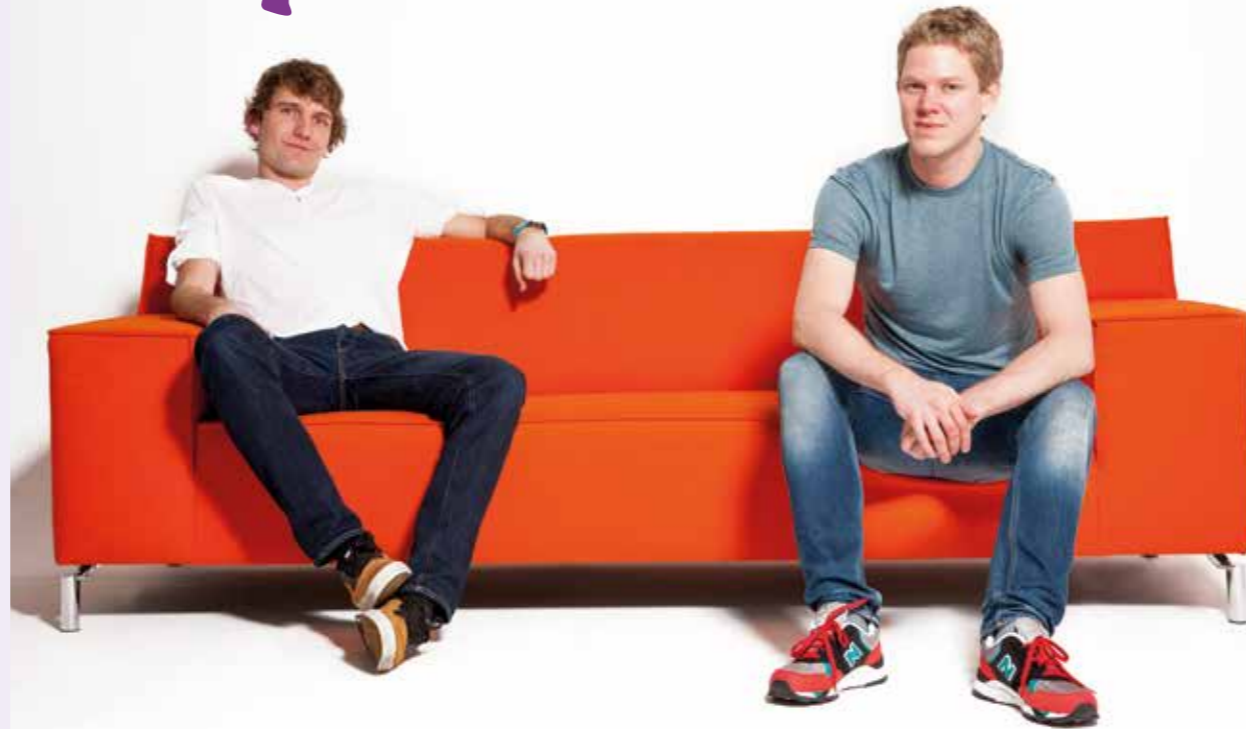


Interactief spelen: best of both worlds

De tijd dat kinderen alleen maar konden spelen op traditionele speeltoestellen als glijbanen, schommels en wipkippen ligt ver achter ons. Technologische ontwikkelingen zorgen voor een breed scala aan mogelijkheden op het gebied van interactief spelen. Maar wat is dat nu eigenlijk, interactief spelen? En waar moet je aan denken bij het plaatsen van interactieve speeltoestellen? We vroegen het Rob Tuitert en Thomas Hartong, werkzaam bij Yalp en ontwerpers van een hele serie interactieve speeltoestellen.



'Traditioneel spelen en interactief spelen gaan prima samen.'

1 Wat is in jullie ogen interactief spelen?

"Interactief spelen is voor ons spel dat zich afspeelt op het raakvlak van de digitale en de fysieke wereld: 'Gamen in het echt'. De game-wereld brengt uitdaging, afwisseling, vernieuwing in spellen en de mogelijkheid om spel-niveaus dynamisch aan te passen aan de speler. De fysieke wereld brengt onder meer lichaamsbeweging, sociale interactie, gezond buiten zijn. *Best of both worlds* dus.

Een vaak gehoord misverstand is dat interactief spelen gelijk staat aan elektronisch spelen. Ook al maken we gebruik van de mogelijkheden van elektronica, dit is nooit een doel op zich. Het moet wel spelwaarde toevoegen. Met bijvoorbeeld simpelweg wat lichtjes en geluidjes toevoegen aan een schommel sla je de plank mis."

2 Wat zijn de voor- en nadelen van interactief spelen?

"Omdat het heel erg leuk is en een nieuwe generatie kinderen (maar ook volwassenen en oude-

ren!) aanspreekt. De ontwikkelingen gaan snel, er ontstaan veel mogelijkheden. Ik weet nog dat we met de Sona bijvoorbeeld konden inspelen op de jumpstyle rage in 2007. Daarnaast is het mogelijk om op afstand nieuwe spellen te uploaden. Tot slot is het mogelijk om de statistieken te bekijken van het spel. Dat is interessant voor ons als ontwerpers (welk spel is nou het meest populair?) en ook voor de beheerders en gebruikers. Nadeel is wel dat er vaak stroomvoorziening nodig is, maar dat is in de praktijk nooit een probleem geweest. Tot slot nog: Ik hoor vaak de discussie over interactief spelen vs. traditioneel spelen. Dat is in onze ogen een misvatting: het is geen OF maar EN. Die twee gaan prima samen."

3 Is interactief spelen voor alle buiten-speelruimtes geschikt?

"Ja. Net als traditioneel spelen kan ook interactief spelen overal. Vaak wordt het geassocieerd met de stedelijke omgeving, maar een natuuromgeving en een interactief speeltoestel gaan ook prima samen. Je zou dan zelfs kunnen inspringen op de omgeving: een leuke natuurquiz die kinderen wat leert over de omgeving. Daarnaast zijn

interactieve toestellen vaak erg toegankelijk voor speciale doelgroepen als ouderen en rolstoelers, zonder daarbij stigmatiserend te zijn: kinderen in een rolstoel kunnen samen spelen met hun broertjes en zusjes op hetzelfde toestel."

4 Wat zijn aandachtspunten in het ontwerp van ruimtes met interactief spelen?

"Kies toestellen die aansluiten bij de doelgroep. Zorg ook voor rustige ruimtes om de toestellen voor spelers die even willen rusten of voor toeschouwers. Dat laatste zien we ook vaak: het is erg leuk om 'potjes' te kijken van anderen. Zorg ook voor een omgeving die aansluit op het interactieve spel, en dan ook vooral in de vloer. Vormen en kleuren in de ondergrond kunnen bijdragen aan het spel: kinderen kunnen die gebruiken om hun interactieve spel te verrijken. Laat ook de spellen op de toestellen aansluiten bij de doelgroep. Op een schoolplein is het handig om spellen te activeren die met een grote groep te spelen zijn. In een park heb je vaak weer meer eenlingen, en daar kun je op inspelen met het toestel."

5 Wat kun je zeggen over het beheer van interactieve speelplekken?

"Het beheer is heel belangrijk, en daar steken wij als ontwerpers veel tijd in. Ons uitgangspunt: simpel houden. Als iemand zijn smartphone kan bedienen, kan hij ook een interactief toestel bedienen. Geluidsvolume, aan/uit tijden en spellen kunnen eenvoudig worden ingesteld met een online inlog. Onze toestellen regelen zichzelf trouwens ook: een spel dat niet goed wordt gespeeld, wordt automatisch vervangen door een nieuw spel. Sommige beheerders vinden het prima om het daarbij te laten: er wordt goed gespeeld, dus ze zijn tevreden. Anderen zijn weer erg enthousiast bezig en checken vaak de statistieken."

6 Interactief spelen en regelgeving. Sluit het aan op bestaande regelgeving?

"Jazeker. De stroomvoorziening is laag voltage en dubbel geïsoleerd, dus heel veilig. De speluitdaging zit hem bij interactieve toestellen vaak in de spellen, waardoor we niet per se de hoogte in hoeven. Dat scheelt: er is geen dure valondergrond nodig, en de inspecteurs voor veiligheid zijn vaak snel klaar bij ons."

7 Hoe reageren kinderen? Zijn die enthousiast? Kiezen ze voor interactieve objecten of toch voor traditionele?

"Kinderen reageren super. Dat zagen we al bij onze afstudeerprojecten waarbij gebruikstesten erg belangrijk zijn. Zo houden we contact met de eindgebruiker. Als je langs een speelplek komt waar alle kinderen in de stromende regen aan het spelen zijn op ons toestel op een voor de rest leeg plein, dan weet je dat het goed zit. Vaak hebben kinderen wel een voorkeur voor interactief spelen. Dat zit hem in de uitdaging en nieuwsgierigheid. Een klimtoestel is erg gaaf, maar als je een echte DJ kan spelen in de buitenruimte, dan is dat iets dat erg tot de verbeelding spreekt."

Over Thomas Hartong en Rob Tuitert

ROB TUITERT en THOMAS HARTONG zijn productontwerpers bij Yalp en geestelijk vaders van een hele serie interactieve speeltoestellen. Beiden studeerden ze Industrieel Ontwerpen aan de Technische Universiteit Delft. Rob studeerde begin 2007 af bij de Technische Universiteit Delft op de dansboog Sona, het eerste interactieve toestel dat bij Yalp werd ontwikkeld. Thomas volgde in 2009 met het ontwerp van de voetbalmuur Sutu. Samen werkten ze onder andere aan een interactief sportveld (Toro), het educatieve speelplatform Memo, en wonnen de Red Dot Design Award met de DJ Tafel Fono.

Tips & tricks

- Interactief = ervaren
- Schaf geen toestel aan vanuit een catalogus
- Laat je doelgroep meebeslissen

In 2014 won Yalp de prestigieuze Red Dot Award voor de DJ-tafel Fono. bit.ly/1gtmXZk