, met groepje nadenken over concept)	8 u	8 u
Di 24 jan	Als groepje samen op school geweest(uitwerken concept, maken eerste paperprototype en testen)	7 u	15 u
Wo 25 jan	Thuis bezig geweest met research en AZC bezocht voor research	5 u	20 u
Do 26 jan	Ziek ☹	X	20 u
Di 31 jan	Van 10 tot 1 les, hierna als groep verder gewerkt aan dilemma's, zelf ben ik ook nog bezig geweest met experiment 2 uitwerken	7 u	27 u
Wo 1 feb	Experiment 2 afgemaakt, afgenomen op testdeelnemers en analyse gedocumenteerd. Ook heb ik op deze dag de presentatie gemaakt en deels voorbereid.	10 u	37 u
Do 2 feb	Presentatie voorbereid, gegeven, les gevolgd, experiment 3 voorbereid, afgenomen en geanalyseerd.	8 u	45 u
Vr 3 feb	Bezig geweest met verslag	3 u	48 u
Za 4 feb	Verslag afgemaakt en ingeleverd	3 u	51 u

Opmerkingen

-Doordat ik op donderdag 26 januari ziek geweest ben heb ik helaas niet de beoogde 56 uur kunnen halen.

-Het spel zelf is te spelen op:

<http://studenthome.hku.nl/~nathan.flier/HKUWork/OntwerpenMetImpact/flashback.php>