**Verslag LOOWI bijeenkomst 16 april 2021 – virtueel gehost door Universiteit Twente**

Katinka Jager en Marjolein Drent geven ons een korte introductie van de Universiteit Twente en de afdeling Library, ICT-Services & Archives (LISA). Ze delen ons hoe LISA is georganiseerd, bijvoorbeeld met embedded librarians die bij de faculteiten zitten en met data stewards die zich bezighouden met onderzoeksondersteuning.

Luuk van Ewijk, ook van de Universiteit Twente, vertelt samen met master student Hanneke Reuvekamp hoe zij samen een library game aan het ontwikkelen zijn. De reden voor de game is om een duidelijke beeld te schetsen bij bachelor studenten van de toegevoegde waarde van de bibliotheek.

Een van de uitdagingen is het beantwoorden van de vraag: wat maakt iets een goede game? Luuk en Hanneke zijn aan de slag gegaan met het bedenken en ontwikkelen van storylines (verhaallijnen) en het bouwen van de software voor de game. De game draait om een aantal studenten die uit het verleden in het heden terecht komen en alleen door het bouwen van een tijdmachine weer terug kunnen naar hun eigen tijd.

Idealiter speelt een student het spel voor zijn/haar eerste information literacy lecture. De ‘resultaten’ van de game neem je mee naar het college en worden daar behandeld.

Hanneke geeft ons een preview van de game. De grootste uitdaging was: interactie verzinnen zodat de game aantrekkelijk wordt om te spelen. Al met al zijn Luuk en Hanneke een half jaar, gedurende enkele uren per week bezig geweest met de ontwikkeling van de game die binnenkort wordt geïntroduceerd.

Monique Schoutsen neemt ons mee naar de escape room die zij binnen de bibliotheekorganisatie van de Radboud Universiteit heeft ontwikkeld voor met name de studenten Geschiedenis en Klassieke Talen.

Het doel is om via opdrachten 12 letters te verzamelen die tezamen 1 woord vormen. Dat woord is tevens de code voor het openen van een boek dat door een monnik, die leeft in de kelders van de universiteitsbibliotheek, is geschreven. Het boek bevat informatie over bepaalde kruiden die helpen ter bestrijding van corona.

De studenten doen de opdrachten in groepsverband in breakout rooms. Wie het eerste klaar is (de code kraakt) heeft gewonnen.

De studenten leren via het spel het bestaan en de werking van de bibliotheekwebsite kennen, leren de discoverytool te gebruiken voor zoekopdrachten en ze leren de UB-gids te gebruiken.

Monique heeft 5 verschillende versies van het spel gemaakt; gewoon in Word. De duur van het spel is ongeveer 45 minuten.

Frederique Leopold en Christa van Tongeren van de Hogeschool Utrecht (HU) geven ons een impressie en uitleg van de library game I-labyrint. Het spel is een co-creatie van het HUBlab en het bedrijf vizvis.nl

Je speelt het spel in principe met een VR-bril maar door de levensechtheid ervan worden sommige deelnemers misselijk en daarom kan je het ook op een device (telefoon, laptop, PC) spelen.

Via 1 van de 4 deuren stap je in een virtueel doolhof waar je door het maken van opdrachten uit kunt komen in een baai. Dankzij het toepassen van door jou verzamelde informatie kun je aan boord stappen van een Google-boot. Bij genoeg punten word je feestelijk onthaald in de HU bibliotheek.

De VR-optie is het meest spectaculair omdat je er dan middenin zit; deze wijze van ‘spelen’ is immersive, je bent er sterk op gefocust. Ook de nadruk op scoren, op het belonen van doorgaan en op feedback, maken het een zeer aantrekkelijk mogelijkheid om spelenderwijs informatievaardiger te worden.

I-labyrint sluit aan bij het onderwijs: op de e-learning tools van de elektronische leeromgeving (Canvas), op een opdracht die de student doet binnen een onderzoeksvak en op digitale toetsen.

De game is getest op collega’s, docenten en studenten. Binnenkort volgt een eerste evaluatie.

Elisa Rodenburg van de UB VU Research Data Management Support Desk, geeft ons een mooi, internationaal bekend en gebruikt voorbeeld van een library game gericht op onderzoekers. Het betreft de Data Horror Escape Room, gemaakt door de Vrije Universiteit in co-creatie met collega’s van o.a. TU Eindhoven en Universiteit Leiden. Het was bedoeld voor een evenement voor (virtuele) bezoekers van de Data Horror Week, tijdens Halloween in oktober 2020. De game krijgt steeds meer bekendheid en wordt ook getoond tijdens de LIBER Conferentie in juni dit jaar.

De game duurt 30-40 minuten en is bedoeld als introductie op Research Data Management. Je zit als puzzelaar (onderzoeker) opgesloten in een kamer van de hoogleraar en je moet in die kamer het data management plan van de hoogleraar vinden. Anders kan je er niet uit. De ‘horror’ is bijvoorbeeld het angstige idee dat je als onderzoeker / data steward, data kwijt raakt of dat privacy gegevens op straat liggen. De puzzels houden o.a. verband met FAIR, data archiveren en metadata.

De website voor de game is gebouwd in Google Sites. Google Forms wordt gebruikt voor de puzzels.

Elisa laat weten dat iedereen de game mag gebruiken en mag ‘remixen’.

Lieke Haverkort

Mathieu Sikkema

(coördinatoren LOOWI)