

Leef mee in de virtuele wereld van Ivo

ENSCHEDÉ - Een computerspel waarin je je eigen virtuele verhaal creëert door de keuzes van de karakters zelf te kunnen bepalen. Dat is heel simpel gezegd waar Ivo Swartjes (30) zich de afgelopen vier jaar mee bezig heeft gehouden en waarop hij gisteren promoveerde aan de Universiteit Twente. *Virtual storytelling* is de naam voor wat Swartjes doet: hij ontwikkelde computerprogrammatuur die 'verhalen genereert' met als doel intelligente karakters te maken. Karakters die je boos kunt laten worden, kunt laten lachen of gemeen kunt laten zijn. *Virtual storytelling* is uiteraard interessant voor de entertainmentindustrie (games), maar kan ook meer serieuze toepassingen hebben.

Swartjes: „Denk aan trainingen in slecht nieuwsgesprekken. Zodat je kunt oefenen in het voeren van moeilijke gesprekken of leert omgaan met conflictsituaties. Het systeem past zijn reactie aan op wat jij zegt of doet. Zo kun je ongestoord leren zonder dat iemand emotionele schade oploopt.” Voorlopig is dat nog toekomstmuziek. „Het is complexe materie”, knikt de promovendus. „Dit staat echt in de kinderschoenen. We weten ook nog te weinig om er bijvoorbeeld al een aantrekkelijk spel van te maken. Wat ik nu heb gedaan, is laten zien dat het kan; je kunt zelf je eigen verhaal maken en dat is echt heel erg leuk. Het ei-



Promovendus Ivo Swartjes.

foto Lars Janssen

genlijk net als geïmproviseerd theater, maar dan in een virtuele wereld. Alles beïnvloedt elkaar.” „Concreet komt het erop neer dat ik de regels schrijf voor een intelligent systeem”, gaat Ivo verder. „Ik voer dus voortdurend situaties in. Mogelijke reacties op de keuzes die je als speler maakt. Oké voorbeeld: een van de ontwikkelde verhalen is Roodkapje. Roodkapje ontmoet de wolf, jij kiest wat de wolf doet. Laat je 'm gemeen zijn, dan laat het systeem een gemene versie van de wolf zien.” Uiteraard kun je nooit volledig zijn, erkent Swartjes. „Dat klopt. Iemand kan altijd onverwachte keuzes maken om het systeem te pesten. Maar we merken dat het juist leuk is om

een zo mooi mogelijk verhaal te creëren en dus samen te werken. Als je een karakter heel afwijkend laat reageren, komt dat het verhaal niet ten goede.” Zelf is Swartjes geen gamefreak, glimlacht hij. „Nee, ik doe het wel eens, maar ben echt geen type dat dag en nacht zit te gamen. Bewust hoor, ik weet dat het verslavend kan werken.” Wel is hij mateloos gefascineerd door de 'creativiteit' van de computer. Na vier jaar informatica ging hij dan ook werken bij de vakgroep Human Media Interaction van de UT. Inmiddels is Swartjes als postdoc aangesteld en blijft hij werken aan het systeem. „Ik ben er nog lang niet klaar mee.”

TC Tubantia 20-05-2010