



SagaNews nr. 17  
Maart 2009

SagaNews is de officiële nieuwsbrief van [Saganet](#), de Nederlandse vereniging voor spelsimulatie professionals. SagaNews verschijnt 5 keer per jaar en wordt verspreid onder de leden van de vereniging.

**Redactie:**

Angeline van Gils (hoofdredacteur)  
Cas Gerritsen  
Geertje Bekebrede  
Lennart Quispel  
Rens Kortmann

## Inhoudsopgave

<b>SAGANET</b> .....	<b>2</b>
'All but war is simulation': Saganet bijeenkomst van 19 maart bij TNO Defensie & Veiligheid .....	2
Terugblik ALV en seminar 'Game Design' .....	2
Nieuwe bestuursleden.....	3
Werkconferentie SAGANET en SAGSAGA.....	3
<b>Verdere bijeenkomsten</b> .....	<b>4</b>
Isaga conference 2009 vraag en antwoord .....	4
ISAGA 6th International Summer School in Gaming Simulation in Romania .....	6
Highlights of GATE symposium 'Future Serious Games' .....	7
<b>Simulation &amp; Gaming onderzoek</b> .....	<b>7</b>
Jantina Huizenga stelt zich voor.....	7
Simulation & Gaming volume 40, Number 1, February 2009.....	8
<b>Overig</b> .....	<b>9</b>
Twee maanden gaming nieuws in een notepad .....	9
<b>Agenda</b> .....	<b>9</b>

## SAGANET

### 'All but war is simulation': Saganet bijeenkomst van 19 maart bij TNO Defensie & Veiligheid

Defensie gebruikt vaak het motto "All but war is simulation" om aan te tonen hoe verstrekkend de inzet van simulatie en gaming in hun organisatie is. Alleen de echte oorlog of crisis is geen simulatie. Maar misschien nog wel belangrijker is de onderliggende boodschap dat simulatie niet alleen gezien moet worden als een aan computers voorbehouden techniek.



Een dag lang zullen Saganetleden, met interesse voor de inzet van simulatie en gaming op het gebied van defensie en veiligheid, in Soesterberg bij TNO Defensie & Veiligheid worden ontvangen voor enkele lezingen en demonstraties. Onderwerpen die aan bod zullen komen omvatten de toepassingsgebieden van simulatie en gaming, de bestuurlijke game Secure Haven, crisisbeheersingssimulaties, en een innovatieve opleidingsmethode (Job Oriented Training) speciaal ontwikkeld voor simulaties en gaming.

Geheel in lijn met de eigen boodschap zal u de mogelijkheid worden gegeven om een dergelijke Job Oriented Training zelf te ervaren. De methode is ontwikkeld in samenwerking met Defensie en maakt gebruik van de inbedding van de computergame in een "real life" rollenspel. Dit is een hele bijzondere en krachtige combinatie die tot zeer goede leerresultaten leidt. Op 19 maart kunt u zelf een korte training meemaken! U wordt hierbij op een militaire operatie gestuurd in het missiegebied in Afghanistan. Durft u de uitdaging aan om de missie tot een goed einde te brengen terwijl u optreedt als de commandant van uw groepsgenoten?

Mis het niet en kom naar de volgende SAGANET bijeenkomst: 19 maart in Soesterberg.

Voor meer informatie en het volledige programma zie [www.saganet.nl](http://www.saganet.nl) ◀

### Terugblik ALV en seminar 'Game Design'

*Door Luuk Terbeek* - Op 15 januari vond in Utrecht het SAGANET seminar "Game Design" plaats. Het seminar begon met de jaarlijkse ledenvergadering. Tijdens de ledenvergadering werd teruggeblikt op 2008 en vooruit gekeken naar de activiteiten van SAGANET in 2009. De ledenvergadering werd afgesloten met de bestuursverkiezing. Dit jaar stonden er vier vacatures open. Tijdens de bestuursverkiezing zijn Swen Stoop en Luuk Terbeek verkozen tot nieuwe bestuursleden (verderop in de nieuwsbrief worden beide heren aan u voorgesteld). Het bestuur gaat voor de overige twee vacatures op zoek naar passende kandidaten en het volgende seminar wordt er wederom kort een bestuursverkiezing gehouden.

Na de ledenvergadering verzorgde Antoine van den Beemt, hoofddocent Game Design & Technology aan de Fontys Hogeschool, een boeiende presentatie over zijn onderzoek naar het gebruik van games door jongeren. Zijn onderzoeksgegevens laten weinig over van het fenomeen 'DE Netgeneratie', enige nuancering lijkt op zijn plaats. Om daadwerkelijk aan te sluiten op deze generatie, verdient het aandacht om rekening te houden met onder andere onderwijsniveau, als het gaat om de inzet van games in onderwijssituaties. Antoine onderscheidt vier groepen waarin 'de netgeneratie' valt onder te verdelen, te weten; Hyvers, Gamers, Traditionalisten en Producenten. De laatste groep 'producenten' komt volgens Antoine nog het dichtst bij 'de netgeneratie'. Dit is een kleine, maar actieve groep, die zich bezig houden met het plaatsen van filmpjes op YouTube en het uitwisselen van (zelfgemaakte) muziek via Myspace.



Het middagprogramma stond in het teken van een workshop serious game design door Casper Hartevelde (TU Delft) en Rens van den Berg (Deltares). ◀



In deze workshop werkten wij in groepen een thema uit. De workshop kende een aantal rondes, gericht op verschillende aspecten van gamedesign zoals het nadenken over de werkelijkheid, regelgeving en aandacht voor procedurele kennis. Na elke ronde presenteerden de verschillende groepen hun ideeën, waarna de groepen elkaar met punten beoordeelden. Aan het eind van de workshop had elke groep een spelconcept uitgedacht en rolde de groep van een van onze redactieleden, Cas Gerritsen, als winnaar uit de bus met een spel over verzekeringen.

Al met al was het een leuke, leerzame en verhelderende workshop over één van de mooiste ambachten ter wereld...die van Serious Game Design! De dag leverde genoeg stof op om tijdens de borrel over na te praten.

Het volledige verslag van het seminar kun je vinden op: <http://learningbygaming.blogspot.com/> ◀

## Nieuwe bestuursleden

Bij de afgelopen bestuursverkiezing zijn Swen Stoop en Luuk Terbeek aangewezen om het bestuur te gaan versterken. Hieronder stellen we de nieuwe bestuursleden kort aan u voor.



**Swen Stoop** is momenteel bezig met het opstarten van zijn eigen bedrijf waarin hij zich toelegt op het ontwerpen en toepassen van spelsimulaties in besluitvorming, onderwijs en concept ontwikkeling. Daarnaast geeft hij lezingen en colleges over de werking van spellen in serieuze toepassingen. Binnen het SAGANET bestuur neemt hij de rol van secretaris op zich. Hij zet zich binnen het bestuur ook in voor het structureel delen en ontwikkelen van kennis over inzet en werking van spelsimulatie. In zijn vrije tijd speelt en ontwikkelt hij strategische en tactische spelsimulaties.

Email: [sgcstoop@zonnet.nl](mailto:sgcstoop@zonnet.nl)

LinkedIn: Swen Stoop

**Luuk Terbeek** is onderwijskundige en werkzaam als e-Learning Consultant bij Stoas Learning, waar hij zich bezig houdt met het ontwerpen en ontwikkelen van Web-Based Trainingen en het adviseren over en implementeren van virtuele leeromgevingen. Zijn speerpunten als bestuurslid van SAGANET zijn het bevorderen van interne kennisdeling en het streven naar structurele samenwerkingsverbanden. Meer over zijn passie voor Serious Gaming en verslagen van eerdere Saganet seminars, vind je op zijn blog: <http://learningbygaming.blogspot.com/>



e-mail: [lte@stoas.nl](mailto:lte@stoas.nl)

LinkedIn: Luuk Terbeek ◀

## Werkconferentie SAGANET en SAGSAGA

SAGANET en SAGSAGA (het Duits-Oostenrijks-Zwitserse broertje van Saganet) zijn de twee grootste saga's van Europa. Op internationale conferenties blijkt steeds weer dat we veel overeenkomsten vertonen in gedachtegoed en interesse in spelsimulaties. Helaas zijn deze maar een keer per jaar, en is niet voor iedereen mogelijk om daaraan deel te nemen. Daarom organiseren we in het weekend van 17 tot en met 19 april een gezamenlijke werkconferentie in Keulen met als thema: "When two saga's meet ..."



Net zoals de ISAGA-conferenties in München (2004) en Nijmegen (2007) wordt dit een zeer interactieve bijeenkomst: al spelend, reflecterend, discussiërend en conceptualiserend zullen we ideeën uitwisselen over hoe we spelsimulaties ontwikkelen, gebruiken, inzetten en debriefen. ▶

## Programma

Vanaf *vrijdag* 18.00 ben je welkom om samen te eten ("The Beer and Wine Game") en daarna spellen te spelen, ontwikkeld door deelnemers.

*Zaterdag* start met de keynote "The Realization and Production of Game Concepts" door Till Meyer. Daarna is er een aantal parallelle sessies met onderwerpen als (onder voorbehoud): Practices with Slogan and the Hexgame (Markus Ulrich), Haptic Simulation and Gaming Factory (Erika Herrenbrück), Workshop Simulation Game Quality (Eric Treske), Workshop Game design (Casper Harteveld & Rens van den Bergh), The Medici Game – Create Break through Innovations (Claudia Schmitz). In de afsluitende plenaire sessie worden de opbrengsten, ervaringen en vragen van de dag samengebracht.

*Zondag* kunnen diehards tot het middaguur de discussies voortzetten, spellen spelen of socializen.

Het is ook mogelijk om alleen op zaterdag te komen (start 9.00u).

Alle deelnemers zijn uitgenodigd om met onderwerpen te komen die voor henzelf – en/of anderen – interessant zijn: bijvoorbeeld vragen en problemen waar je mee geconfronteerd wordt bij het ontwikkelen van een spelsimulatie, een voorlopige versie van een spel dat je wil voorleggen aan anderen. De onderwerpen kun je vooraf, maar ook nog tijdens de bijeenkomst inbrengen (mits daar dan nog ruimte en tijd voor is natuurlijk).

## Verdere informatie

- Deelnamekosten zijn rond de € 50,00, inclusief faciliteiten, lunch, koffie en thee, en materiaal gedurende de zaterdag. Diner en drankjes zijn voor eigen rekening.
- De voertaal is Engels
- Locatie is de Jugendherberge Köln-Deutz (<http://www.koeln-deutz.jugendherberge.de>). Daar kan ook overnacht worden voor ca. 40 p.p.p.n.
- Aanmelden kan bij Eric Treske - [eric.treske@intrestik.de](mailto:eric.treske@intrestik.de)
- Voor vragen kun je terecht bij Vincent Peters ([Vincent@samenspraakadvies.nl](mailto:Vincent@samenspraakadvies.nl)) of Marleen van de Westelaken ([Marleen@samenspraakadvies.nl](mailto:Marleen@samenspraakadvies.nl))

Meer gedetailleerde informatie wordt via het Saganet-forum verspreid. ◀

## Verdere bijeenkomsten

### Isaga conference 2009 vraag en antwoord

**Can you give our readers a short introduction of yourselves to show us who the people behind the organization are?**

ISAGA2009 is organized by SSAGSg, the Society of Simulation And Gaming of Singapore ([www.ssagsg.org](http://www.ssagsg.org)). Heading the society are 2 Singapore members from the Steering Committee of ISAGA, Dr YEO Gee Kin and Dr CAI Yiyu.



Gee Kin has been involved with simulations and games for nearly 30 years, running a management decision game at the National University of Singapore (NUS) as well as for other higher institutions in Singapore, and is a developer of SGX ([www.ssagsg.org/SGX/](http://www.ssagsg.org/SGX/)), a directory of simulation and gaming resources.

Yiyu, currently with the Nanyang Technological University (NTU), has extensive experience in Design, Computer Graphics, Visualization, and Virtual Reality. His interests in Creative Digital Media and Computational Bio-medical Science have established the Mobile Immersive Theatre ([www.mit.sg](http://www.mit.sg)). ▶

ISAGA2009 is supported by NUS, NTU, S&G/Simulation & Gaming ([www.sg.sagepub.com](http://www.sg.sagepub.com)), and IDA ([www.ida.gov.sg](http://www.ida.gov.sg)), the governing authority of information and communication technologies in Singapore.

### **Why should our readers come to Singapore for a holiday if they can't make it to the conference?**



Singapore is a small island just 693 sq km where a population of about 4.6 million people lives. With 4 main races, namely, Chinese, Malay, Indian and Eurasian, one can expect a great variety of culture, the arts, cuisine and architecture. Taking in the sights in Chinatown, Little India and the Malay Village will give the visitors a unique kind of experience. The amenities and transport system are excellent and if one is conversant in English, one can get around by oneself.

Visitors to Singapore will usually visit our neighboring countries such as Malaysia, Thailand (Phuket), Vietnam and Indonesia(Bali) for more unique and exotic culture. A good variety of guided tours can be arranged in a short time.

### **Could you tell our readers something about the theme of your conference?**

The theme is ISAGA2009 is 'Learn to Game and Game to Learn is'. We felt that in the mind of most people in this region these days, almost all gaming and game simulation is computer based which is incorrect. We hope to correct this perception through this conference. In fact computer gaming for edutainment only gained popularity in the early 1980s when multimedia was made possible by technology.

In particular, we hope the conference will be able to open up more avenues for computer gamers and their developers to look at how traditional games in learning can be supported by computer technology without losing the meaning and purpose of the game.

We hope that with the specialists coming in as keynote speakers, panelists, session leaders, presenters and demonstrators, values of games and simulations will be more exposed thereby inviting more emphasis and more resources to be put into games for learning vis-à-vis games.

Through Learn to Game and Game to Learn, we hope to see a fusion of computer technology and learning pedagogies especially where non-artificial human intelligence is still more effective, thereby resulting in better games and simulation for both learning and entertainment.

### **Can you explain to our readers why this year's program is special?**

This year is the 40th Annual Conference of the International Simulation and Gaming Association and it is the first time the conference is being held in South East Asia.

And as mentioned earlier, most people in this part of the world think that gaming is computer gaming and we feel the presence of your readers will help us to see what holistic gaming is. Furthermore, gaming incorporating digital media is strongly supported by the Singapore government as a billion-dollar industry in recent years and your readers can meet and exchange ideas with the local participants. We hope you can help to further bring Gaming and Simulation to a higher level and a wider audience.

### **Can you give us specific deadlines for this conference?**

Until now we have received more than 90 proposals. To encourage more participation, we have extended the deadlines as follows: Submission of full-length papers: April 20, 2009, submission of abstracts: May 04, 2009, early bird discounts end on April 25, 2009►

## What can you tell us about the content of the program?

The following keynote speeches have been confirmed:

- CHANG Shih-tsung, "Competitive Analysis of Role Play Simulation Games to the Value and Meaning of UE Learning and Edutainment Study"
- CHEE Yam San, "Game-based Learning: Opportunities and Challenges for 21st century education"
- Daniel DRUCKMAN, "Learn to Game, Game to Learn: Designers and Role-Players" ►
- Sara de FREITAS, "The Power of Immersive Experiences: Using serious games and virtual worlds to enrich social interactions and create new spaces"
- Gert Jan HOFSTEDE, "What game are you really playing? - How culture changes the rules"
- Dmitri KAVTARADZE, "Wisdom by Gaming vs Knowledge by Learning"
- Ryohei NAKATSU, "Interactive Digital Media and its Future"
- Vincent PETERS, "Sneak Preview in the next decade"

## More information

Game software companies are invited to exhibit their products at the conference site. Please email [isaga2009exhibition@ssagsg.org](mailto:isaga2009exhibition@ssagsg.org).

You may learn about the new development at <http://www.isaga2009.ssagsg.org/html/WhatsUp.html>

Please visit the conference website at [www.isaga2009.org](http://www.isaga2009.org) where you can find more updated details. We hope to see you at the conference in Singapore. ◀

## ISAGA 6th International Summer School in Gaming Simulation in Romania

*Theme: Simulation Game design for education & training*

*Date: August 15 - 22, 2009*

*Venue: University Babes-Bolyai, Cluj-Napoca, Romania*



The aim of the ISAGA Summer School to bring together "masters" from different areas of Gaming & Simulation (GS), as well as students and professionals who want to use GS in a place where each master could transmit visions of the theoretical founds of GS to the learners, and guide students through the learning experience. Just like the renaissance "officina" where masters and students could exchange experience, share knowledge and embark on their own voyage of discovery.

The summer school 2009 will give participants the opportunity to learn about the use of different gaming simulation methods and to learn how to design and facilitate gaming simulation for education and training.

In the morning there are lectures and discussions lead by teachers about their perspectives on gaming simulation design, demonstrations / play of simulation games that were designed by the teachers and sharing of their experience about the design and facilitation process.

In the afternoon and evening participants will form small project teams. Coached by teachers, they will design, test and discuss their own prototype simulation games. The results (prototype games including concept of debriefing structure) of the summer school will be presented in the whole group of participants.

For more information on teachers, theme, fees and registration please visit the webpage: <http://www.isaga-summer-school.org>

Social Program and detailed schedule, accommodation and venue information and material for students will be updated soon on the webpage. There are special reduced fees for students and members of SAGANET. ◀

## Highlights of GATE symposium 'Future Serious Games'



February 10 the symposium 'Future Serious Games' took place in Utrecht with the intent to disseminate second year results and prospects to the general public of the EUR 19M project Game Research for Training and Entertainment (GATE). In the opening presentation, project director Mark Overmars noted that GATE is looking for transfer projects of around EUR 200K, half financed by GATE, where results from the GATE work packages can be validated in real world settings. Overmars and expected 6 to 8 of these pilots to complete in the coming year.

Astrid Lubsen of the Waag Society showed how the prototyping process of the Scottie pilot project was supported by the society's FabLab from initial sketches to the current alpha release. Much creative work has been done that allow Scottie puppets to affectively communicate personalized gestures, sounds and colors between child patients or elderly and their families and friends.

Micah Hrehovcsik of the Utrecht School of the Arts presented the CarKit serious game pilot for intuitively educating physics to high school students. Thanks to the teacher mode (scenario editor) and student mode (racer practice) the class can prepare for class-wide competitions at home or school. Prior to an in-class competition, players submit their tactical race behaviors which describe their racer's physics and routes for several terrain types.

In his keynote, William Swartout gave his view on the future of serious games, particularly with the purpose of training personnel for e.g. military negotiation with local residents in Afghanistan or virtual 'standard patients' for psychological symptoms. Their approach includes technologies from artificial intelligence (such as speech recognition and automated reasoning) and high-resolution 3D visualization of face and body (for instance in Digital Emily).



TU Delft's gaming researchers Rafael Bidarra, Tim Tutenel and Ruben Smelik, saw their progress on landscape and scenery generation briefly mentioned the opening presentation by Overmars. In other presentations, Joske Houtkamp of Utrecht University showed how the integration of ambient music and sounds like heart beat, explosions and ambient sounds greatly enhance realism of serious games, including Deltares' Levvy Patroller and Vstep's firemen training games. She explained that the increase in perceived realism did

not reflect in the measured engagement of the students, which was likely due to the low sound volume. Dirk Heylen of the University of Twente presented work on virtual characters such as the use of the virtual conductor as a platform to test synchronization among multiple agent strategies, each performing its own plans to reach its own goals. Hans Korteling of TNO presented a general framework to classify the knowledge transfer of gaming which may support game design and evaluation. ◀

## Simulation & Gaming onderzoek

### Jantina Huizenga stelt zich voor.

Ik ben Jantina Huizenga en werk als promovenda game-based learning bij het Instituut voor de Lerarenopleiding van de Universiteit van Amsterdam (<http://home.medewerker.uva.nl/j.c.huizenga/>).

### Enkele onderzoeken

In het begin van mijn promotietraject heb ik met Wilfried Admiraal en Sanne Akkerman (IVLOS) onderzoek gedaan naar Frequentie 1550, een mobiel stadspel gericht op de geschiedenis van Amsterdam in de Middeleeuwen. Dit spel is ontworpen door de Waag Society [<http://freq1550.waag.org>]. In 2007 hebben 10 klassen van 5 scholen voor voorgezet onderwijs het stadspel gespeeld en zijn de leereffecten van Frequentie 1550 onderzocht. ▶



Er zijn gegevens verzameld over de game als verhalende leeromgeving, leereffecten en motivatie effecten. Bij 458 leerlingen zijn een kennistoets, een essay, en een vragenlijst afgenomen. De helft van de leerlingen heeft het spel gespeeld en de andere helft heeft twee reguliere lessen met vergelijkbare inhoud gevolgd. Voor kennis over middeleeuws Amsterdam is een significant effect gevonden. De leerlingen die het spel hebben gespeeld, behalen gemiddeld een duidelijk hogere score op de kennistoets dan de leerlingen van het alternatieve reguliere onderwijs.



Het spel Frequentie 1550 was alleen in te zetten in Amsterdam en leerlingen hadden weinig invloed op het spel. Vanuit Frequentie 1550 is een vervolgtraject ontstaan met een platform dat overal gebruikt kan worden en waar leerlingen en docenten hun eigen locatie-gebaseerde games kunnen creëren, spelen en delen: het Games Atelier (<http://www.waag.org/project/gamesatelier>). In maart 2008 was er een pilot waarbij 20 kinderen games gemaakt hebben gebaseerd op thema's als culturele diversiteit en sociaal gedrag. Er zijn 3 verschillende templates met verschillende mates van ingewikkeldheid:

- 'Secret Trail', een ontdekkingsroute waarbij je verschillende punten in de omgeving bezoekt door hints te gebruiken en opdrachten te maken die verschijnen op de mobiele telefoon.
- 'Collect & Trade', in dit template hebben spellers de missie om een bepaalde combinatie van objecten te verzamelen die in de omgeving verborgen zijn. Spelers kunnen objecten met elkaar ruilen.
- 'Adventure', dit template is een soort rollenspel waarin teams een bepaalde identiteit krijgen die hun kracht en vaardigheden in het spel bepaalt. Diverse activiteiten voor verschillende identiteiten worden op locatie geplaatst.

In november 2008 is er een landelijke wedstrijd begonnen, 'The mobile game quest', waarbij leerlingen tegen elkaar strijden om de ultieme locatiegebaseerde game te maken. 27 maart 2009 zal de winnaar bekend gemaakt worden. ◀

## Simulation & Gaming volume 40, Number 1, February 2009

In deze aflevering van dit tijdschrift (dat inmiddels 40 jaar bestaat!) staat één thema centraal, namelijk de overdracht van kennis en ervaringen opgedaan in een simulatie game naar de werkelijkheid van alledag.

Thema: Bridging the Gap: transforming knowledge into action through gaming and simulation (Guest Editor: Willy Kriz)

### Artikelen:

- Editorial: Acting, knowing, learning, simulating, gaming (David Crookall & Warren Thorngate)
- The Saga of ISAGA (Jan Klabbers)
- Perspective making: constructivism as a meaning making structure for simulation gaming (Timo Lainema)
- Learning through business games: acquiring competences within virtual realities (Richard Fortmüller)
- Microworld development: transforming tacit knowledge into action (Mathias Fischer & Frederico Barnabè)
- The ten commandments for translating simulation results into real-life performance (Ivo Wenzler)
- Putting theory-oriented evaluation into practice: a logic model approach for evaluating SIMGAME (Jan Hense, Willy Kriz & Joseph Wolfe) ◀



## Overig

### Twee maanden gaming nieuws in een notedop

Door Cas Gerritsen - De afgelopen maanden hebben wij uit onderzoek en het nieuws kunnen leren dat: Gamers er in tegenstelling tot de verwachtingen van de meeste mensen eigenlijk een heel actief leven op na houden (<http://www.nu.nl/internet/1900762/gamers-leiden-actiever-leven-dan-niet-gamers.html>). De uren die gamers aan hun hobby besteden blijken financieel ook nog eens heel aantrekkelijk in tegenstelling tot enkele van de activiteiten die zij simuleren (<http://www.nu.nl/internet/1927744/gamen-is-goedkoopste-hobby.html>). En ondanks een veranderende trend qua platforms met een verschuiving van hardcore naar casual gaming lijkt de markt gezond (<http://www.nu.nl/games/1901991/pc-gaming-verkeert-in-prima-gezondheid.html>) er worden zelfs meer spellen dan films verkocht (<http://www.nu.nl/internet/1905903/inkomsten-games-voor-het-eerst-hoger-dan-dvd.html>). Deze gezonde markt staat in schril contrast met sommige gamers zelf (<http://www.nu.nl/games/1923954/sony-reageert-op-berichten-over-playstation-huidaandoening.html>). Naast huidaandoeningen blijken ook de hersenen niet onaangetaast na het spelen van teveel spelletjes. Dit kan op een onschuldige manier (<http://www.nu.nl/opmerkelijk/1906627/vrouw-wisselt-monopolybriefjes-voor-echt-geld.html>), culturally challenged (<http://www.nu.nl/internet/1916685/japans-verkrachtingsspel-uit-virtuele-schappen.html>) of zorgwekkend ([http://nintendo-wii.nieuwslog.nl/article/nintendo-wii\\_65080/Tieners\\_cel\\_in\\_voor\\_\\_Mortal\\_Kombat\\_\\_moord.html](http://nintendo-wii.nieuwslog.nl/article/nintendo-wii_65080/Tieners_cel_in_voor__Mortal_Kombat__moord.html)). Om excessen te voorkomen blijft de overheid pogingen doen tot (zelf)regulering. Helaas soms met averechts effect (<http://www.nu.nl/games/1926202/kind-aangetrokken-door-waarschuwinglabel.html>) Gelukkig kun je door te gamen tegenwoordig inzetten voor meer overheidsbemoediging in allerlei andere zaken (<http://www.nu.nl/internet/1924782/sp-lanceert-protestgame-tegen-verkoop-energiebedrijven.html>). ◀



## Agenda

Donderdag 19 maart

**Saganet bijeenkomst (artikel)**

Maandag 23 – vrijdag 27 maart

**Game Developers Conference**  
San Fransisco

Vrijdag 27 maart

**Uitslag 'The mobile game quest' (artikel)**

Vrijdag 10 – zondag 12 april

**Game.Net Expo 2009**  
Exhibition Center EKEP12o Km. NM Athens-Lamia

Vrijdag 17 – zondag 19 april

**SAGANET/SAGSAGA bijeenkomst (artikel)**  
Keulen

Maandag 20 april

**Deadline full length papers ISAGA 2009**

Donderdag 23 april

**U Game U Learn**  
Delft

Zaterdag 25 april

**Einddatum vroegboekorting ISAGA 2009 (artikel)**

Zondag 26 – donderdag 30 april

**Foundations of Digital Games**  
Disney Wonder Cruise Ship

Maandag 4 mei

**Deadline paper abstracts ISAGA 2009 (artikel)**

Donderdag 14 mei

**Saganet bijeenkomst**

Vrijdag 15 mei

**DiGRA Ned meeting**  
Utrecht ▶

## Agenda vervolg

Zaterdag 6-zondag 14 juni

Woensdag 17 – vrijdag 19 juni

Maandag 22 – woensdag 24 juni

Maandag 29 juni – vrijdag 3 juli

Zaterdag 15 – zaterdag 22 augustus

Dinsdag 1– vrijdag 4 september

Donderdag 10 – zat. 12 september

### **NLGD**

#### **CASA 2009**

The 22nd conference of Computer Animation and Social Agents  
Trippenhuys Amsterdam

#### **INTETAIN 09**

The 3rd International Conference on Intelligent Technologies for  
Interactive Entertainment  
Amsterdam, the Netherlands

#### **ISAGA Conferentie 2009 (artikel)**

Singapore

#### **ISAGA Summerschool 2009 (artikel)**

Simulation Game design for education & training  
University Babes Bolyai, Roemenië

#### **DiGRA 2009**

Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and  
Theory  
Brunel University, West London, United Kingdom

#### **IVA 09**

The 9th international conference on Intelligent Virtual Agents  
Special attention to games  
Amsterdam ◀