

In Utrecht is *gaming* een serieuze zaak die door veel verschillende spelers op hoog niveau wordt gespeeld. Alle Utrechtse expertise is sinds kort gebundeld in het nieuwe focusgebied *Game Research* onder leiding van **Remco Veltkamp**, hoogleraar media technologie. ‘Onze kracht en ons groeipotentieel is enorm. Het kan hier echt met factor tien groter worden.’

Serious gaming maakt virtuele handen aan het bed mogelijk

Utrecht speelt serieus en op hoog niveau

De sterke nationale en internationale positie van Utrecht op *gaming*gebied vloeit onder meer voort uit het feit dat de overheid vanuit de topsector creatieve industrie, het onderwerp *gaming* specifiek in de regio Utrecht heeft belegd. Dat heeft geleid tot een succesvolle clustering van onderzoek, onderwijs, kennis en bedrijvigheid en de steun van de Economic Board Utrecht.

Avatars en biofeedback

Qua onderzoek brengt Utrecht veel aspecten van het *gaming* onderzoek samen. “Vanuit informatica dragen wij bij op het gebied van softwaresystemen, werken we aan *artificial intelligence* waarbij het onder meer gaat om *avatars*, bijvoorbeeld voor trainingen en simulaties. Daarnaast maken we de 3D omgeving in virtuele werelden en ontwikkelen we interactie technologie. Bijvoorbeeld tussen mensen en de virtuele wereld op het gebied van biofeedback zoals hartslag- en huidmetingen.” Wat Utrecht op *gaming*gebied nog meer onderscheidend maakt, is de specifieke expertise vanuit geesteswetenschappen en sociale en gedragswetenschappen. “Dat gaat om onderwerpen als hoe vertel je een verhaal in een game, hoe gebruik een game bij trainingen en binnen het onderwijs en hoe ontwerp je levels en specifieke leerdoelen?”

Structureel en serieus

Utrecht loopt niet alleen voorop wat betreft onderzoek maar is tevens de enig plek in Nederland waar binnen het academisch onderwijs structureel en serieus aandacht wordt besteed aan *gaming*. “Binnen de bacheloropleiding informatica hebben we een aparte

Remco Veltkamp
spreekt tijdens de
Universiteitsdag



track over *gaming* en we hebben de master game en media technology.” Ook de hogescholen in Utrecht dragen hun specifieke steentje bij. “De HU en de HKU zijn vooral actief op het gebied van creativiteit en design. Wij werken intensief met ze samen.”

Grote jongens

Naast het onderzoek en het onderwijs is er in Utrecht tevens sprake van een grote bedrijvigheid als het gaat om *gaming*. “We hebben bijvoorbeeld de Dutch Game Garden in het voormalig ABN AMRO gebouw op de Neude. Daar zijn aardig wat van onze oud-studenten actief met tal van succesvolle *start up*

bedrijfjes. Ze slagen er regelmatig in om iets te verkopen aan de grote jongens.” Daarnaast is er binnen de *gaming*track van Informatica een softwareprojectbureau waar bedrijven tegen een onkostenvergoeding studenten kunnen inhuren voor een specifieke stage-opdracht. “Ook geven we regelmatig licenties af aan bedrijven voor specifieke technologie, recent nog op het gebied van *crowd control*, en werken we regelmatig met bedrijven samen binnen grote onderzoeksprojecten.”

Factor tien

Volgens Veltkamp ligt voor *serious gaming* een mooie toekomst in het verschiet. “Als we opdrachtgevers meekrijgen, kan het hier met factor tien groeien. Denk dan aan verzekeringsmaatschappijen die een *game* willen om obesitas tegen te gaan of een virtuele coach die psychologen of verpleegkundigen assisteert. Wij zijn bij wijze van spreken in staat om de virtuele handen aan het bed te leveren.” ◀