

Literatuurselectie Games

Literatuurselectie Conferentie Cultuur Leert Anders IV 2010

Vooraf

De literatuurlijst bevat een selectie gemaakt uit de collectie van de bibliotheek van Cultuurnetwerk Nederland. De uitgave is samengesteld ter gelegenheid van de Conferentie Cultuur Leert Anders IV, op 3 december 2010 in Ede.

De genoemde literatuur is te leen of in te zien bij de bibliotheek van Cultuurnetwerk Nederland. De catalogus is online te raadplegen: www.cultuurnetwerk.nl. Hier vindt u ook informatie over de mogelijkheid om publicaties per post te ontvangen en over de leen- en inschrijfvoorwaarden. Voor mondelinge informatie kunt u telefonisch contact opnemen met de infobalie: 030-236 12 00.

De bibliotheek van Cultuurnetwerk Nederland, gevestigd in hartje Utrecht, op loopafstand van het Centraal Station, is geopend op maandag van 13.30 tot 17.00 uur en van dinsdag tot en met vrijdag van 9.30 tot 17.00 uur. Zie www.cultuurnetwerk.nl of bel 030-236 12 00 voor afwijkende openingstijden vanwege feestdagen en vakantieperiodes.

Cultuurnetwerk Nederland
Ganzenmarkt 6
Postbus 61
3500 AB Utrecht
T 030-236 12 00
F 030-236 12 90
I www.cultuurnetwerk.nl
E info@cultuurnetwerk.nl

Games

Contact! : kinderen en nieuwe media / (eindredacteur) Boeke, H., (redacteur) de Haan, J., (redacteur) Pijpers, R. . - Houten : Bohn Stafleu Van Loghem, 2010. - 243 p. - Met reg. - ISBN 978-90-313-78371

Dit boek gaat over het gebruik van nieuwe media - internet, games en mobiele telefonie - bij kinderen in de basisschoolleeftijd. Bij kinderen draaien nieuwe media in eerste instantie om contact. Op steeds jongere leeftijd zijn kinderen actief met nieuwe media. Ouders en leerkrachten vragen zich af hoe de nieuwe mogelijkheden het best benut kunnen worden en hoe gevaren vermeden kunnen worden. Wat moeten kinderen leren om veilig en efficiënt met nieuwe media om te gaan? Welke vaardigheden zijn er nodig om mediawijze burgers van hen te maken? En wat zijn hierbij taken van opvoeders? Bestemd voor ouders, onderwijzers en hulpverleners om wegwijs te maken in de digitale leefwereld van kinderen. Het boek is een initiatief van het Sociaal Cultureel Planbureau (SCP), Stichting Mijn Kind Online en het programma Digivaardig & Digibewust.
659 CON

Pixellated play: practical and theoretical issues regarding videogames in art education / Sweeny, R.W. . - 2010. - Met lit.opg.

(Studies in art education; Vol. 51, nr. 3, 262-274 p.)

Videogames represent one of the fastest growing and most influential forms of contemporary visual culture. In this article, the author looks to five aspects of current videogames: perspective, interactivity, interface, narrative, and time and movement. Each of these videogame modalities is analyzed as related to a wide range of popular media, including film and new media. Art educators are provided with specific suggestions for incorporating aspects of videogames in practice, questions that point to the problematic nature of many videogames, as well as general theoretical directions for future research.

Wat weten we over ... effecten van games : een beknopt overzicht van wetenschappelijk onderzoek naar de effecten van games / van Rooij, A.J., Kennisnet, Jansz, J., Schoenmakers, T.M. . - Zoetermeer : Kennisnet, 2010. - 35 p. : ill. - Met lit.opg. - ISBN 978-90-77647-36-3

(ICT in het onderwijs; 25)

Een tussenstand van wat er bekend is over games in het onderwijs. Het onderzoek laat zien dat je van games in principe veel zou kunnen leren. Games motiveren, ze helpen cognitieve vaardigheden verbeteren, leerlingen kunnen er veel kennis mee vergaren en games kunnen zelfs positieve effecten hebben op de lichamelijke gezondheid. De kracht van games is dat ze ontworpen zijn om op een meeslepende manier, spelenderwijs, handelingen uit te voeren. De keerzijde is dat games ook té meeslepend kunnen zijn. Dit boekje besteedt daarom ook uitgebreid aandacht aan de vraag wat de ongewenste effecten zijn van games op gedrag en aan gameverslaving.

[http://redactie.kennisnet.nl/attachments/session=cloud_mmbase+2195754/Nr. 25 Wat weten we over Effecten van Games.pdf](http://redactie.kennisnet.nl/attachments/session=cloud_mmbase+2195754/Nr._25_Wat_weten_we_over_Effecten_van_Games.pdf)

790 ROO

De Cuyperscode / van Wijk, J. . - 2009.

(Kunstzone; Vol. 8, nr. 5, mei 6-7 p.)

Res nova, een adviesbureau en kennisnetwerk op het gebied van cultuurhistorie heeft een game geproduceerd rond Pierre J.H. Cuypers, de architect van onder andere het Rijksmuseum en het centraal station van Amsterdam. Het spel kan gespeeld worden op www.cuyperscode.nl. Dit spel is een artificial reality game (ARG) dat Res nova heeft ontwikkeld in het kader van het Cuypersjaar 2007. Lopende het spel verdiept men zich in Cuypers, zijn werk en zijn tijd. Gerda Eijkenlenberg,

docent CKV aan Lyceum Schöndeln in Roermond vertelt onder meer in dit artikel dat zij als school besloten hebben om de Cuyperscode te laten meetellen als culturele activiteit.

Reading and watching : what does the written word have that images don't? / (redacteur) Schram, D., Konrád, G., (auteur van inleiding) van Riel, R., ... [et al.] . - Amsterdam : Stichting Lezen, 2009. Delft : Eburon. - 97 p. : ill., fig. - Met lit.opg. - ISBN 978-90-5972-321-4 (Stichting Lezen reeks; 15;

The biennial (international) conference 'Reading and Watching' was organised by the Dutch reading foundation at 21 November 2008. Main questions during this conference were: Are positive effects from literature attained from literature alone? Could the same be achieved from images (television, films, games)? What does the written word have that images don't? This publication contains lectures from all speakers: György Konrád - 'Reading and writing', Adriana G. Bus - 'Storybook Exposure', Klaus Maiwald - 'Reading and reading promotion in a pictorial culture', Raymond A. Mar - 'Empirical research on reading and watching narrative fiction', Jakob Lothe - 'Verbal narrative and visual image', Joyce Gogging - 'Literature and games'.

820 REA

Meester wordt game-master / van Dam, A. . - 2009.

(Kunstzone; Vol. 8, nr. 7/8, jul/aug. 29-30 p.)

Voorbeeld van het Thorbecke College in Rotterdam waar een docent, Roland de Keizer een game ontwikkelde voor de onderbouw. Geïnspireerd door spelend, creatief leren ontwikkelde hij de game 'Zoo tycoon'. Belangrijkste elementen van een game zijn dat het gebaseerd is op een verhaal, dat het competentiegericht is en dat de speler snelle waardering en feedback krijgt. Volgend jaar wil De Keizer zijn collega's van economie en biologie bij de game betrekken.

Games nodig? / Versteeg, C. . - 2009.

(Kunstzone; Vol. 8, nr. 7/8, jul/aug. 30-31 p.)

Kritisch betoog over het nut van games in het onderwijs.

'Gebruik games om leerlingen te enthousiasmeren' / Geldermans, A. . - 2009.

(Bulletin Cultuur & School; Vol. 12, nr. 58, jul. 6-8 p.)

Gaming vereist een proactieve houding van kinderen. Zij leren o.a. samenwerken, onderhandelen en creatief zijn. Een voorwaarde om games te introduceren in het onderwijs is dat docenten de meerwaarde er van inzien vindt Willem-Jan Renger. Een interview met de vicevoorzitter van het faculteitsbestuur van Faculteit Kunst, Media & Technologie van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht.

<http://www.cultuurplein.nl/bulletin/bulletinpdf/2009>

Digital visual culture : theory and practice / (redacteur) Bentkowska-Kafel, A., (redacteur) Cashen, T., (redacteur) Gardiner, H. . - Bristol : Intellect, 2009. - 128 p. : ill. - ISBN 978-1-84150-248-9 This book presents the latest research into the relationship between theory and practice across digital media and technology in the visual arts and investigates the challenges of contemporary research and art curation, particularly in regard to new media artworks. The contributors discuss the impact of technological advances on visual art and the new art practices that are developing as a result. Many aspects of new interdisciplinary and collaborative practices are considered, such as net art and global locative environments, and installations that are themselves performance, or games that often take place simultaneously online and in reality. These essays contribute to the ongoing discussion surrounding postmodern art practice in art and digital media. Abstracts of all the articles published in this volume are included.

659 DIG

Digital material : tracing new media in everyday life and technology / (redacteur) van den Boomen, M., (redacteur) ... [et al.] . - Amsterdam : AUP, 2009. - 303 p. : fig., ill. - Met lit.opg. en reg. - ISBN 978-90-8964-068-0

The contributors of the book, all teaching and researching new media and digital culture at Utrecht University, assembled their 'digital material' into an anthology, covering issues ranging from desktop metaphors to Web 2.0 ecosystems, from touch screens to blogging and e-learning, from role-playing games and Cybergoth music to wireless dreams. Together the contributions provide a showcase of current research in the field, from what may be called a 'digital-materialist' perspective.

659 DIG

Play, creativity and digital cultures / (redacteur) Willett, R., (redacteur) Robinson, M., (redacteur) Marsh, J., Beavis, C., ... [et al.] . - New York, NY [etc.] : Routledge, 2009. - X, 243 p. : fig., graf., tab. - Met lit.opg. en reg. - ISBN 978-0-415-96311-4

This book focuses on children's digital cultures, specifically examining the role of play and creativity in learning with new media technologies. Recent work on children's digital cultures has identified a range of literacies that are emerging through children's play with new media technologies. Such work has raised questions about the extent to which school practices have succeeded in bringing together traditional understandings of the role of play and creativity in learning and new approaches to learning occasioned by media technologies. In particular, there is a concern that technologies are valued mainly for their functionality in the classroom, even though these or related technologies may be largely used outside the classroom for play and pleasure including many aspects of creative production work.

370 PLAY

The art of videogames / Tavinor, G. . - Chichester : Wiley-Blackwell, 2009. - 231 p. - Met lit.opg., begrippenlijst en reg. - ISBN 978-1-4051-8788-6

This book explores how philosophy of the arts theories developed to address traditional art works can also be applied to videogames. It presents a philosophical approach to the art of videogaming, situating videogames in the framework of analytic philosophy of the arts. It discusses the relationship between games and earlier artistic and entertainment media, how videogames allow for interactive fiction, the role of game narrative, and the moral status of violent events depicted in videogame worlds. The author argues that videogames do indeed qualify as a new form of representational art.

790 TAV

Drama education with digital technology / (redacteur) Anderson, M., (redacteur) Carroll, J., (redacteur) Cameron, D. . - London : Continuum, 2009. - XV, 234 p. : fig., tab. - Met lit.opg. en reg. - ISBN 978-1-84706-266-6

This book explores the intersections between drama, digital gaming, technology and teaching. It documents the praxis (practice and research) that move beyond discussion of approaches and design. The contributors explore the realities of teaching an ancient aesthetic form in classrooms full of technologically able students. It also examines cases from classroom practice that provide teachers with approaches and understandings that can be adapted and applied for drama learning.

792 DRA

The ecology of games : connecting youth, games, and learning / (redacteur) Salen, K., Gee, J-P., ... [et al.] . - Cambridge, MA : MIT, 2008. - IX, 278 p. - Met lit.op. - ISBN 978-0-262-69364-6

This volume looks at games as systems in which young users participate, as gamers, producers, and learners. It aims to expand upon and add nuance to the debate over the value of games. Game play is credited with fostering new forms of social organisation and new ways of thinking and interacting; the contributors work to situate this within a dynamic media ecology. They look at the ways in which

youth are stimulated through their participation in the creation, uptake, and revision of games; new gaming literacies, including modding, world-building, and learning how to navigate a complex system; and how games act as points of departure for other forms of knowledge, literacy, and social organisation. Includes a games index and a glossary.

790 ECO

Jongeren en gaming : over de effecten van games, nieuwe sociale netwerken en educatieve kansen / De Pauw, W., ... [et al.] . - Leuven [etc.] : Acco, 2008. - 176 p. : fig., graf. - Met lit.opg. en webadressen. - ISBN 978-90-33470318

Studie over de maatschappelijk relevante aspecten van games, waarin drie facetten aan de orde komen: de effecten van games, de mogelijkheden tot het vormen van nieuwe sociale netwerken en de educatieve kansen die games bieden. In het eerste deel komen zowel negatieve als positieve effecten aan de orde en wat de samenleving en de overheid kunnen doen om die effecten te beïnvloeden. In het tweede deel wordt ingegaan op de potentiële rol die games kunnen spelen bij nieuwe sociale netwerken. Ook hierin komt naar voren hoe men diverse doelgroepen kan informeren, begeleiden en leren omgaan met deze nieuwe sociale netwerken. In het derde deel komen de mogelijke toepassingen van computergames in het onderwijs aan bod. Op welke manier kunnen games doeltreffend worden ingezet en wat kan gedaan worden om jongeren kritisch te leren omgaan met games?

790 JON

Kunst en digitalisering / Twaalfhoven, A.(redacteur), Knoop, R., ... [et al.] . - 2008. - Met lit.opg. - Themanummer.

(Boekman; Vol. 20, nr. 75, zomer 2-128 p.)

De digitalisering heeft in de kunstwereld voor een ware revolutie gezorgd. Zowel de creatie, consumptie als conservatie van kunst zijn hier ingrijpend door veranderd. Dit themanummer over kunst en digitalisering brengt de ins en outs van de digitale kunstwereld breed in beeld. Riemer Knoop buigt zich over de traagheid van het e-culturele overheidsbeleid en Jos de Haan onderzoekt de virtuele voorkeuren van jongeren. Marco de Niet maakt zich sterk voor erfgoed online en André Waardenburg zoomt in op het audiovisueel erfgoed. Willem Wijgers ziet nieuwe kansen voor marketing in de podiumkunsten en Pablo Cabenda laat zien hoe games de kunstwereld veroveren. Daarnaast een interview met mediakunstenaar Michel Koelink en een dubbelinterview met David Garcia en Gust De Meyer, respectievelijk hoogleraar Digitale cultuur en hoogleraar Communicatiewetenschap. Verder bijdragen van Paul Rutten, Joppe Gloerich, Koos Zwaan en François Stienen. In de serie e-praktijk aandacht voor voorbeelden van zowel traditionele als populaire cultuur op internet.

Mirror images : popular culture and education / (redacteur) Silberman Keller, D., ... [et al.] . - New York [etc.] : Peter Lang, 2008. - 226 p. : fig. - Met reg. en lit.opg. - ISBN 978-1-4331-0230-1 International and multidisciplinary effort to coalesce knowledge on education and popular culture studied as broad phenomena. In this volume, popular culture has been thematically treated as it appears in a variety of media, including movies, digital games, advertising, television, popular songs, and the internet. The book considers education in both formal and informal settings, and looks critically at the accepted dichotomy between education and popular culture. It argues that popular culture is capable of educating and that education shares many characteristics with popular culture, and tries to overcome these dichotomous relationships while also trying to clarify the reciprocal effects between the two. The book calls disciplinary and media boundaries into question in an effort to widen the possibility of enlarging the vocabulary and the verbs of all that stays unnamed by what is considered knowledge.

659 MIR

Nieuwe media & onderwijs: "CKV is een goudmijn" / Schuilenburg, J. . - 2008.

(CJP cultuureducatie magazine; Vol. 3, lente 8-11 p.)

Interview met Willem-Jan Renger, onderzoeker op het gebied van technologie en onderwijs aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, over games en over de toepassing ervan binnen het onderwijs.

GameMaker4you : een boek waarmee je zelf een computerspel leert maken / Maas, P., (auteur van voorwoord) Overmars, M. . - Dieren : Diepenmaat, [2008]. - 112 p. : ill. + cd-rom - ISBN 978-90-78115-22-9

Met dit boek en de bijgevoegde cd-rom leren kinderen in eenvoudige stappen hoe ze zelf vier voorbeeldgames kunnen maken. Nadat ze deze basisgames hebben gemaakt kunnen ze zelf aan de slag om hun eigen game te maken. Het boek en de cd leert hen waar ze op moeten letten. Met de GameMaker software en een grote hoeveelheid plaatjes, muziek en achtergronden kunnen ze hun eigen ideeën uitvoeren. Geschreven voor kinderen vanaf 10 jaar.

790 MAA

Leren in Second Life : Onderzoek naar de meerwaarde van Second Life in het onderwijs / van Schie, J., (auteur van voorwoord) ten Brummelhuis, A. . - Zoetermeer : Kennisnet, 2008. - 23 p. - In opdr. van St. Kennisnet. - ISBN 978-90-77647-14-1

Waar ligt de potentiële meerwaarde van virtuele leeromgevingen voor kwaliteitsverbetering van het onderwijs? Om hier een antwoord op te geven zijn voor dit onderzoek ruim vijftig ervaringsdeskundigen uit het onderwijs geïnterviewd. Ze zijn bevraagd over wat de meerwaarde is van Second Life voor het leren en welke randvoorwaarden daarbij gelden. In deze interviews zijn de opbrengsten van Second Life als (elektronische) omgeving voor leren in kaart gebracht met behulp van de zogenaamde 'Power Indicator'. Hierbij wordt de kracht van een leeromgeving gezien als het resultaat van drie eigenschappen van een leeromgeving: 1. De mate waarin de leeromgeving de aandacht van leerlingen kan vasthouden. 2. De mate van diepgang van het leren. 3. De mate van efficiëntie waarmee het beoogde leerdoel bereikt wordt.

http://onderzoek.kennisnet.nl/attachments/session=cloud_mmbase+1820832/Nr_9_Leren_in_Second_Life.pdf;jsessionid=DF403DB2A00A8C5F3E5F55A21D5C65F1

004 SCH

Games in het (v)mbo : beknopt verslag van onderzoek / (auteur van voorwoord) ten Brummelhuis, A., Kennisnet . - Zoetermeer : Kennisnet, 2008. - 13 p.

(ICT in het onderwijs; 4)

Samenvatting van de resultaten uit een onderzoek naar opbrengsten van games in het (v)mbo. Daarbij gaat het om de opbrengsten die docenten en studenten ervaren bij het gebruik van games in het onderwijs. De volgende vragen komen aan bod: Wat is de (verwachte) meerwaarde van games in het onderwijs volgens docenten? Welke (verwachte) bijdrage aan competenties en vaardigheden levert het werken met games op bij (v)mbo deelnemers? Wat is de (verwachte) meerwaarde van games in het onderwijs volgens studenten? Welke (verwachte) bijdrage aan competenties en vaardigheden levert het werken met games op bij (v)mbo deelnemers volgens studenten? (Hoe) kunnen competenties die mogelijk versterkt worden bij het spelen van games systematisch in kaart gebracht worden? (Hoe) kunnen game-lessen systematisch door direct betrokkenen geëvalueerd worden?

http://onderzoek.kennisnet.nl/attachments/session=cloud_mmbase+1643523/games.pdf;jsessionid=CAFC1D42C3BEC0AEC3ED3D9ED4D78E11

790 GAM

Video games as reconstructionist sites of learning in art education / Parks, N.S. . - 2008. - Met lit.opg.

(Studies in art education; Vol. 49, nr. 3, Spring 235-250 p.)

Art education has been in the midst of a transformation shaped by several factors, including changes in contemporary art theories, political and economic factors, and technological developments. Film, music videos, advertisements, video games and other forms of popular culture are shaping how students learn today. Discussions about video gaming typically have turned to concerns about a recurring narrative, focusing on violence with sexist and racist content, found in games such as *Grand theft auto: San Andreas* (2004). Today, educators and researchers recognize the potential of video games to engage players in multi-sensory, complex learning processes. Games that promote social action have become popular over the past 5 years and have represented a new genre of games that researchers from a range of disciplines are beginning to investigate. This discussion of video games examines simulation, situated learning, and social realism gaming schemas as well as social reconstructionist art education. Specifically, the article explores the video games *Peacemaker* (2006) and *Darfur is dying* (2006) and their potential for learning in a social reconstructionist art education context.

Restaging the epic : Brechtian epic elements in computer games and their use for computer literacy education / van Roessel, L. . - [S.l.] : [s.n.], 2008. - 96 p. : ill. - Met lit.opg. - Masterscriptie Universiteit Utrecht, Faculteit Geesteswetenschappen, Master Media Studies.

The main aim of this thesis will be to explore how computer games containing epic elements can be valuable to computer game literacy education, in particular critical perception. In order to answer this question a number of sub-questions need to be posed. First of all: what is computer game literacy and why is it necessary? Why is an addition to the model required, i.e. in what ways has it been under-theorized so far? Then: What does epic theater look like and how could epic elements be of any help to computer game literacy education? How can epic elements be translated to and deployed in games?

http://igitur-archive.library.uu.nl/student-theses/2009-0213-202937/Restaging_the_epic_LvR.pdf
790 ROE

Learning in dramatic and virtual worlds : what do students say about complementarity and future directions? / O'Toole, J., Dunn, J. . - 2008. - Met lit.opg.

(The journal of aesthetic education; Vol. 42, nr. 4, Winter 89-104 p.)

The research explored within this article was generated as part of the Media Station, a project funded by the Australasian Collaborative Research Centre for Interaction Design (ACID), with an overall mission to investigate the potential of massively multiplayer online games for learning. This particular subproject, *History's Purchased Page*, saw researchers from interaction design and drama education come together with a group of young learners to investigate their perceptions of the complementarity of computers and live classroom drama and to brainstorm future possibilities for applying computer-based technologies to drama-based learning. They sought to discover the following: What do young learners say about how they experience and value learning in a context involving a combination of drama and computers? And what ideas do these young learners have about how future technologies might enrich the complementarity of this combination?

Videogames and art / (redacteur) Clarke, A., (redacteur) Mitchell, G., Stockburger, A., ... [et al.] . - Bristol : Intellect, 2007. - 283 p. : ill. - Met lit.opg. en reg. - ISBN 978-1-84150-142-0

Study of videogame art, with essays that offer an overview of the field, interviews with videogame artists and essays about (video)games in relation to other art forms.

790 VID

De effecten van nieuwe media op jongeren van 12-14 jaar : verslag van een literatuuronderzoek in opdracht van SLO / Frankenhuys, S., van der Hagen, S., Smelik, A. . - Enschede : SLO, 2007. - 100 p. : ill., tab. - Met bijl. en lit.opg. - ISBN 978-90-329-2289-4

Verslag van een literatuuronderzoek. Er is wetenschappelijk onderzoek verzameld over de invloed van nieuwe media op jongeren tussen de twaalf en veertien jaar. Elk onderzoek is kort samengevat. Op basis van die samenvattingen is een overzicht geschreven voor elk nieuw medium: internet, mobiele telefonie, computergames en televisie. Daarbij zijn systematisch resultaten verwerkt over de effecten van nieuwe media op verschillende gebieden. Ook is steeds gekeken naar mogelijke toepassingen van het nieuwe medium in het klaslokaal.

http://www.slo.nl/downloads/archief/De_20effecten_20van_20nieuwe_20media_20op_20jongeren_20van_2012-14_20jaar_webversie.pdf/download

659 FRA

Gamen wordt serieus op school / Souwen, M., de Jong, J. . - 2007.

(Vives; Vol. 80, dec. 16-17 p.)

In dit artikel staat de vraag centraal: hoe is gaming op een structurele wijze in te zetten in het onderwijsveld? Met andere woorden: Hoe kunnen spellen als leermiddel/werkvorm op een zinvolle manier binnen het onderwijs ingezet worden? Een nieuw initiatief om een voor scholieren aantrekkelijke, op gaming gebaseerde, leermethode te ontwerpen komt van Waag Society.

Beschreven wordt het project Games Atelier, dat docenten de mogelijkheid biedt om met innovatieve en interactieve technologie leerlingen samenwerkend en met behulp van een game te laten leren. Het project heeft als doelgroep leerlingen van vmbo- tot vwo-niveau.

Why console-games are bigger than rock 'n' roll : what the music sector needs to know and how it can get a piece of the action / Missingham, A. . - [S.l.] : Youth Music, 2007. - 41 p. : fig., ill., tab. - Met lit.opg.

This report has sought out young people's views about music-games, and aims to provide an insight into how music-games may develop and how the music sector could make the most of this culture. Some of the questions that this report aims to explore are: Are young people being attracted to making music via these games? Do music-games add value to or replace other ways that young people make and listening to music? Are young people making music, or learning about music, on consoles instead of on traditional instruments? Are people starting on games consoles, then going on to other more traditional music making methods? What can games developers and console and peripheral manufacturers do improve music-games?

780 MIS

What video games have to teach us about learning and literacy / Gee, J.P. . - Rev. and upd. ed. . - New York : Palgrave Macmillan, 2007. - 249 p. - Met lit.opg. en reg. - ISBN 978-1-4039-8453-1

This book discusses 36 principles of learning built into video games. It also seeks to use the discussion of video games to introduce the reader to three important areas of current research and to relate these areas to each other. One of these areas argues that human learning is not just a matter of what goes on inside people's heads but is fully embedded in a material, social, and cultural world. Another area is the so-called New Literacy Studies, which argues that reading and writing should be viewed not only as mental achievements going on inside people's heads, but also as social and cultural practices with economic, historical, and political implications. The third area is work on so-called connectionism, a view that stresses the ways in which human beings are powerful pattern recognizers. The author analyzes new theories of cognitive development, such as how individuals develop a sense of identity, grasp meaning, evaluate and follow a command, pick a role model and perceive the world.

790 GEE

Jongeren weer naar de bieb: games het ei van Columbus? : een onderzoek naar de informeel- en formeel-educatieve waarde van games / Steenbakkers, J. . - [S.l.] : [s.n.], 2007. - 150 p. : fig., ill. - Master thesis Radboud Universiteit Nijmegen, faculteit der Letteren, studierichting Nederlandse taal en cultuur. - Met lit.opg. en bijl.

Centrale vraag in deze scriptie luidt: Wat is de betekenis van games voor de kernfunctie 'educatie' van de openbare bibliotheken, teneinde meer jongeren te bereiken? Als de openbare bibliotheken hun missie als openbaar informatie-, cultuur- en educatiecentrum willen verwezenlijken, zullen ze het aanbod aan media in de toekomst voor jongeren moeten verbreden. Games zouden misschien een aansprekend en passend medium kunnen zijn, die een aanvulling kunnen zijn op geprinte media, zoals boeken. Ook komt in dit onderzoek aan de orde welke positieve effecten games kunnen hebben, bijvoorbeeld als educatief medium binnen het onderwijs.

<http://www.debibliotheeken.nl/dsc?c=getobject&s=obj&!sessionid=1L5!fcxG1jmf5WBNDacGa19fs1WzcZ!js7tW8jhf9oWQdxXGwqyxTagM31UqYyWN&objectid=15329&!dsname=VobExtern>

790 STE

Wat weten we over... : gaming in het PO en VO? / van den Berg, M., Kennisnet, Simons, R-J. . - Zoetermeer : Stichting Kennisnet Ict op school, 2007. - 28 p. : ill. - Brochure (Ict op school)

Wat hebben games het onderwijs te bieden? Onder welke omstandigheden zijn zij bruikbaar en over welke games hebben we het dan? Deze brochure gaat in op deze vragen voor het primair en voortgezet onderwijs.

659 ICT

Games : al lang meer dan alleen maar spel / Laenen, A. . - 2007. (MMNieuws; Vol. 9, nr. 9/10, 17-19 p.)

Games worden niet meer door jongens van 6 tot 17 gespeeld. Uit onderzoek blijkt dat de gemiddelde gamer 29 jaar is en dat vrouwen steeds meer zijn gaan gamen. Van Mastrigt, lector art & technology en studieleider van de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht vindt dat het inzetten van serious games op het gebied van educatie op enkele misverstanden berust. Veel educatieve games worden ontwikkeld om content over te brengen. De grondslag van een game is niet het verhaal, games gaan over modellen, regels en procedures. Games zijn daardoor veel meer geschikt om iets te leren over systemen die zich onder het oppervlak bevinden vindt Van Mastrigt. Verder stelt hij het belang van het ontwikkelen van een Nederlandse game-industrie belangrijk voor de bloei van de creatieve industrie in Nederland.

Start here : gamedesign voor beginners / Baars, W., Kamphuis, B.(redacteur), van der Meer, L.(redacteur), Franken, P.(redacteur) . - Utrecht : SBA, 2006. - 32 p. : ill. - ISBN 90-77488-06-5 978-90-77488-06-5 (SBA-katernen; 21)

Handleiding bedoeld voor beginners die zelf games willen maken. De principes van gamedesign, de achtergrond en technieken worden kort besproken. Aan het eind interviews met de gamemakers Arno van der Hulst en Matthijs Beelen.

659 BAA

Games en erfgoededucatie : computerspelletjes om van te leren / van der Vliet, J. . - 2006. - Met lit.opg.

(Levend erfgoed; Vol. 3, nr. 2, 16-21 p.)

Games kunnen, naast dat ze een vermakelijke component hebben, ook voor educatieve doeleinden worden ingezet. Games zijn onder te verdelen in games waarbij het voornamelijk gaat om reactievermogen, 'adventure games', 'role playing games', simulaties en 'strategy games'. Naast de

negatieve effecten (zoals het gewelddadig karakter) van het regelmatig spelen van games zijn er ook positieve effecten: beter ruimtelijk inzicht en sneller moeilijke en complexe situaties kunnen overzien. In dit artikel worden de historische en archeologische games belicht. Als voorbeeld wordt genoemd de cd-rom 'Schatten en scherven', een educatief spel over archeologie. Daarnaast worden de voor- en nadelen van het gebruik van games in de (geschiedenis)les besproken. Tot slot worden er tips gegeven om zelf met games aan de slag te gaan. De conclusie van de auteur luidt: games bieden aanknopingspunten om specifieke principes bij te brengen of geven aanleiding tot discussie over een gebeurtenis of probleem.

Digital game based learning als de oplossing voor de schoolgaande jeugd? / de Graaf, F. . - Utrecht : Universiteit Utrecht, 2006. - 36 p. : ill. - Masterscriptie Universiteit Utrecht, Faculteit der Letteren, Nieuwe Media en Digitale Cultuur. - Met lit.opg.

Onderzoeksvraag luidt: Aan welke behoeften en verwachtingen kan Digital Game-Based Learning (DGBL) in het onderwijs voorzien? Wat is DGBL precies, wat zijn de positieve en negatieve kenmerken, wat zijn de behoeften van de gebruikers en wat brengt dit met zich mee voor de veranderende rol van de docent ten opzichte van de leerling?

790 GRA

The game design reader : a rules of play anthology / (redacteur) Salen, K., (redacteur) Zimmerman, E., (auteur van voorwoord) Spector, W. . - Cambridge, MA [etc.] : MIT, 2006. - XXVI, 924 p. : fig., graf., ill., tab. - Met lit.opg. en reg. - ISBN 0-262-19536-4

A collection of essays on game design and criticism by game designers, game critics, game fans, philosophers, anthropologists, media theorists, and others. The essays consider fundamental questions as: What are games and how are they designed? How do games interact with culture at large? What critical approaches can game designers take to create game stories, game spaces, game communities, and new forms of play? The book is organized around fourteen topics, from 'The player experience' to 'The game design process', from 'Games and narrative' to 'Cultural representation'. Each topic, introduced by a short essay by Salen and Zimmerman, covers ideas and research fundamental to the study of games, and points to relevant texts within the reader.

790 GAM

Teaching videogames / Newman, J., Oram, B. . - London : BFI, 2006. - 111 p. : fig., graf., tab. + worksheets - Met lit.opg., websites en begrippenlijst. - ISBN 1-84457-078-9

This book challenges common prejudices and outlines recent developments in the study of videogames. The guide considers methods for analysing the structures, aesthetics, forms and modes of engagement, and issues of audience, creativity and sociality. Contents include: Introduction: Assessment contexts; What is a videogame?; Why study videogames? Approaches to teaching; Schemes of work; Background: Timeline; The industry; Videogame genres; Videogames as games; Videogame spaces; Interactivity and structure; Narrative and characters; Case studies: Violent videogames; Women and videogames; Playing with videogames; The representation of conflict and competition. The worksheets are meant for 16- to 19-year old students.

790 NEW

The game maker's apprentice : game development for beginners / Habgood, J., Overmars, M., Wilson, Ph.(auteur van voorwoord) . - Berkeley : APress, 2006. - XXI, 311 p. : ill., fig., tab. + cd-rom. - Met lit.opg. en reg. - ISBN 1-59059-615-3 978-1-59059-615-9

Introduces beginners of all ages to the art of creating computer games for Microsoft Windows using Game Maker. Graphics, sound effects and music are included to put together nine professional-looking games.

659 HAB

Handbook of computer game studies / (redacteur) Raessens, J., (redacteur) Goldstein, J., Huhtamo, E., ... [et al.] . - Cambridge, MA [etc.] : MIT, 2005. - XVII, 451 p. : fig., ill., tab. - Met lit.opg. en reg. - ISBN 0-262-18240-8

A comprehensive scholarly treatment of digital games that deals with the history, design, reception, and aesthetics of games along with their social and cultural context. Contributors come from cognitive science and artificial intelligence, developmental, social, and clinical psychology, history, film, theater, and literary studies, cultural studies, and philosophy as well as game design and development. Part I considers the 'prehistory' of computer games (including slot machines and pinball machines), the development of computer games themselves, and the future of mobile gaming. The chapters in part II describe game development from the designer's point of view, including the design of play elements, an analysis of screenwriting, and game-based learning. Part III reviews empirical research on the psychological effects of computer games, and includes a discussion of the use of computer games in clinical and educational settings. Part IV considers the aesthetics of games in comparison to film and literature, and part V discusses the effect of computer games on cultural identity, including gender and ethnicity. Finally, part VI looks at the relation of computer games to social behavior, considering, among other matters, the inadequacy of laboratory experiments linking games and aggression and the different modes of participation in computer game culture.

790 HAN

Leren van jongeren : een literatuuronderzoek naar nieuwe geletterdheid / Veen, W., Jacobs, F. . - Utrecht : Stichting SURF, 2004. - 66 p. : fig., graf., tab. - Met lit.opg. en bijl. - Met samenv. in het Engels. - Omslagtitel: IO, ICT en onderwijs. - ISBN 90-7425-634-1

Voorlopige resultaten van een literatuurstudie naar het leergedrag van jongeren. Om in te spelen op de snelle technologische ontwikkelingen en de eisen van de kenniseconomie, zal het onderwijs ingrijpend moeten veranderen. Door het gedrag, de houding en vaardigheden van jongeren van de net-generatie te onderzoeken en samen met hen nieuwe leerarrangementen te maken is het mogelijk onderwijssystemen te ontwerpen die mensen voorbereiden op 'een leven lang leren'. Onderwerpen die besproken worden: typering van de net-generatie; nieuwe geletterdheid; technologische ontwikkelingen; games en leren; eisen aan hoger opgeleiden in de kenniseconomie; ontwerpprincipes voor nieuwe leeromgevingen. Tot slot komt de stand van zaken op het gebied van onderzoek aan de orde en worden conclusies en aanbevelingen gedaan.

370 VEE

Playful lesbrieven: docentenhandleiding / Bosman, I., Filmtheater 't Hoogt . - Utrecht : 't Hoogt, [2004]. - Ongepag.

Drie lesbrieven bij het tweemaandelijks evenement Playful op het grensgebied van films en nieuwe media. Op een Playful-dag worden 's ochtends lezingen gehouden over games in combinatie met een gekozen thema. Daarna demonstreren gamemakers en wetenschappers specifieke games of game-onderzoek. In de middag kan er gespeeld worden. Ook is er een game-tournooi waar spelers zich voor kunnen inschrijven. Bij iedere Playful hoort een lesbrieff die niet hetzelfde thema heeft, maar inhoudelijk wel aansluit. Leerlingen kunnen dus de lessen gebruiken als verdieping op hun ervaring bij Playful. De lessen zijn ook los te gebruiken. De lesbrieven hebben als thema's: genres en gamegeschiedenis, games en subculturen en ethiek.

790 BOS

Aanbevelingen voor game-elementen in onderwijs / Bloemendal, J., Nagtegaal, J., Vollebregt, F. . - Amsterdam : Waag Society, 2004. - 62 p. : ill. - Met lit.opg. en bijl.

Onderzoek naar het gebruik van games voor het onderwijs. Welke elementen van computergames zijn van educatieve waarde en welke randvoorwaarden moet er gesteld worden aan een geslaagd

digitaal leerproces? Inhoud: gametheorieën, didactiek, methodiek, cases, conclusie en aanbevelingen.
370 BLO

www.artogather.nl [website / Biblionet Groningen, ... [et al.] . - Groningen : Biblionet Groningen [etc.], 2004-. - In samenw. met Het Groninger Museum, ROC Noorderpoortcollege Groningen, ICT-Innovatiecentrum Groningen.

Via een adventure game komen leerlingen veel te weten over verschillende deelaspecten van kunst. Het spel start voor de deur van een mysterieus digitaal museum. Wie naar binnen gaat, komt terecht in een ronde ontvangstruimte waar een aantal deuren en losse objecten toegang bieden tot verschillende ruimtes met thema's als schilderkunst, mode, graffiti en fotografie. In zo'n ruimte treft de leerling werk van kunstenaars aan uit de collectie van het Groninger Museum. Spelenderwijs leert de leerling van alles over kunstwerken, kunstenaars en stromingen. Om te laten zien dat kunst bij ons dagelijkse leven hoort, zijn de objecten in een natuurlijke omgeving geplaatst. Door op bepaalde plaatsen op het scherm te klikken krijgt de leerling opdrachten en informatie. De leerling wordt uitgedaagd om manieren te vinden waarop hij verder kan komen in het artventure. De primaire doelgroep zijn vmbo-leerlingen, maar ook voor havo-, vwo- en mbo-leerlingen, gebruikers van de Openbare Bibliotheek en bezoekers van musea is de game toegankelijk.

<http://www.artogather.nl>

Intrinsieke motivatie en vaardigheidsvregde : redenen voor het lezen van boeken en het spelen van computerspelletjes / Welp, P. . - [S.l.] : [s.n.], 2001. - 90 p. : tab. - Met lit.opg. en bijl. - Doctoraalscriptie Universiteit van Amsterdam, Faculteit der Maatschappij- en Gedragwetenschappen, Afd. Communicatiewetenschap.

Deze scriptie maakt een vergelijking tussen de omgang van leerlingen met boeken en computerspelletjes. Hierbij wordt nagegaan welke ervaringen zij hebben tijdens het lezen of spelen en welke van deze ervaringen een mogelijke aanleiding zijn om een activiteit nogmaals te ondernemen. Daarbij is gekozen voor de onderwerpen vaardigheidsvregde en intrinsieke motivatie, omdat vooral deze verband lijken te houden met de spontane lees- en speelmotivatie van leerlingen. Hierdoor wordt inzicht verkregen in welke factoren het lezen en spelen boeiend maken voor leerlingen, en of beide begrippen verband hebben met de motivatie om te gaan met lezen of spelen. Ook wordt aandacht besteed aan het verschil in lees- en speelfrequentie van leerlingen. De onderzoeksgroep bestond uit leerlingen uit het tweede en vierde leerjaar van het voortgezet onderwijs van vmbo, havo en vwo.

820 WEL

Bibliotheek Cultuurnetwerk Nederland

In de bibliotheek van Cultuurnetwerk Nederland bevindt zich een uitgebreide en unieke collectie publicaties over cultuureducatie. De collectie omvat meer dan 25.000 titels: literatuur over kunst-, erfgoed-, media- en literatuureducatie, beleidsdocumentatie, les- en projectmateriaal voor het primair en voortgezet onderwijs, cd's, dvd's, video's en meer dan 200 binnen- en buitenlandse vaktijdschriften.

De bibliotheek is voor iedereen toegankelijk en biedt diverse diensten aan. De infobalie verleent praktische assistentie en stelt op verzoek literatuurselecties samen. Studenten kunnen een rondleiding door de bibliotheek en uitleg over het gebruik van de catalogus krijgen.

LENEN

Om de collectie te raadplegen en publicaties te lenen kunt u langskomen, maar wij kunnen u ook per post publicaties opsturen. Daarvoor kunt u contact opnemen met de infobalie via telefoonnummer +31 302361200 of info@cultuurnetwerk.nl. De collectie is ook te raadplegen via de online catalogus. Om te lenen moet u ingeschreven zijn. Daarvoor vragen wij u om een geldig legitimatiebewijs (paspoort, rijbewijs of identiteitskaart) en een bewijs waaruit de juistheid van uw adresgegevens blijkt (bijvoorbeeld een recent bankafschrift).

Inschrijving als lener is gratis. Het leengeld per publicatie of audiovisueel materiaal is € 1,00.

Reserveren kost € 0,45 per titel. Studenten mogen gratis lenen op vertoon van hun studentenkaart.

Buitenlandse studenten kunnen helaas geen gebruik maken van deze regeling.

LID WORDEN

€34,50 per jaar voor instellingen en scholen en € 20,50 per jaar voor particulieren. Leden van de bibliotheek betalen geen leengeld en krijgen 50 procent korting op literatuurselecties. Bovendien ontvangen zij vier keer per jaar gratis Zicht op..., een publicatie over een steeds wisselend thema met een inleidend artikel, een literatuuroverzicht, websites en adressen.

RONDLEIDINGEN

Docenten aan hogescholen en universiteiten kunnen met studenten de bibliotheek op afspraak bezoeken voor een uitgebreide rondleiding met uitleg over de bibliotheek, het gebruik van de catalogus en een nadere kennismaking met de activiteiten van Cultuurnetwerk Nederland.

AANWINSTENLIJST

U kunt maandelijks per e-mail geattendeerd worden op de meest recente literatuur via de aanwinstenlijst van de bibliotheek van Cultuurnetwerk Nederland.