

UT: Van enkel Gaming naar de Interactieve Driehoek Mens-Computer en Entertainment

De Twentsche Courant Tubantia (op Zondag)

Zondag 22 mei 2005

Talent is er meer dan genoeg, zo zegt men bij de Universiteit Twente en de Saxion Hogeschool. Nederland heeft de kwaliteit om mee te spelen in het ontwikkelen van games en allerlei andere toepassingen in de 'entertainment computing' sfeer. 'Maar het is nog te veel een onontgonnen gebied', meent Bas Olde Hampsink van de Opleiding Kunst en Techniek van Saxion, waar nu twee jaar een 'gamedesign-richting' wordt aangeboden. 'We kunnen goed conceptueel denken, zijn creatief. Maar het klimaat om op voorhand te investeren is er nu even niet.'

Bij Saxion in Enschede bekwamen zich jaarlijks zo'n tien studenten in alles wat met creativiteit en computerspelletjes te maken heeft. Dat is zo'n 5 tot 10 procent van de studenten die de richting Kunst en Techniek kiezen. 'Het kost tijd, geld en moeite om de opleiding zo optimaal mogelijk te maken', zegt Olde Hampsink, 'maar tot dusverre heb ik er geen potje met subsidiegeld voor kunnen vinden om het allemaal wat gemakkelijker te maken.'

Bij de Universiteit Twente is de masteropleiding Human Media Interaction - binnen de faculteit technische informatica - een succes. Professor Anton Nijholt (58) meent dat de werkelijk grote industrie zich ver voorbij de games zal afspelen.

'Interactie wordt belangrijker dan graphics', voorspelt Nijholt. 'Om gaming interessant te houden heb je andere mensen nodig, meerdere gebruikers die het spannend en onvoorspelbaar houden. Computerintelligentie in je directe omgeving, thuis of op kantoor, maar ook in je game-omgeving, dat is de toekomst.'

Nijholt meent dat 'entertainment' binnen Nederland en Europa nog te weinig serieus wordt genomen. Waar het in Amerika en Japan een enorme industrie is, heeft Nederland maar een paar voorvechters, zoals Philips.

'Op onderzoeksgebied kunnen we leuke dingen doen, maar zodra de toepasbaarheid in de praktijk aan de orde komt, wordt het voor de UT een ander verhaal. Daar heb je bedrijven voor nodig die het willen en kunnen vertalen naar interessante producten. Die bedrijfjes zijn in Nederland vaak nog klein qua omvang, met weinig slagkracht.'

De richting Human Media Interaction is de grootste trekker binnen de technische informatica. Het heeft gemiddeld een omvang van zo'n dertig studenten. 'Je ziet veranderingen', zegt Nijholt, 'maar het gaat erg langzaam.'