

ICT-Delta Congres een Succes

Op 8 mei vond het ICT-Delta congres plaats dat door ICTRegie georganiseerd werd. Het GATE project was daar op verschillende manieren aanwezig. Op de kennismarkt hadden we een stand. Er was hier veel aanloop en we hebben veel mensen de vernieuwde GATE factsheets kunnen geven. Deze factsheets zijn overigens ook te downloaden op de GATE website <http://gate.gameresearch.nl> (aan de linkerkant). Jullie kunnen ook setjes voor jullie contacten aanvragen via onze secretaresse Rita Jansen (rita@cs.uu.nl). Daarnaast hebben we een lezingenserie in een van de parallelsessies verzorgd. Ook hierbij was er grote belangstelling en zat de zaal steeds vol.

Tijdens het ICT-Delta congres werd door het ICT Innovatie Platform IIP-CREATE de Strategic Research Agenda overhandigd aan Paul 't Hoen, waarnemend directeur van ICTRegie. Deze SRA is van groot belang om er voor te zorgen dat ook in de toekomst er voldoende middelen zullen zijn voor onderzoek op het snijvlak van ICT en de Creatieve Industrie waaronder ook zeker het game onderzoek valt. De SRA is te downloaden op <http://www.iipcreate.nl>. In een volgende nieuwsbrief zullen we hier nader op in gaan.

DIGRA Meets Saganet

door Geertje Bekebrede

Binnen Nederland zijn DiGRA (start 2002) en Saganet (start 2004, maar voortkomende uit SPIN (Spelsimulatie Professionals Informeel Netwerk dat sinds 1994 bestond) twee organisaties die zich richten op en interesse hebben in het gebruik van en onderzoek naar games en simulaties. Op vrijdagmiddag 14 maart vond er een bijeenkomst plaats, waarbij geïnteresseerden uit beide groepen met elkaar in discussie konden gaan betreffende de interesses en vragen die ze hebben.

De middag was opgezet als een workshop, dit om er voor te zorgen dat alle 30 aanwezigen informatie uitwisselden. Er werden 6 groepjes gevormd, waarbij getracht werd de variëteit aan gebruikers, ontwikkelaars en gameonderzoekers te verspreiden over de groepen. De eerste opdracht was om aan de hand van een aantal wetenschappelijke artikelen een tijdslijn te maken van gameonderzoek, alsmede de artikelen te plaatsen in een veld binnen gameonderzoek.



De tweede opdracht was om eens binnen de groep na te gaan welke vragen men aan elkaar zou kunnen stellen en hoe men elkaar zou kunnen helpen, alsmede antwoord geven op deze vragen. Al snel

bleek de grote variëteit aan deelnemers aan de workshop. Vanwege de tijd konden we deze vragen niet meer uitgebreid met elkaar bespreken, maar een belangrijk aandachtspunt is het ontwikkelen van een gemeenschappelijke taal. Met andere woorden: waar hebben we het met z'n allen nu eigenlijk over? De begrippenkaders van de verschillende partijen komen niet altijd overeen. Iedereen gebruikt verschillende termen voor hetzelfde of dezelfde termen voor iets anders. Er is sprake van specialismen binnen specialismen binnen specialismen, waarbinnen het niet makkelijk lukt om een algemene indruk te krijgen waar mogelijkheden voor samenwerking liggen. Een specialisme zou echter geen 'hokje' moeten zijn waar iemand vervolgens in blijft zitten.

De middag werd afgesloten met een borrel waarbij iedereen nog even door kon praten over de verschillende perspectieven en bijdragen. Concluderend: een leuke middag, waarbij veel kennis gedeeld is. Hopelijk draagt dit bij tot een breder inzicht in gaming onderzoek in Nederland.

Dag Game Onderzoekers 30 Mei

De volgende dag voor Nederlandse game onderzoekers is op 30 mei. Zoals altijd wordt deze gehouden in de faculty club "Helios" van de Universiteit Utrecht, adres: Achter de Dom 7a, Utrecht. Het programma ziet er als volgt uit:

- 15:00 Welcome (with coffee and tea)
- 15:15 Peter Quax (Universiteit Leuven): Networked Virtual Environments - Architectures and Applications
- 16:15 Jeroen van Mastrigt (HKU): Game Design Onderzoek (Heden, Verleden, en Toekomst)
- 17:15 Drinks

Deelname is gratis. Je dient je wel vooraf aan te melden via

<http://people.cs.uu.nl/markov/gamedag.html>
(Merk op dat dit een andere adres is.)

Ook komend jaar gaan we weer vier bijeenkomsten houden. Elke keer op vrijdagmiddag van 15.00 tot



18.00 uur. De data daarvoor zijn: 3 oktober 2008, 12 december 2008, 6 maart 2009 en 15 mei 2009. Schrijf deze dus vast in je agenda.

Over Cruises en Conferenties

door Rafael Bidarra

"Noem me twee dingen die nog beter zijn dan in de winter een cruise doen door de *Caribbean*"; met deze vraag heb ik menig collega verrast in de afgelopen weken. Mijn antwoord #1 is dan duidelijk: "Een conferentie bijwonen in de winter tijdens een cruise door de *Caribbean*". En dan meen ik het echt. Om veel redenen. Allereerst ben je dan in een klap verlost van al die flauwe cruise-achtige bezigheden ooit bedacht om je tijd op zee te verdrijven. Veel belangrijker is echter dat je in plaats daarvan een hartstikke druk en gevarieerd programma krijgt. En als het dan over 'games & computer science' gaat, dikke kans dat het ook nog eens boeiend en verrassend kan worden. Deze mogelijkheid hebben o.a. Mark Overmars en ondergetekende begin maart kunnen benutten: *International Conference on Game Development in Computer Science Education*, oftewel *GDCSE '08*.

Dit was alweer de derde editie van deze door Microsoft/EA gesponsorde conferentie, die intussen een behoorlijk prestige geniet, o.a. vanwege het hoge kwaliteitsniveau van de keynote sprekers en een benijdenswaardige *acceptance rate* van 25% van de ingediende academic papers. Dit jaar waren er veel extra aantrekkelijke pluspuntjes en momenten, waarvan hier een korte en erg subjectieve opsomming:

- De conferentie had dit jaar voor het eerst de ondersteuning van ACM (SIGCSE) waardoor geaccepteerde papers automatisch in de ACM *Digital Library* opgenomen worden.
- Het publiek was internationaler dan ooit: ruim 250 deelnemers uit 20+ landen. Je bent wel een poosje druk bezig met zo veel interessante gasten te netwerken aan de talloze bars.
- Vrij bijzonder vond ik de *Tribute to Randy Pausch and the Alice Legacy*, zeker als je weet dat Randy helaas vanwege zijn ziekte voor de derde keer niet op GDCSE aanwezig kon zijn (hij had wel een treffende videoboodschap ingestuurd, aan alle deelnemers gericht); en dan ook nog met een flitsende *hands-on* demo van Alice: top!
- De meeste presentaties vanuit game developers, o.a. MS Game Studios, EA, Bungie en Blizzard, vormden de verwachte industriële tegenhanger van het GDCSE onderwerp; ze waren van uitstekende kwaliteit en lieten zeker geen nare marketing-nasmaak achter. Voorbeelden: *What are the Hard Problems in Game Development?*, *A Game Developer's Perspective on Parallelism*, en *Preparing Programmers for a Parallel World*; Ja, je raadt het al, multi-core houdt ze nu bijzonder druk bezig.
- Ook altijd leerzaam was het nog eens vanuit de industrie te horen wat ze wel c.q. niet verwachten van Informatica afgestudeerden, maar dan met hun eigen woorden: zoiets als *what do I wish I had learned in university prior to my arrival here?*: o.a. heel solide theoretische fundamenten, *advanced programming skills*, durf om creatief

nieuwe problemen aan te pakken, en veeeeeeeel *soft skills*...!

- Een nieuwe trend om in de gaten te houden: de groeiende belangstelling voor de mix van *games & robotics*, zowel vanuit een creatief perspectief als qua toepassingen in het onderwijs.
- Het aantal BO'ers (bekende onderzoekers...) was niet gering, onder andere Ken Perlin, Mike Zyda en Chris Hoffmann; Mark was de enige BN'er...

Over Nederland gesproken, we werden behoorlijk in het zonnetje gezet; ook letterlijk, overigens... Ten eerste hadden we, mede dankzij MS aanstichter Maarten Jan Vermeulen, een van de grootste delegaties (Brazilië en Portugal tellen niet): UUtrecht, TUDelft, Cannibal en Qantm. Vervolgens was er een keynote presentatie door Mark waarin de duizelingwekkende bloei van programma's, onderzoek, onderwijs, bedrijven, initiatieven, evenementen èn (al dan niet serious) games in het kikkerlandje menig Amerikaan volstrekt K.O. liet. Daarnaast heeft Mark het ook nog even over Game Maker gehad: 't moest van de organisatie, stond immers op de titel van zijn praatje... En tenslotte nog onze paper presentatie, samen met de *Cannibal boys*, over het interdisciplinaire games project dat Delftse 2e-jaars Informatica studenten volgen i.s.m. hun HKU maatjes; de super-lange Q&A sessie die daarop volgde loog er niet om: *that's the way to go!*

Maar goed, zoals vaak, misschien is de sfeer van deze zeer geslaagde conferentiedagen veel beter door een foto weer te geven dan met meer woorden...



P.S. Oh ja, en wat was antwoord #2 ook alweer?, vraag je je af. Nou makkelijk, toch?: "Twee conferenties bijwonen in de winter tijdens een cruise door de *Caribbean*"! See you next year?!

Onderzoeksdag op 24 Juni

Op dinsdag 24 juni organiseert het GATE project een onderzoeksdag. Dit is een interne bijeenkomst waarbij de stand van zaken in het onderzoek in de verschillende werkpakketten gepresenteerd wordt. De bedoeling is dat in het bijzonder de AIOs daarbij presentaties houden. De werkpakketleiders hebben ondertussen een mail ontvangen met het verzoek om sprekers aan te leveren.

De onderzoeksdag vindt plaats in de Faculty Club 'Helios' in Utrecht, in de Kannunikenzaal, adres: Achter de Dom 7a, Utrecht. De bijeenkomst begint om



Game research for training and entertainment

9.30 uur en wordt om 16.00 uur afgesloten met een borrel. Iedereen die hierbij aanwezig wil zijn wordt verzorgd zich per email op te geven bij Rita Jansen (rita@cs.uu.nl). De dag is alleen toegankelijk voor betrokkenen bij het GATE project.

NLGD Festival of Games

Van 14 tot 22 juni vindt in Utrecht het NLGD Festival of Games plaats. Tijdens deze periode is er een groot aantal activiteiten zoals een expo, career fair, en een grote conferentie. Meer informatie is te vinden op <http://www.nlgd.nl>.

Betrokkenen in het GATE project krijgen 40% korting op de toegangsprijs. Iedereen heeft hierover apart een mail ontvangen met de speciale kortingscode. Als je die niet ontvangen hebt, neem dan even contact op met Rita Jansen.

Agenda Intern

In deze rubriek geven we een lijst van bijeenkomsten die door GATE of haar partners georganiseerd worden. Gaarne horen we van iedereen over bijeenkomsten die jullie organiseren en die passen binnen de thematiek van GATE. Stuur deze naar rita@cs.uu.nl.

- 30 mei, 15.00-18.00 uur: bijeenkomst Nederlandse game onderzoekers, faculty club, Achter de Dom 7, Utrecht.
- 24 juni: GATE Onderzoeksdag in Utrecht.
- 3 oktober, 15.00-18.00 uur: bijeenkomst Nederlandse game onderzoekers, faculty club, Achter de Dom 7, Utrecht.

Agenda Binnenland

In deze rubriek geven we een lijst van mogelijk interessante binnenlandse bijeenkomsten. Gaarne horen we van iedereen over bijeenkomsten die in deze lijst opgenomen moeten worden. Stuur deze naar rita@cs.uu.nl.

- 29-30 mei: Eurographics Virtual Environments symposium, Eindhoven. <http://www.kyb.tuebingen.mpg.de/EGVE/cfp.html>
- 14-22 juni 2008: NLGD Festival of Games, Utrecht. <http://www.nlgd.nl>.
- 25-27 juli: IADIS International Conference Gaming 2008, Amsterdam. <http://www.gaming-conf.org/>
- 26-29 augustus: Measuring Behavior 2008, 6th International Conference on Methods and Techniques in Behavioral research, Maastricht. <http://www.noldus.com/mb2008>
- 8-10 september: 5th Joint Workshop on Machine Learning and Multimodal Interaction (MLMI 2008), Utrecht. <http://www.mlmi.info>
- 16 september: Facial and Bodily Expressions for Control and Adaptation of Games, Amsterdam. <http://hmi.ewi.utwente.nl/conference/ECAG08>

- 17-19 september: 2008 IEEE International Conference on Automatic Face and Gesture Recognition, Amsterdam. <http://www.fg2008.nl/>

Agenda Buitenland

In deze rubriek geven we een lijst van mogelijk interessante buitenlandse bijeenkomsten. Gaarne horen we van iedereen over bijeenkomsten die in deze lijst opgenomen moeten worden. Stuur deze naar rita@cs.uu.nl.

- 12-16 mei: AAMAS'08, Autonomous Agents and Multiagent Systems, with a special track on Virtual Agents. Deadline voor de special track is 23 oktober. <http://gaips.inesc-id.pt/aamas2008>
- 16-18 juni: Edutainment 2008 - third International Conference on E-learning and Games, Nanjing Normal University, China. <http://edutainment2008.eegame.cn/>
- 9-11 juli: Conference on Articulated Motion and Deformable Objects (AMDO), Mallorca, Spanje. <http://dmi.uib.es/~ugiv/AMDO2008>
- 30 juli – 2 augustus: 12th International Computer Gaming Conference, Louisville, USA. <http://www.cgamesusa.com/>
- 9-10 augustus: Sandbox08 co-located with Siggraph'08, Los Angeles, USA. <http://sandbox.siggraph.org>
- 1-3 september: 21st Annual Conference on Computer Animation and Social Agents (CASA 2008), Seoul, Korea. <http://casa2008.kaist.ac.kr>
- 1-3 september: Eighth International Conference on Intelligent Virtual Agents (IVA-08), Tokyo, Japan. <http://research.nii.ac.jp/~iva2008/>
- 10-12 september: 3rd International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts (DIMEA 2008), Athene, Griekenland. <http://www.dimea2008.org>
- 25-27 september: 7th International Conference on Entertainment Computing, Pittsburgh, USA. <http://www.etc.cmu.edu/icec2008/>
- 22-24 oktober: Fourth Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment, Palo Alto, USA. <http://www.aiide.org>
- 3-5 november: 13th International Computer Gaming Conference, Wolverhampton, Engeland. <http://www.cgames.org>

Acknowledgements

De subsidievoorwaarden van het GATE project eisen dat in alle publicaties die (gedeeltelijk) vanuit het GATE project voortkomen een tekst van de volgende strekking wordt opgenomen:

“Dit onderzoek werd mogelijk gemaakt door het GATE project, ondersteund door de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO) en het Nationaal Regieorgaan voor ICT-Onderzoek en -Innovatie (ICT Regie).”

of in het Engels:



Game research
for training and
entertainment

"This research has been supported by the GATE project, funded by the Netherlands Organization for Scientific Research (NWO) and the Netherlands ICT Research and Innovation Authority (ICT Regie)."

Bedenk hierbij dat ook in het werk van medewerkers die als matching binnen het GATE project worden opgevoerd een dergelijk acknowledgement nodig is. Stuur alsjeblieft van alle publicaties een pdf versie naar Rita Jansen (rita@cs.uu.nl). Deze zijn nodig voor de verantwoording en voor het archief.

Colofon

Adres: Rita Jansen, Departement Informatica, Universiteit Utrecht, Postbus 80.089. 3508 TB Utrecht.

Redactie: Piet Buitendijk en Mark Overmars.

Bijdragen: Graag sturen aan markov@cs.uu.nl.

Administratie: Nieuwe of vertrokken medewerkers, of wijzigingen van email adressen, graag doorgeven aan rita@cs.uu.nl.

Website: <http://gate.gameresearch.nl>.