

Agressie en Jij

Essay voor (Project) Interactieve Multimedia

Door:

Bob de Graaff

1985558

bgr800

Groep: 7

Partner: Adnan Ramlawi

Inhoudsopgave:

1.Introductie

2.Concept

3.Scenario

3b. Storygraph

4.Programmeren

5.Monteren

5b. Materiaal

6.Conclusie

Introductie

Agressie. In de hedendaagse maatschappij komen mensen steeds meer met agressie in aanraking. In het Openbaar Vervoer (OV) bijvoorbeeld. Buschauffeurs worden mishandeld, beveiligers worden bespuugd, conducteurs worden bedreigd. Ook andere passagiers zijn niet veilig voor het tuig wat tegenwoordig in het OV rondloopt.

Dit heeft ons aangezet om een interactieve applicatie te maken waarbij de speler in aanraking komt met geweld, in een omgeving waar de keuze tussen ingrijpen en niet ingrijpen niet direct grote gevolgen heeft. We wilden mensen inspireren om de volgende keer als ze geweld zien, goed na te denken over wat ze doen. Help ik het slachtoffer, al kan dit leiden tot verwondingen bij jezelf? Help ik het slachtoffer niet, en overlijdt hij misschien? Dit zijn moeilijke keuzes waar niet één, twee drie een antwoord op te vinden is.

Om ons doel te bereiken hebben wij een situatie gekozen waar veel studenten in terecht komen. Hierover meer verderop in dit essay.

Het format wat wij hebben gekozen voor deze applicatie is het XIMPEL format. Dit format is simpel in gebruik, en is speciaal gemaakt voor dit soort ideeën. Over onze ervaringen met dit format later meer.

Concept

Zoals in de introductie aangegeven gaat onze applicatie over geweld en agressie in het Openbaar Vervoer (OV). Het is de bedoeling dat de speler met het OV in Amsterdam naar het Leidseplein gaat. Hierbij krijgt de speler een introductie filmpje te zien, waarna hij in een keuzescherf terecht komt. De speler krijgt drie keuzes, namelijk met de tram, met de bus, of lopend. In elke situatie krijgt de speler een filmpje te zien, en de speler zal daarbij in aanraking komen met geweld. Vervolgens moet de speler weer een keuze maken. Nu is de keuze echter een stuk moeilijker, namelijk, help ik het slachtoffer of niet. Als de speler ervoor kiest om te helpen, krijgt hij een filmpje te zien over wat er gebeurt als er in die situatie geholpen was. Bij niet helpen krijgt hij een filmpje te zien met wat er gebeurd zou zijn als er niet geholpen was.

Bij het maken van goede keuzes krijgt de speler HELD punten. Deze punten leiden uiteindelijk tot een score tussen de 0 en de 60000. Bij 0 punten krijgt de speler de boodschap dat hij een Lafaard is, hij heeft echter in niet één situatie gekozen om te helpen. Bij 60000 punten is de speler een Held, hij heeft elke keer het slachtoffer geholpen. Bij een score tussen de 0 en de 60000 is de speler geen Held, maar ook geen Lafaard.

Scenario

Voordat we konden beginnen met programmeren moesten we een concreet plan hebben hoe het verhaal van onze applicatie zou gaan. Bij het maken van dit scenario hebben we onze fantasie de vrije loop gelaten, niet nadenkend over de technische moeilijkheden die dit misschien met zich mee zou brengen. Zo hadden we bijvoorbeeld het idee opgevat om bij het scenario in de tram, waarbij het idee was dat er een oud vrouwtje bedreigd werd, een vechtspel te implementeren. Bij het helpen zou de speler tegen de bedreiger moeten vechten. Als de speler echter koos om het vrouwtje niet te helpen, dan bleek het vrouwtje niet zo zwak te zijn als ze er uit zag, en moest de speler tegen het oude vrouwtje vechten. Helaas hebben we dit idee niet uit kunnen werken, door technische problemen en ook door tijdgebrek. Zo zijn er wel meer ideeën gesneuveld bij het omzetten van scenario naar werkelijke applicatie.

Storygraph

Onze storygraph van het originele scenario is te zien op <http://www.few.vu.nl/~im1107/storygraph.pdf>

Programmeren

Bij het maken van onze applicatie heb ik mij vooral bezig gehouden met het programmeren in XIMPEL. Ik vond XIMPEL erg simpel om mee te werken. Door het gebruik van XML zijn de tags erg intuïtief, wat leidt tot een makkelijke en snelle manier van programmeren. We wilden dat de speler in alle situaties terecht zou komen. We hadden dus een menu nodig wat veranderde, want het zou niet logisch zijn dat de speler een scenario twee keer kan spelen. Als de speler als eerste voor de mogelijkheid kiest om met de bus te gaan, dan moet het menu na het 'bus'-scenario de mogelijkheid 'bus' niet meer laten zien. Om hiervoor te zorgen hebben we meerdere menu's gemaakt, en meerdere vormen van het 'bus'-scenario (dit geldt natuurlijk ook voor de andere scenario's 'tram' en 'lopen'). Elke keer als de speler voor een scenario kiest, weet XIMPEL dat daarna een ander menu moet komen. Dit hebben we gedaan door zoals gezegd verschillende menu's te maken, die steeds naar andere vormen van het scenario leiden. Een andere vorm van het scenario is eigenlijk precies hetzelfde, maar dan met een andere link naar het menu als het scenario is afgelopen. Dit heeft echter geleid tot een flinke hoeveelheid code, die ook redelijk onoverzichtelijk is. Het zou makkelijker zijn als er in XIMPEL een soort if, else-statement zou zitten. Om het mogelijk te maken dat de speler lang de tijd krijgt om na te denken over zijn keuze, hebben we een screenshot gemaakt van het laatste beeld van het voorgaande filmpje. Hier hebben we een filmpje van gemaakt en dit geloopt. Hierop staan de overlays met de keuzes. Bij het klikken op deze overlays krijgt de speler het filmpje te zien wat bij die keuze hoort.

Monteren

Het monteren van de video's is vooral door Adnan gedaan. Voor de video's die door mij gemonteerd zijn heb ik Windows Movie Maker gebruikt. Dit programma werkt heel simpel en staat standaard op mijn computer, wat de keuze makkelijk maakte. Het enige nadeel is dat Windows Movie Maker alleen video's output in .wmv format. Dit was echter snel opgelost met een .wmv-to-.flv-converter.

Materiaal

Omdat ons onderwerp agressie is hebben we nog flink wat problemen gehad met het vinden van goed materiaal. In Nederland is de politie nogal terughoudend met het vrijgeven van beelden van mishandelingen en andere misdrijven. Gelukkig hebben we na een tijdje het Youtube-kanaal van het VARA programma opsporing verzocht gevonden. Hier vonden wij gelukkig wat beelden van echte mishandelingen, alsook reconstructies. Helaas bleek dit bij het afmaken van onze applicatie eigenlijk niet toereikend te zijn. In de echte wereld is er bij een situatie namelijk maar één uitkomst, en niet twee. Achteraf gezien was het dan ook beter geweest als we zelf filmpjes hadden gemaakt, dan zou het geheel wat consistentere zijn. Hier hadden we helaas geen tijd meer voor.

Conclusie

Ik vond het erg interessant om zelf een onderwerp te kiezen, en zelf een applicatie daarover in elkaar te zetten. Agressie in het Openbaar Vervoer is een ernstig onderwerp, wat ook steeds vaker voor lijkt te komen. Dit maakt het misschien moeilijker om er een leuke applicatie over te maken dan een minder serieus onderwerp, maar dit is ook wel leuke uitdaging gebleken. Wat vooral moeilijk was voor ons was goed materiaal vinden. Dit is uiteindelijk redelijk gelukt, wat heeft geleid tot een inconsistent niveau binnen onze applicatie. Sommige verhaal lijnen zijn leuker en beter uitgewerkt dan andere.

Bij het maken van onze applicatie heb ik op een andere manier naar dingen leren kijken. Het is mij duidelijk geworden hoe leuk het is om invloed te hebben op iets wat je bekijkt. Dingen kunnen beïnvloeden of zelfs veranderen maakt het veel makkelijker om gefocust te blijven op het onderwerp. De lessen die ik geleerd heb bij het maken van deze applicatie zal ik zeker kunnen gebruiken bij andere vakken in de toekomst.