

Inhoudsopgave

Inleiding	5
Hoofdstuk 1 – Achtergrondinfo.....	6
1.1 Definitie?.....	7
1.1.1 Uitleg van de boeken	7
1.1.2 Uitleg van de personen	8
1.1.3 De noodzaak voor onderscheid	10
1.1.4 Eigen uiteindelijke visie	10
1.2 Het ontstaan	12
1.2.1 Communicatie, computers en menswetenschappen.....	12
1.2.2 Computer en gebruikers	12
1.2.3 Human-Computer Interaction	12
1.2.4 Het ontstaan van interaction design	13
1.3 Conclusie	15
Hoofdstuk 2 – Het ontstaan van Interaction Design.....	16
2.1 Een nieuw centrum	17
2.2 Een nieuwe opleiding dus.....	18
2.3 Een expertisecentrum	23
2.4 Conclusie	25
Hoofdstuk 3 – De inhoud	26
3.1 De kern.....	27
3.1.1 Algemene hoofdingelingen	27
3.1.2 Wat er geleerd en gedaan zou moeten worden.....	29
3.1.3 Welke vakken?.....	31
3.2 De ontwikkelingen	32
3.2.1 Vroeger en nu.....	32
3.2.2 Feedback en kritiek	37
3.3 De koppeling	43
3.3.1 Het voortbestaan	43
3.3.2 Contact met de beroepspraktijk	43
3.4 Conclusie	45
Hoofdstuk 4 – De filosofie.....	46
4.1 De kern.....	47
4.1.1 Mens staat centraal (en niet techniek).....	47
4.1.2 Complexiteit en verandering	49
4.1.3 Ecologisch perspectief	50
4.1.4 Ervaring versus informatie	51
4.1.5 Tijd, ruimte, non-lineairiteit	51
4.1.6 Kunst als omgeving.....	51
4.2 De ontwikkelingen	52
4.2.1 Vroeger en nu.....	52
4.2.2 Feedback en kritiek	53
4.3 De koppeling	55
4.3.1 Postmodernisme	55
4.3.2 Existentialisme en fenomenologie	56
4.3.3 Zelforganisatie	56
4.3.4 Mediawetenschappelijke stromingen	57
4.3.5 Op maatschappelijk niveau	59
4.4 Conclusie	61
Hoofdstuk 5 – De theorie.....	63
5.1 De kern.....	64
5.1.1 De verwante vakgebieden	64
5.1.2 Interaction Design theorie	64
5.1.3 Procesmodellen.....	67
5.2 De ontwikkeling.....	68
5.2.1 Vroeger en nu.....	68
5.2.2 Feedback en kritiek	68
5.3 De koppeling	71
5.4 Conclusie	74
Hoofdstuk 6 – Het onderwijs.....	75
6.1 De kern.....	76
6.2 De ontwikkeling.....	77
6.2.1 Vroeger en nu.....	77
6.2.2 Feedback en kritiek	81
6.3 De koppeling	83
6.4 Conclusie	87
Hoofdstuk 7 – De praktijk	88
7.1 Afgestudeerd en dan?	89
7.2 Wat houdt het in?	90
7.3 Ontwikkelingen, feedback en kritiek	92
7.4 Conclusie	94
Eindconclusie	95
Nawoord.....	97
Bibliografie / URL's / Interviews	98
Bijlagen	99
Samenvatting.....	100

Inleiding

Dit is een zoektocht. Dit is een avontuur. Al zo'n tweeënhalp jaar studeer ik Interaction Design aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Maar nog steeds heb ik niet helemaal vat op de opleiding. Intuïtief heb ik altijd gemerkt dat de opleiding voortdurend veranderde. Vakken die ik in een vorig jaar volgde, zijn inmiddels al weer veranderd. Of worden door andere docenten gegeven.

Ook weet ik dat de indelingen in de studie vroeger anders waren. Indelingen in de studie? Voor de onwetenden: de studievakken worden ingedeeld in verschillende lijnen. Zo zijn er tegenwoordig de lijnen vormgeving, techniek en content & management. De hoofdlijn is interaction design. Iedereen volgt die hoofdlijn. Iedereen wordt interaction designer. Maar vroeger was dit anders.

Nu ik erover nadenk, is dit misschien vooral een organisatorische kwestie. Dat zou jammer zijn. Hoewel... Als er een hoofdlijn context en filosofie was, dan werden er waarschijnlijk wel andere vakken gegeven dan nu. Vakken waarin wellicht andere dingen werden benadrukt dan nu. Nu is er geen lijn context en filosofie meer. Content & management komt misschien een beetje in de buurt.

Hoe komt het toch dat de afstudeerrichting zo voortdurend veranderde? Veranderde ook de inhoud? Of ben ik straks, als eindproduct van deze opleiding, nog steeds dezelfde interaction designer als ik tien jaar geleden was geworden? Geeft de som van de voortdurend veranderende delen op de één of andere niet-wiskundige manier toch dezelfde uitkomst?

Het fascineert me. Ik zal me hier nu eens goed in gaan verdiepen. Er is namelijk geen document dat het ontstaan en de ontwikkeling van de opleiding in kaart heeft gebracht. Dus ga ik dat doen. Maar het zal moeilijk worden. Een echt archief met documenten en studentenwerk van de opleiding bestaat helaas niet. Er zijn vele verschillende en verspreide bronnen. Er zijn wat folders en brochures. Er zijn wat artikelen, waar de opleiding in genoemd wordt. Ze komen uit voornamelijk uit de jaren '90. Ik heb natuurlijk de studiegidsen. Uit de beginjaren. En de huidige opleidingengids. Dan is er misschien wel hét document uit 1994. Het is het artikel in het sigchi bulletin over interaction design aan de HKU. Hier zal ik veel informatie uit kunnen halen. In dit artikel wordt uitgebreid verteld over de visie en aanpak van de grondleggers van de opleiding.

De grondleggers... Er zijn talloze verwijzingen naar betrokkenen. Mensen die een rol hebben gespeeld bij de opleiding. Misschien zelfs bij interaction design in het algemeen. Ik zou ze willen spreken. Ik moet deze mensen bereiken. Door al deze bronnen door te spitten, te beschrijven en te vergelijken, krijg ik misschien de veranderingen in beeld. Ik krijg misschien een goed idee van de ontwikkeling die de opleiding doormaakte. En misschien krijg ik zicht op een antwoord op de vraag of Interaction Design van nu zoveel anders is als Interaction Design uit 1991. Wat waren de inhoud, de filosofie en de theorie? Hoe werd dit onderwezen? En is dat zoveel anders dan nu?

Vervolgens kan ik dit beeld, dit idee wat ik dan heb ontwikkeld, koppelen aan mediawetenschappelijke, filosofische stromingen of maatschappelijke ontwikkelingen en bovendien aan de meningen van de betrokkenen. Zodoende kan ik 'mijn' opleiding plaatsen in een groter kader. Wat voor plaats neemt het in in de (media)wetenschap? Of wat voor plaats neemt het in in de beroepspraktijk? Hoe oordelen vroegere en huidige betrokkenen over de opleiding?

Al mijn vragen hoop ik te kunnen beantwoorden vanuit de hoofdvraag. Hoe is Interaction Design ontstaan, hoe heeft het zich ontwikkeld op het gebied van inhoud, filosofie, theorie en onderwijs, en hoe verhoudt het zich daarmee tot de beroepspraktijk, de wetenschap en de maatschappij? Zodoende zal ik het ontstaan van de opleiding, de ontwikkeling van de kern van overtuigingen, feedback en kritiek daarop van betrokkenen en de koppeling met het bredere kader kunnen behandelen. Deze opbouw is ook waarneembaar in de hoofdstukken die zullen komen. Eerst zal ik me altijd op de kern van overtuigingen richten. Daarna zal ik de ontwikkelingen die deze overtuigingen doormaakten behandelen. Vervolgens geef ik ruimte aan het vormen van een oordeel hierop, door middel van verschillende feedback en kritiek. Hierna zal ik steeds de koppeling maken met praktijk, wetenschap of maatschappij. Alle tekst in de scriptie zal ik verweven met interviews met betrokkenen.

Voordat de echte zoektocht kan beginnen, geef ik in het eerste hoofdstuk achtergrondinformatie bij Interaction Design als opleiding. Hierna begint het echte werk. Aan de hand van talloze bronnen beschrijf ik in het tweede hoofdstuk het ontstaan van Interaction Design. Hierna behandel ik in vier hoofdstukken de inhoud, de filosofie, de theorie en het onderwijs van Interaction Design; voortdurend de kern, de ontwikkeling, de feedback en kritiek en de koppeling onderscheidend. Tenslotte richt ik me in het laatste hoofdstuk nog eens extra op de koppeling met de beroepspraktijk.

Zodoende hoop ik een helder en kritisch beeld te kunnen ontwikkelen op de opleiding. Wat dit beeld precies zal zijn? We zullen het zien. We? Jij en ik. Ik zal jou meenemen in deze zoektocht. Zodat we eindelijk weten wat er toch eigenlijk allemaal achter het begrip Interaction Design schuilgaat.

Hoofdstuk 1 – Achtergrondinfo

Kijk, begrijp me goed; op een concreet niveau weet ik natuurlijk wel wat interaction design is. Ik ga in deze scriptie echter op zoek naar dat bijna mystieke niveau. Naar de fascinerende, onzichtbare ontwikkelingen van de afstudeerrichting. Naar inzicht in de belangrijkste, opvallendste overtuigingen. Naar de plaats van Interaction Design in het grotere kader.

Nu is het alleen het geval dat ik daarbij al meteen tegen een klein probleempje aanloop. Want je hebt interaction design, Interaction Design en Human-Computer Interaction. Wat het allemaal inhoudt en hoe het zich allemaal onderscheidt, weet ik niet precies. Dat is lastig en verwarrend. Voordat ik daarom ook maar één verdere uitspraak zou willen doen met betrekking tot het doel van deze scriptie, zou ik een definitie op willen stellen van interaction design. Dit lijkt mij zeer belangrijk om een eenduidig beeld te kunnen hanteren. Ik zal hierbij verschillende definities aanhalen en daarna een onderscheid, aanvullend op deze definities, verduidelijken. Vervolgens zal ik uiteindelijk mijn eigen visie op de definitie geven.

Hierna zal ik het tweede stuk achtergrondinformatie behandelen. Dit is belangrijk voordat de echte zoektocht kan beginnen. Eigenlijk is dit het opbouwen van de context waarin de verdere info in geplaatst kan worden. Ik zal me daarom verdiepen in de ontstaansgeschiedenis van het vakgebied interaction design. Zodoende ontstaat de benodigde basis voor het verdere onderzoek.

1.1 Definitie?

Hoe definieer ik interaction design? Op deze vraag zijn talloze antwoorden te geven. Vaak zijn dit persoonlijke opvattingen en invullingen van dit jonge, dynamische en interdisciplinaire vak. Juist omdat er zoveel antwoorden zijn, oftewel zoveel definities, wil ik hier een aantal definities aanhalen.

1.1.1 Uitleg van de boeken

In de oudste studiegids die ik tot mijn beschikking heb, uit 1992, staat het volgende. "De voltijd opleiding Interaction Design is gericht op het ontwerpen van de interactie (communicatie) tussen mens en machine / systeem. Daarbij wordt er vanuit gegaan dat de technologie er is voor de mens: de gebruiker staat centraal. In de opleiding leert men om creatief en vernieuwend te zijn in het toepassen van computertechnologie voor menselijke gebruik. Vanuit de gebruiker denkend bevestigt men welke functies wenselijk en nuttig kunnen zijn, hoe die functies toegankelijk gemaakt kunnen worden en welke stijl gehanteerd moet worden om een harmonie te bewerkstelligen tussen gebruiker, omgeving en product. De interactie ontwerper is een specialist op het gebied van de gebruikerservaring. Dit is niet tastbaar, maar essentieel voor de uiteindelijke waardering (en functioneren) van een product. Interactie ontwerpers geven een deel van onze toekomst vorm. De visie die ten grondslag ligt aan de opleiding is dat die toekomst er een moet zijn, waarin de technologie in dienst staat van de mens." ¹

In het sigchi bulletin van juli 1994², waarin een uitgebreid artikel staat over de interaction design opleiding aan de HKU, wordt geen letterlijke definitie gegeven. Over het algemeen kan echter worden opgemaakt dat interaction design een richting is binnen het vakgebied van Human-Computer Interaction, dat cultuur-, mens- ontwerpgericht is. Dit in aanvulling op de sterk technische oriëntatie in het vakgebied. Hierbij is de 'kunst attitude' en het gevoel voor de menselijke ervaring en waarden, van groot belang. "We believe that good design of interactive systems requires a sensitivity for human values and human experience that does not result from reading books or practising the scientific method. (...)" Nee, het gaat verder dan wetenschap en technologie. Dit gebeurt door deze te integreren met het grote art & design element in de opleiding. Ook dienen interaction designers te kunnen omgaan met de complexiteit en voortdurende veranderingen in het vak en gebruiken deze zelfs als inspiratiebron.

Een mooie, beknopte uitleg geeft een concepttekst voor een brochure over Interaction Design uit 1994.³ "Interaction design is ontwerpen en vormgeven van interactieve producten en informatiesystemen vanuit een optiek van mensgerichte vormgeving. Interaction designers passen kennis en inzichten toe uit verwante vakgebieden: ergonomie, psychologie, informatica, vormgeving en taalbeheersing. Interaction designers ontwerpen producten en systemen van-omgeving-naar-kern. Vanuit dat doel, de omgeving waarin het gaat functioneren, en de wensen, taken en doelen van gebruikers, vormen zij een beeld van functionaliteit, opbouw en inhoud. Naar dat beeld ontwerpen zij een interface die het systeem of het product voor de gebruikers optimaliseert."

De definitie uit The Handbook of Human-Computer Interaction⁴ is academisch van aard. Het gaat hier dan ook niet om een definitie van interaction design, maar om een definitie van het Human-Computer Interaction vakgebied. Toch zijn ook hier belangrijke overeenkomsten te herkennen. "In human-computer interaction knowledge of the capabilities and limitations of the human operator is used for the design of systems, software, tasks, tools, environments, and organizations. The purpose is generally to improve productivity while providing a safe, comfortable and satisfying experience for the operator."

In de studiegids van 1998 krijgt Interaction Design een meer toegepaste definitie. "De afstudeerrichting Interaction Design leidt op tot interaction designer en richt zich daarbij op het leren ontwerpen en vormgeven van interactieve producten, interactieve informatiesystemen en interactieve (multi)media." Ook hier wordt de mens- en cultuurgerichte houding genoemd. Ook wordt benadrukt dat zowel de huidige als de toekomstige technologieën in dienst moeten staan van de mens, en niet andersom. "Een interaction designer is in staat om, rekening houdend met toekomstige gebruikers, op creatieve wijze en met vooruitziende blik een interactief systeem te definiëren en vorm te geven." ⁵

¹ Studiegids 92/93, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, blz. 136

² Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994

³ concepttekst voor brochure voor Centre for Interaction Design, oktober 1994

⁴ Helander, M., Landauer, T., Prabhu, P. Handbook of human-computer interaction, Elsevier Science 1997, preface

⁵ Studiegids 98/99, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, blz. 163-164

In 2000 schrijft Bernard Weerdmeester in zijn reader over ergonomie: "Interaction Design is een ontwerpdiscipline waarin de (...) vertaalslag van techniek naar mens centraal staat. Hiervoor wordt geput uit kennis en vaardigheden uit bestaande disciplines als ergonomie, psychologie, informatica en vormgeving die in het daadwerkelijke ontwerpen van interactie bijeenkomen. Uitgangspunten zijn de belevingswereld van de gebruiker en een systeem dat van buiten-naar-binnen wordt vormgegeven. De interactie ontwerper ontwerpt het systeem dat door de gebruiker waargenomen wordt – technologie vóór mensen dóór vormgeving op basis van kennis met betrekking tot mens, interactie en (ondersteunende) technologie. (...) Interaction Design is niet een enkele activiteit maar een rode draad die door het hele ontwikkelproces loopt en betrekking heeft op zowel analyse, ontwerp, implementatie en evaluatie."⁶

Ook vond ik een definitie in het interessante boek Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction uit 2002. "In essence, we define interaction design as: designing interactive products to support people in their everyday and working lives," schrijven de auteurs in hun voorwoord. Er wordt benadrukt dat interaction design een aparte, bredere richting is binnen het traditionele gebied van Human-Computer Interaction. Bij een ontwerpproces is het van belang om stil te staan bij wie het product gaat gebruiken, waar het product gebruikt gaat worden en wat de belangrijkste activiteiten zijn die ondersteund moeten worden.⁷

Tenslotte presenteert de afstudeerrichting zichzelf tegenwoordig in de opleidingsgids⁸ als de studie naar het vakgebied waarin de omgang (de interactie) van mensen met toepassingen van moderne techniek wordt ontworpen. Dit vakgebied is dynamisch: het verandert voortdurend. Hierbij wordt benadrukt dat het werken vanuit een beeldend en kunsttechnisch perspectief centraal staat. Daarbij dient technologie uitsluitend op een functionele wijze te worden ingezet. De werkwijze is project- en teamgericht en de gebruiker en de kwaliteit van interactie neemt tijdens een ontwerpproces een centrale plaats in.

1.1.2 Uitleg van de personen

Ook de definities van de mensen die betrokken zijn of waren bij de opleiding en/of de beroepspraktijk van het interactief ontwerpen zijn zeker noemenswaardig. Hoe beantwoorden zij de vraag: wat is interaction design?

Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, zegt:

"Er is sprake van een interface, en die interface, kun je als ontwerper uiteenrafelen in de componenten inhoud, structuur, gedrag en verschijning. En de context waarin het gebruikt wordt, speelt dan een hele belangrijke rol. Dat is eigenlijk een soort basismodel waar je alles aan kunt ophangen.

Ik geloof daar nog steeds in. En dat gebruik ik nog steeds."

"Interaction Design is voor mij het ontwerpen van interfaces, waarin je dus inhoud, structuur, gedrag en verschijning bij elkaar brengt, en de context van de bezoeker. Waarbij de interactiecomponent, met name hoe informatie gestructureerd wordt, en hoe het zich gedraagt; de perceptie van de bezoeker, een hele belangrijke, sturende rol daarin speelt."

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"The design of interaction between people and agents, thus the design of interaction between one person and a system or a group of people and a system, or between people supported in some way with a system. And a system can be new-media or it can be two people moving a table together and communicating by how they shove the table back and forth. I suppose it is the design of all elements of communication within that interaction and its immediate context.

⁶ Weerdmeester, B. Ergonomie, idk3-5, 2000, blz. 7

⁷ Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H. Interaction Design: beyond human-computer interaction. John Wiley & Sons. 2002, preface, blz. 4

⁸ Opleidingengids 2004-2005, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

[Just focussing on designing the interaction with technology] is a limiting way of looking at it, there is always so much to be learnt from looking at what has gone before, especially since we have evolved to deal with interaction in certain ways and new technology works better if it 'slots in' to those ways that we already deal with interaction - I should add that there is always room for new things or new ways of doing old things. You have to build on it [on old existing knowledge] and take it into consideration - it could be that that consideration involves chucking it all away and starting again but you have to have understood what has gone before or understand how people do interaction in 'normal' circumstances before you can do anything in the new media world."

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Het is natuurlijk ook een vraag die je tijdens een open dag krijgt. Ik begin dan toch altijd te zeggen dat het in wezen vormgeving van gedrag is. En dat is natuurlijk abstract. (...) Om er meteen bij te betrekken dat het zo op de gebruiker gericht is. Of het nu een apparaat is, dan wel een softwareprogramma of wat dan ook. Dat die interface dusdanig in elkaar gezet moet worden, dusdanig moet functioneren dat het voldoet aan de verwachtingen van de gebruiker. (...) Als ik het uitleg, doe ik dat meestal in deze termen. En als dat dan nog niet overkomt, dan gewoon met concrete voorbeelden. Ook gewoon buiten de computerwereld. Hoe zit nou het dashboard van een auto in elkaar? Want dat is toch de interface van een auto. Dat hele gebied tussen de gebruiker en de machine... het bedieningspaneel, hoe je die auto moet besturen... Dan wordt het denk ik wel wat duidelijker. Je kunt het natuurlijk ook nog groter nemen, dat doe ik ook wel eens: de bewegwijzering in een nieuw winkelcentrum zou een interaction designer kunnen bedenken. Dat heeft ook te maken met navigatie. De bewegwijzering is dan eigenlijk ook weer een soort interface. (...) Maar (...) dan ga je weer te weinig in op interactie en interactiviteit. Wat is dat dan? Dat is de deurknop bij wijze van spreken. Dat is, in gradaties, dat het apparaat ook weer reageert op jouw handelen. Dat het altijd wederzijds is. En niet eenrichtingverkeer. [Maar in principe dus.] vormgeving van gedrag. Wat dat betreft onderstreep ik dus ook heel nadrukkelijk het hele psychologische verhaal erachter."

Jurriëne Ossewold, oud-docent en vroeger hoofd Interaction Design, zegt:

"Interaction Design is een vakgebied dat natuurlijk ontzettend in beweging is. En heel veel verschillende aspecten vallen daaronder. De basisdefinitie is nog steeds het ontwerpen van interactie tussen mens en machine. Dat is nog steeds de definitie. Alleen die mens en die machine veranderen continu. Die mens, kan een mens van vlees en bloed zijn, maar kan ook een afgietsel van de mens zijn, de virtuele mens bijvoorbeeld. Die machine, wat voorheen puur hardware was, is natuurlijk nu software geworden. Hoewel de hardware weer terugkomt. De intelligente producten zeg maar. (...) Die machine is niet meer een machine, maar is eigenlijk een intelligent product. Complex, per definitie. (...) Waar Interaction Design feitelijk op neerkomt, is die interactie tussen mens als subject en intelligente objecten. (...) En dat is fascinerend."

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

"Leuk vak, belangrijk vak, miskent vak, je zou verwachten dat het inmiddels groter zou zijn. Als vak ook. Ik ben nog steeds aan het proberen dat van de grond te krijgen. [Interaction Design] is een ontwerpvak en daarbij gaat het voor mij over het omgaan en het vormgeven aan waarde en betekenis. Niet aan vorm ofzo, het gaat voor mij niet over esthetiek. Het gaat over om kunnen gaan met waarde en betekenis."

1.1.3 De noodzaak voor onderscheid

Veel verschillende definities, zoals je ziet. Maar ook valt op dat deze definities toch veel overeenkomsten vertonen. Bovendien merkte je misschien dat het belangrijk is om je bij de definitie af te vragen of het over ontwerpen van een interactief systeem in het algemeen gaat of over een bepaalde visie en aanpak daarvoor. Zoals mijn afstudeerrichting hier zo'n visie en aanpak voor is. In principe houden veel mensen zich bezig met het ontwerpen van de interactie tussen mens en systeem. Talloze bedrijven, scholen en instituten houden zich met ditzelfde onderwerp bezig. Hoewel er waarschijnlijk wel een redelijke consensus is over wat dit vakgebied omvat, doet iedereen het op zijn eigen manier.

Eén van die manieren is de afstudeerrichting Interaction Design aan de HKU. Die houdt zich dus ook bezig met het algemene vakgebied, maar doet dat vanuit bepaalde overtuigingen. Juist de opleiding is nu het uitgangspunt. En niet het ontwerpen van interactiviteit in het algemeen. Deze cultuur-, mens-, en ontwerpgerichte interaction design werkwijze onderscheidt zich van bijvoorbeeld het wetenschappelijke en technische Human-Computer Interaction. Hier kom ik later, in paragraaf 1.2.4, op terug.

In deze scriptie zal ik bovendien een onderscheid maken tussen interaction design en Interaction Design. Het laatste begrip, geschreven in hoofdletters, duidt de opleiding aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht aan. Het begrip geschreven in kleine letters, duidt de cultuur-, mens-, en ontwerpgerichte ontwerpdiscipline in zijn algemeen aan, zoals deze ook buiten de HKU bestaat. Het is dus belangrijk om aan de ene kant bewust te zijn van dit onderscheid tussen interaction design in het algemeen en andere benaderingen voor het ontwerpen van interactieve systemen. Aan de ander kant is er nog het onderscheid tussen interaction design in het algemeen en Interaction Design aan de HKU om bewust van te blijven. Het klinkt misschien verwarrend, maar het zal al snel logica voor je zijn.

1.1.4 Eigen uiteindelijke visie

Laat ik nu de overeenkomsten proberen samen te voegen tot één definitie. Want er hebben nu al heel wat definities de revue gepasseerd. Ik heb benadrukt dat het onderscheid tussen interaction design in het algemeen en andere benaderingen voor het ontwerpen van interactieve systemen enerzijds, en het onderscheid tussen interaction design in het algemeen en Interaction Design aan de HKU anderzijds, erg belangrijk zijn. Nu zal ik dus mijn eigen uiteindelijke visie op de definitie geven.

Interaction design is een ontwerpdiscipline die zich bezighoudt met het gebied waarin mens en systeem elkaar tegenkomen; elkaar ontmoeten. Over de ontmoeting, oftewel de interactie (dus de mens doet iets met een apparaat en andersom), wordt goed nagedacht en vervolgens tot stand gebracht door het ontwerpen van interfaces en de achterliggende inhoud en structuur van een systeem. Dit vraagt om een combinatie van invalshoeken vanuit talloze andere vakgebieden, zoals Human-Computer Interaction, ergonomie, psychologie, kunst en vormgeving, informatica, management, mediawetenschap en filosofie. Hierdoor ontwikkel je de kennis, vaardigheden en de houding die benodigd zijn om zowel het denken als het doen in een ontwerpproces te kunnen verwezenlijken. Interaction design is daarin de rode draad die wetenschappelijke vakgebieden, techniek en vormgeving integreert. Je moet zowel de gebruiker als het systeem (en alles wat hierachter verschuuld gaat) kennen. Vervolgens kun je een systeem op een (voor de eindgebruiker) begrijpelijke, prettige en/of (taak)ondersteunende manier vormgeven, programmeren, structureren en inhoudelijk vullen. En zo'n systeem kan tegenwoordig van alles zijn; van cd-rom's, internetpagina's en dvd's tot aan kaartjesautomaten, polshorloges en spelletjes voor de mobiele telefoon.

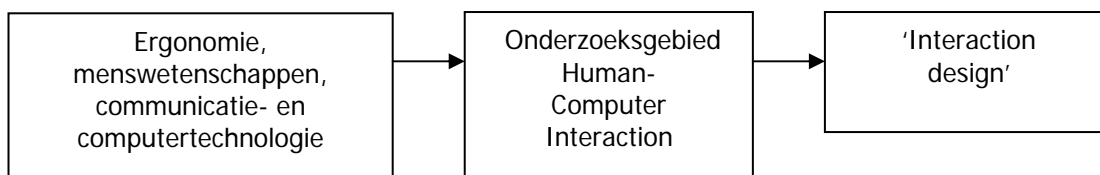
Belangrijk bij interaction design is:

- De omgang, of interactie van mens met een systeem
- De gebruiker staat centraal
- De cultuur-, mens en ontwerpgerichtheid
- De interface, het conceptuele model en het mentale model
- Het is een rode draad die door het hele ontwikkelproces loopt en betrekking heeft op zowel analyse, ontwerp, implementatie en evaluatie
- Een kunstzinnige (creatieve, associatieve) houding
- Een vooruitziende blik op maatschappelijke / technologische ontwikkelingen
- De complexiteit en voortdurende veranderingen als inspiratiebron
- De technologie als middel en niet als doel
- De team- en projectwerkwijze
- Het doel om de omgang met (technologische) systemen, in al zijn huidige vormen, te verbeteren en daarmee puur de ervaring en het doel van de gebruiker te dienen

De opleiding Kunst en techniek met afstudeerrichting Interaction Design is een studie naar dit brede en creatieve vakgebied. Tijdens deze studie ontwikkel je de benodigde kennis, vaardigheden en houding voor ontwerpprocessen in interaction design gebied. Je leert de vele benodigde vakgebieden kennen die hierbij dienen als kennis- en inspiratiebron. En misschien nog wel het belangrijkste is de ervaring die je op doet in talloze projecten en opdrachten. Het blijft natuurlijk maar één van de meerdere visies op wat belangrijk is en op hoe je te werk moet gaan. Maar het is een hele interessante en prikkelende. En daarom pluizen we deze opleiding helemaal uit. Het is gewoon leuk. En leerzaam.

1.2 Het ontstaan

Ik ben maar even begonnen met het tekenen van onderstaand schema. Kort gezegd komt de ontstaansgeschiedenis hier op neer. Alhoewel het ontstaan van interaction design vanuit Human-Computer Interaction wat onduidelijk is. De grens tussen deze twee vakgebieden is nu eenmaal wat onduidelijk.



Het is wel duidelijk dat zo'n zestig jaar geleden het vakgebied interaction design in ieder geval nog niet bestond. Human-Computer Interaction moest nog gaan ontstaan. Computers moesten nog gaan ontstaan. Hetzelfde geldt voor de mensen die deze apparaten zouden gaan bedienen: 'de gebruikers.' Alles moest nog beginnen. Tenminste, wat betreft het ontwerpen van de omgang van mensen met de talloze toepassingen van computertechnologie dan. Het bestond nog niet. Ik zal terug gaan naar deze beginperiode; naar de vakgebieden die zouden gaan versmelten. Vervolgens bespreek ik hoe de computer deze versmelting min of meer tot stand bracht. Tenslotte ga ik in op hoe interaction design zich onderscheidde van het grotere vakgebied.

1.2.1 Communicatie, computers en menswetenschappen

Zestig jaar terug was de communicatie- en de computertechnologie in volle ontwikkeling. De communicatietechnologie had zich in principe ontwikkeld van rooksignalen en de tamtam tot de telegraaf, telefoon, radio en televisie met de bijbehorende infrastructures. De mechanische rekenmachine van Pascal, de analytical engine van Babbage, de concepten van Turing en Neumann zijn enkele van de hoogtepunten uit de ontwikkelingen die tot de eerste computers zouden gaan leiden.⁹

Los van deze technologische ontwikkelingen, waren er twee gebieden die zich in bepaalde mate al bezighielden met mensen en hun omgang met machines (met name oorlogsmaterieel). Dit waren de menswetenschappen, zoals bijvoorbeeld psychologie en ergonomie. Door de eerste computers kwam er een ontwikkeling in beweging waardoor deze vakgebieden zich voor nieuwe vragen en uitdagingen gesteld zagen. Sterker nog, door een versmelting van de menswetenschappen met deze technologische ontwikkelingen zou zich een nieuw vakgebied vormen.

1.2.2 Computer en gebruikers

Toch bestond er in de tijd, waarin de computers in ontwikkeling waren, in eerste instantie nog helemaal geen interesse voor de omgang van mensen met deze nieuwe machines. De mensen die zich namelijk met deze machines bezighielden, waren volledig op de hoogte van hoe het ding functioneerde. Deze eerste gebruikers waren technici, computer professionals, of in ieder geval mensen die uitermate technisch georiënteerd waren. Deze mensen wilde, met plezier, veel tijd investeren in het leren omgaan met de (onhandige) computers om het vervolgens voor elkaar te krijgen zelfgemaakte programma's uit te voeren.

Later, in de jaren zestig, kwamen echter steeds meer mensen in contact met deze nieuwe apparaten. Steeds meer verschillende soorten mensen gebruikten met steeds meer verschillende soorten taken en doeleinden de computer. Al snel ontstond hierdoor de noodzaak voor aandacht en onderzoek voor de interactie tussen mens en computer.¹⁰

1.2.3 Human-Computer Interaction

Voor het nieuwe onderzoeksgebied Human-Computer Interaction begonnen ergonomen, psychologen, informatici en mediawetenschappers onderzoek te doen, artikelen te schrijven en congressen te organiseren. Taakanalyses, doelgroep- en omgevingsonderzoek, bruikbaarheidsonderzoek, prestatieanalyses zijn verschillende manieren waarop men onderzoek verrichtte. Ook werd reeds bestaande fundamentele kennis uit bijvoorbeeld de psychologie in de

⁹ Helander, M., Landauer, T., Prabhu, P. Handbook of human-computer interaction, Elsevier Science 1997, blz. 4

¹⁰ Helander, M., Landauer, T., Prabhu, P. Handbook of human-computer interaction, Elsevier Science 1997, blz. 11, 8

nieuwe context van Human-Computer Interaction toegepast.¹¹ De computers en de verbreding van zowel het gebruikerspubliek als de doeleinden hadden ervoor gezorgd dat er vanuit de menswetenschappen en de techniek een nieuw vakgebied was geboren.

Tegenwoordig zal iedereen erkennen dat de verbreding van het publiek en de doeleinden zich tot het uiterste heeft doorgezet. Gebruikers variëren van kleuters tot bejaarden. Veel mensen zijn noch technisch opgeleid, noch geïnteresseerd in de techniek op zich. Het gebruik van de computer door deze mensen dient totaal het doel van verdere ontwikkeling van deze machine niet meer. Het gebruik van de computer is slechts een middel geworden voor talloze activiteiten: van entertainment en communicatie tot informatietoegang en informatieverwerking.

Ook de ontwikkeling die de computer zelf heeft doorgemaakt in ongeveer de laatste dertig jaar, heeft bijgedragen aan deze ontzettende verbreding van de gebruikers en doeleinden. De computers zijn al lang geen rekenmachines meer die puur op zich zelf staan en als zodanig herkend kunnen worden. Hoewel de machines werden ontworpen om wiskundige berekeningen te verrichten, zijn de computers van tegenwoordig in staat zeer uiteenlopende typen data te verwerken.¹² Ze zijn multimediaal en onderling verbonden. Bovendien zijn ze overal: de toepassingen reiken van magnetrons en internet op de mobiele telefoon tot aan speelgoed en interactieve kunstinstallaties.

Over het algemeen wordt zelfs gezegd dat deze ontwikkelingen in de informatie- en communicatietechnologie leiden tot een 'informatisering van het wereldbeeld;' een transformatie van de wetenschappen, samenleving, cultuur en mens- en wereldbeeld. "Onze ervaring van en omgang met de fysische en culturele werkelijkheid [wordt] in toenemende mate door informatie- en communicatietechnologieën gemedieerd. De beelden en geluiden die dagbladen, tijdschriften, boeken, radio, televisie en film en het internet over ons uitstorten worden in toenemende mate met behulp van computers bewerkt of zelfs gegenereerd. Maar ook het ingrijpen in de fysieke werkelijkheid en de interactie met andere mensen vindt steeds vaker door computers gemedieerd plaats."¹³ Ook in de wetenschap is de computer niet meer weg te denken. Bovendien is het begrip informatie in bijna alle wetenschappelijke disciplines een kernbegrip geworden. Het huidige mens- en wereldbeeld, het dagelijkse leven, van arbeider tot professor, iedereen en alles in onze cultuur lijkt omgeven en vormgegeven door de computer- en communicatietechnologieën. Overigens wil ik hier wel opmerken dat het hier niet gaat om een eenvoudig causaal verband tussen de technologische ontwikkelingen en de invloed daarvan op de samenleving. Naar mijn mening is er in het samenspel van technologie en samenleving geen primaire oorzaak of gevolg aan te wijzen. Op deze sociaal-constructivistische of technologisch interactionistische visie kom ik later in de scriptie terug, in paragraaf 4.3.4.

1.2.4 Het ontstaan van interaction design

Bij het horen van een begrip als informatisering, krijg ikzelf het beeld van een droge, saaie, zakelijke wereld. Misschien heb jij dat ook wel. Belangrijk om te weten is dus dat dit er niet mee wordt bedoeld. Het gaat om de grote verspreiding en verbreding van de informatie- en communicatietechnologie over samenleving, mensen en doeleinden. Het gaat dus over jou en mij. Hoe wij omgeven zijn van (grotendeels digitale) media. Zittend, werkend, internettend, communicerend, recreërend achter een computer, luisterend naar een radio en voortdurend bereikbaar via vaste en mobiele telefoon, voicemail, e-mail enzovoorts, enzovoorts. Het gaat daarbij dus niet puur om informatietoegang en informatieverwerking. Het gaat om veel meer. Het gaat om jouw context, gevoel, smaak en sfeer. Om kunst, cultuur en vormgeving. Het gaat om jouw ervaring bij al die media. Plezier en entertainment tijdens het gebruiken van een of andere toepassing van moderne techniek is heel belangrijk.

Hiermee komen we aan bij Interaction Design. De verspreiding, verbreding, multimedialisering van de huidige computer- en communicatietechnologieën en de toenemende grafische mogelijkheden van computers leidden tot een visie die verder gaat dan het traditionele Human-Computer Interaction.¹⁴ Hoewel de grenzen tussen deze twee gebieden niet duidelijk zijn, onderscheidt interaction design zich wel op een aantal punten.

Human-Computer Interaction is van oorsprong een gebied van wetenschappers: ergonomen, psychologen en ingenieurs. Human-Computer Interaction was lange tijd slechts een specialisatie, een

¹¹ Helander, M., Landauer, T., Prabhu, P. Handbook of human-computer interaction, Elsevier Science 1997, blz. 11-18

¹² Mul, J. de, Filosofie in cyberspace: reflecties op de informatie- en communicatietechnologie, Kampen: uitgeverij Klement, 2002, blz. 15

¹³ Mul, J. de, Filosofie in cyberspace: reflecties op de informatie- en communicatietechnologie, Kampen: uitgeverij Klement, 2002, blz. 21

¹⁴ Rijken, D., Interaction Design, Vormberichten, oktober 1994

verdieping in het afstudeerjaar van ergonomen of psychologen. Tegenwoordig is er echter een veel bredere achtergrond nodig om inzicht te kunnen krijgen in de kwaliteit van interactie. Kennis van grafisch ontwerp, industrieel ontwerp, architectuur zijn bijvoorbeeld van even groot belang als wetenschappelijke feiten. Interaction designers nemen alle disciplines die een rol spelen in ogenschouw. Daardoor zijn Interaction designers creatieve ontwerpers en geen wetenschappers.

De doelen van de twee gebieden verschillen hierdoor ook enorm. Human-Computer Interaction richt zich op doelen en taken van gebruikers en hun efficiëntie. Men meet de kwaliteit van de interactie ook door die efficiëntie en productiviteit te meten. Interaction design kan zich hier ook wel op richten en dit als uitgangspunt nemen, maar gaat veel verder. Hier gaat het over de gebruikerservaring in zijn geheel. Die moet misschien wel efficiënt zijn, maar vooral ook prettig. Soms gaat het zelfs ook helemaal niet meer om efficiëntie. Hoe efficiënt is een computerspel? "Hoe meten we tevredenheid, plezier, motivatie en het uiterlijk van een product?" is bijvoorbeeld een vraag van Jonas Löwgren, professor in interaction design aan de Malmö university college in Zweden. Want dat zijn de dingen waar het ook om gaat bij interactief ontwerp. Ik deel Löwgrens mening dat Human-Computer Interaction de neiging heeft om de gebruikerservaring op te delen in de meetbare onderdelen als bruikbaarheid en efficiëntie en vervolgens 'de rest' te interpreteren zoals dat het beste uitkomt. Interaction design maakt in mijn ogen deze scheiding niet. Zowel de informatieve, productieve, intellectuele kant, als de kant van het gevoel, sfeer en smaak bij een interactie vormt deze ervaring. Hoewel het ons, zoals ook Löwgren aangeeft, nog ontbreekt aan een taal om goed over de kwaliteit van deze interactie(ervaring) te kunnen spreken, moeten we dat toch proberen. Human-Computer Interaction zal in ieder geval niet de inspiratiebron zijn om hier verder mee te komen.¹⁵

Interaction design gaat dus verder dan de wetenschappelijke en technische benadering van Human-Computer Interaction door een ontwerpdiscipline te zijn, met bijbehorende kennis en vaardigheden uit kunst, vormgeving en cultuur. Zodoende is een interaction designer een volwaardig lid van een ontwerpteam, met zijn eigen cultuur- en gebruikersgerichte focus op het project. Doordat interaction design zich hierdoor ook niet vastpint aan enkel huidige onderzoeksfeiten en techniek, ontstaat er ruimte. In deze ruimte kunnen interactie ontwerpers innoverend zijn. Ze kunnen experimenteren. En kunnen zodoende zieners, pioniers, kunstenaars en grondleggers van de toekomst worden.

Afsluitend vind ik het belangrijk op te merken dat het begrip interaction design overigens pas laat wereldwijd zijn intrede deed als naam voor de cultuur-, mens-, en ontwerpgerichte benadering van systeemontwikkeling. In feite werd het waarschijnlijk voor het eerst in de wereld gebruikt in Hilversum aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Inmiddels maakt het begrip echter deel uit van het vakjargon. Deze ontwerpdiscipline laat zich nu wereldwijd zo aanduiden. Er komen internationaal boeken uit, waarin het begrip gebruikt wordt. Hoewel deze manier van werken dus in eerste instantie nog geen naam had, kunnen we deze ontwikkeling achteraf wel duidelijk aanduiden met interaction design.

¹⁵ Löwgren, J. Just how far beyond Human-Computer Interaction is interaction design?
http://www.bboxesandarrows.com/archives/just_how_far_beyond_Human-Computer_Interaction_is_interaction_design.php (31-01-04)

1.3 Conclusie

In dit hoofdstuk bouwde ik de context op die benodigd is voor de verdere scriptie. In eerste instantie werden verschillende definities van interaction design behandeld. Vervolgens benadrukte ik dat het onderscheid tussen interaction design in het algemeen en andere benaderingen voor het ontwerpen van interactieve systemen enerzijds, en het onderscheid tussen interaction design in het algemeen en Interaction Design aan de HKU anderzijds, erg belangrijk zijn. Vervolgens besprak ik mijn eigen uiteindelijke definitie van interaction design. Ik besprak dat interaction design een ontwerpdiscipline is die zich bezighoudt met het gebied waarin mens en systeem elkaar tegenkomen; elkaar ontmoeten. De ontmoeting, oftewel de interactie, wordt bestudeerd en tot stand gebracht. Interaction design is de rode draad in een ontwerpproces die de kennis, vaardigheden en de houding van wetenschappelijke vakgebieden, techniek en ontwerpen integreert.

Hierna werd de ontstaansgeschiedenis van de ontwerpdiscipline behandeld. Kort gezegd ontstond uit de versmelting van communicatietechnologie, computertechnologie en menswetenschappen het onderzoeksgebied Human-Computer Interaction. Dit groeide vervolgens uit tot een min of meer opzichzelfstaand vakgebied. Doordat de ontwikkeling van de verspreiding en verbreding van de informatie- en communicatietechnologie over samenleving, mensen en doeleinden zich snel doorzette, werd de persoonlijke context, gevoel, smaak en sfeer steeds belangrijker. Het draaide steeds meer om kunst, cultuur en vormgeving, naast de oorspronkelijke doelen als productiviteit en efficiëntie. Het begon te draaien om de gebruikerservaring in zijn geheel. En zowel de informatieve, productieve, intellectuele kant, als de kant van het gevoel, sfeer en smaak bij een interactie vormt deze ervaring. Dit ging veel verder dan het oorspronkelijke Human-Computer Interaction vakgebied. Dit was de combinatie van Human-Computer Interaction en design, oftewel: interaction design.

Hiermee is de achtergrondinformatie behandeld. Ik besprak wat er wordt verstaan onder interaction design en hoe deze discipline ontstond. Nu begint vervolgens de echte zoektocht. Aan de hand van vele bronnen zal ik op zoek gaan naar het ontstaan en de verdere ontwikkelingen van de opleiding Interaction Design, naar inzicht in de belangrijkste, opvallendste overtuigingen, en naar de plaats die het daarmee inneemt in het grotere kader.

Hoofdstuk 2 – Het ontstaan van Interaction Design

Hoe de opleiding Kunst en Techniek met afstudeerrichting Interaction Design is ontstaan, is een geschiedenis die tot de publicatie van deze scriptie niet was vastgelegd. Er zijn geen bronnen die deze geschiedenis volledig beschrijven. En het grootste gedeelte van het verhaal bevindt zich in de vorm van herinneringen in de hoofden van betrokkenen.

In dit hoofdstuk zal ik dus met name deze betrokkenen aan het woord laten. Vervolgens zal ik het aanvullen met enkele feiten uit de bronnen die ik heb kunnen verzamelen. Ook bespreek ik het bestaan van het expertisecentrum dat tegelijkertijd naast de opleiding ontstond. Zodoende hoop ik het totaalbeeld van het ontstaan van de opleiding en haar context te kunnen beschrijven.

2.1 Een nieuw centrum

In 1989 zag ook de Nederlandse regering in dat er iets gaande was met computers in de samenleving. Men besloot geld vrij te maken om het gebruik van computers in het onderwijs te stimuleren. Dit beleid zou uiteindelijk leiden tot een nieuw centrum binnen de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. En dit werd vervolgens de bakermat van de opleiding Interaction Design.

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

“De overheid vond dat het HBO iets moest gaan doen met computers. Daar werd geld voor apart gezet en je kon daar dingen voor aanvragen. Dat heette het (...) informatica stimuleringsplan. Dat was de bakermat. (...) Alle scholen kregen een paar computers. (...) Ik geloof dat we ze terug hadden gestuurd. Daar kon je grafisch dus helemaal niks mee (...). Dat INSP werd op een gegeven moment opgeheven, maar er was geld over. (...) En een stichting die dat geld beheerde, die zei, een tiental grote projecten, daar willen we dit geld aan opmaken. En de mensen die in de geest van die projecten dingen aanvragen, kunnen daar geld voor krijgen. Niemand wist welke tien die mensen beschreven hadden. (...) En heel toevallig...”

“[Het idee leefde bij ons voor] een centrum van kennistechnologie. Die hebben we aangevraagd en gekregen. (...)”

“In het centrum zaten Dick Rijken en zijn kompaan, die is later weggegaan. (...) Ik heb toen geholpen geld binnen te krijgen voor dat centrum.”

“Toen we dat binnen hadden, toen hadden we zoiets van: je kunt zo'n centrum alleen staande houden als (...) daar een opleiding onder komt te staan.”

“Kunstmatige intelligentie, waar iedereen zo kapot van was, dat vond ik niet zo'n sterke. En toen hebben wij [Peter Janssen en ik] Dick naar Amerika gestuurd. En Dick kwam terug met cognitief ergonomisch ontwerpen. (...) Toen klikte er iets en wij vonden dat een logisch iets onder het centrum (...). Het enige nadeel was, dat het een rotnaam was. (...)”

“Ondanks dat we het een rotnaam vonden, zagen we wat het is, wel zitten als opleiding daar naar toe [naar de richting van kunstmatige intelligentie]. Overigens is dat (...) niet gelukt, want toen we de opleiding hadden, toen hebben we later dat centrum van de hand gedaan. Dat heeft de Hogeschool Utrecht overgenomen.”

“Ik weet niet meer precies wie, maar uiteindelijk kwamen we op Interaction Design. Dat is eigenlijk zoals het gebeurd is. Dat is geweest in... nou, het zal '88 geweest zijn.”

“In [de periode rond 1987] is het INSP-project Kunstmatige Intelligentie ontwikkeld en in de jaren daarna uitgevoerd. Dit project heeft geresulteerd in het centrum voor Kennistechnologie dat tot 1993 een onderdeel is geweest van de hogeschool. Door de ontwikkelingen op het gebied van kennistechnologie konden de verwachtingen, een nauwe relatie tussen kunstmatige intelligentie en kunst, niet waargemaakt worden. De doelstelling van dit centrum paste dan ook niet langer in de missie van de hogeschool, maar paste uitstekend in de doelstelling van de Hogeschool Utrecht. Het Centrum is dan ook in 1993 overgedragen aan de Hogeschool van Utrecht. (...) De Faculteit Kunst, Media & Technologie heeft het VIT-project Cognitief Ergonomisch Ontwerpen – Interaction Design uitgevoerd, dat geresulteerd heeft in de toewijzing van de samengestelde studierichting Kunst en Techniek, binnen de samengestelde sector Kunst en Techniek onder het regime van de Wet HBO. Bij de invoering van de WHW is de samengestelde studierichting Kunst en Techniek als opleiding Kunst en Techniek ondergebracht bij het Hoger Technisch Onderwijs. Hierbij is de aanvullende bepaling dat de hogeschool mag selecteren bij de toelating van studenten van kracht gebleven, evenals het verlenen van de ingenieurstitel bij het afsluitend examen.”¹⁶

¹⁶ Jaarverslag 1998, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, juli 1999

2.2 Een nieuwe opleiding dus

Men vond dat een meer mens- en cultuurgerichte benadering nodig was voor het ICT werkveld, wat tot dat moment zeer technisch georiënteerd was. Zoals in het artikel over de opleiding in het sigchi bulletin van juli 1994¹⁷ te lezen is, werd op de faculteit Kunst, Media en Technologie van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht moderne technologie al gebruikt en ingezet voor meer kunstzinnige doelen. Maar nu zette men de stap om kunst en ontwerp te gebruiken voor technologische doelen. En dat dus vanuit deze cultuur-, mens- en ontwerpgerichte visie.

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Ik weet dat er van tevoren een heel gesteggel is geweest over hoe de opleiding nou moest heten. Uiteindelijk is dat Interaction Design geworden. Voor die tijd was interaction design niet echt een begrip. (...) Nu zie je boeken erover enzo... Ik weet niet... Het is niet oorzaak en gevolg denk ik. (...) Het is niet zo dat het hier is bedacht en dat daarna het begrip interaction design overal in de wereld ineens opkomt. (...) [Het is hier wel voor het eerst opgeworpen...] tot een vakgebied. (...) In Twente heb ik een tijdje gewerkt en daar zat een jongen bij mij op de kamer. Die zou daar AIO worden, maar die ging ineens hier aan de Hogeschool voor de Kunsten (...), het centrum voor kennistechnologie, aan een nieuwe studierichting werken. Dat zou oorspronkelijk ook binnen het centrum voor kennistechnologie plaatsvinden, dus het zou vooral over kunstmatige intelligentie gaan. En pas later, toen dat een beetje uit was gewerkt, toen is hij aan de kant geschoven en zijn er andere mensen opgezet om er voor de Hogeschool voor de Kunsten, Interaction Design van te maken. (...) Door allerlei politieke krachten enzo, is toen pas de hele [faculteit] KMT naar Hilversum gegaan en is er gedacht we halen dit ook naar Hilversum toe en we maken er iets algemener kunstzinniger van en iets minder Artificial intelligence. (...) Als je ziet wat voor vakken ze van plan waren te geven, ligt de nadruk veel meer op de ergonomie en dergelijke."

"Dick heeft dus de uiteindelijke studie voorbereid. In de jaren '90 zat ik bij de PTT en toen is hij daar een keer langs geweest om te vragen wat wij daar als bedrijf van vonden, van zo'n studie. Toen ben ik ook uitgenodigd om bij de eerste open dag een verhaal te houden vanuit de praktijk. Want er was nog niks natuurlijk. (...) En pas veel later [ben ik] docent geworden. Maar op die eerste open dag waren dus veel mensen van buiten die verhalen hielden, om een beeld... [te geven van het vakgebied]. [Want het was nog een heel onbekend gebied?] Ja, best wel."

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

"Deetman was minister van Onderwijs in begin jaren '80. Die zei van: nou, er moet ook meer onderzoek gedaan worden op HBO's. Dus we gaan een aantal expertisecentra op verschillende HBO's, gaan we opstarten, die gaan we wat geld geven, die mogen onderzoek doen. Toen waren er een paar mensen binnen de HKU die zeiden van: dat doen wij, een expertisecentrum, op het gebied cognitie en technologie en kunsten. (...) Ik studeerde zelf in '88 af en was ooit, op dat moment, ik geloof, de eerste werknemer van het centrum van kennistechnologie. Dat werd toen echt opgestart. (...) Alleen het bizarre was een beetje, dat centrum was dus net gestart en in hetzelfde jaar, meen ik hoor, ik geloof dat het ook '88 was, nam Ritze het stokje over van Deetman en Ritze zei: geen goed plan, gaan we niet doen. Die blies als het ware het hele idee op van die expertisecentra in het HBO, dat blies hij af. Dat was nogal vervelend, want opeens moest dat centrum, waar inmiddels toch al een man of vijf, zes werkte ofzo, moest zijn eigen broek ophouden."

¹⁷ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994

Dat is uiteindelijk redelijk gelukt. Maar wat wel heel sterk gebeurde, was dat het helemaal weg dreef, inhoudelijk ook, bij de school vandaan. Het werd echt een soort cursuscentrum over kunstmatige intelligentie voor het bedrijfsleven. Dat was de enige plek waar geld was. En waarbij we nog enigszins bij het onderwerp konden blijven. En toen in '89, in de zomer van '89, ontstond het idee om een opleiding te gaan verzinnen, als een soort vehikel om dat centrum weer wat naar de school toe te laten drijven. En met ook het idee van een reguliere opleiding is een veel stabielere financiële constructie dan ja, zo'n cursusinstituut waarbij je gewoon elk jaar 8 studenten nodig hebt (...) en vanaf 8 studenten konden we overleven en onder de 8 studenten niet. Weet je wel, echt een soort stress die je niet elk half jaar weer wilt. En, daar is uiteindelijk het idee uitgekomen van een opleiding op het gebied van human interface design. (...) In die tijd zat ik bij Apple. Ik deed een project voor hen in Amerika, maar wel werkend vanuit de school. En toen ik terugkwam, toen zeiden ze: doe je ook mee? We zijn hier mee bezig, het heette ook in eerste instantie cognitief ergonomisch ontwerpen. Dat was nog wel vrij 'brainy' ingestoken. Heel erg cognitief, cognitieve ergonomie. (...) Toen was ik eindredacteur van het allereerste subsidievoorstel aan de HBO raad. Dat ging goed. We hadden een heel stuk, iedereen had er dingen aan gedaan, meegeschreven. En de HBO raad zei: doe maar, we geloven dit wel. Dit is voor ons wel belangrijk.

En dit zie je dus zo'n beetje door de geschiedenis van de hele opleiding heen lopen: zo gauw er dus iets lukte, of er heel veel geld kwam, dan begon iedereen zich er ineens mee te bemoeien. Toen al dat geld binnen was, (...) toen zei de school: oh... kom maar, bedankt. We gaan het bij BKV doen. Inmiddels heette het Interaction Design. (...) Er was een soort samenwerking met het Britse instituut Middlesex Polytechnic, en de naam Interaction Design, komt voort uit het volgende. We waren er zelf al wel een beetje mee bezig, maar zij hadden dus bedacht dat het Human Computer Interface Design Engineering zou moeten heten. Want, psychologie deed mee, informatica deed mee, en elke opleiding die mee deed vanuit hun instituut, moest dus een woord in de titel hebben. (...) En wij zaten daar aan die tafel van: nou, volgens ons is dat een goed idee, als jullie het zo noemen, maar wij noemen het... uh... uh... Interaction Design. (...) We hebben daar toen aan vastgehouden. (...) Interface Design vonden we toen al te plat, zeg maar. Dat zou te veel de associatie werken met die platte schermen. En formeel is de naam natuurlijk niet juist, want die interactie ontwerp je niet, die interactie komt tot stand... (...) Maar, het klinkt ook gewoon lekker. Het is een mooi begrip. Zeker in dat stadium. Er was nog geen world wide web, er was nog niet eens een cd-rom. Er was geloof ik wel wat cd-i geneuzel. Mensen kwamen echt bij ons studeren op... ja, zeg maar, bevlogen verhalen over dat het nu maar eens afgelopen moest zijn met die stomme videorecorders. (...) Verder hadden we de voorbeelden in de automatisering, de geautomatiseerde computersystemen in grote bedrijven: dat was ook een drama toen. Dat zijn niet de meest sprankelende voorbeelden, maar toch is het gelukt om het eerste jaar een handvol studenten te krijgen.

Wij werden er toen ook met een grote schop uitgekickt. De mensen van het centrum voor kennistechnologie. Zo van: bedankt, voor de twee miljoen en wij gaan er nu iets leuks mee doen. Want het moet wel over design gaan en daar hebben jullie geen verstand van. Dat was zo'n beetje de retoriek daar om heen. "Design must be the leading discipline" dat was een beetje het verhaal toen. Wat toen niet begrepen werd [door de school], was: zij bedoelden visual design, maar wij zeiden van design is meer dan alleen plaatjes. Er was ook niet zo heel veel discussie over, (...) het was gewoon: bedankt, we gaan het bij BKV doen. Ja, en dat lukte dus niet zo goed. Ik werd wel een paar maanden later meteen gebeld van: wil je komen zitten in het curriculum ontwikkel team? (...)

Het gekke was dat ze toen wel een heel leuk ontwikkelteam hadden samengesteld. Daar zaten Flip Wegner in, Antonio Latsjak, dat was een collega van Flip, Ray Lauzana, dat was een soort compleet gestoorde Amerikaanse architect, en kunstenaar en computerscientist, informaticus. En hij had ook echt die drie dingen gestudeerd. Had ook echt gebouwen gebouwd. Die man was compleet maf, echt een hele leuke vent. En ik als vierde dan. We waren met z'n vieren. En wij hebben toen eigenlijk de allereerste versie van het curriculum verzonnen. Ja, wij snaptten het wel. Wij waren heel erg geïnspireerd, wij konden het goed met elkaar vinden.

En we hadden eigenlijk heel snel een helder beeld van wat, een gedeeld beeld ook, van wat waar het vak in de essentie over zou moeten gaan. Maar het was voor mij wel heel raar. Dat je eerst aan de kant gezet wordt, en dan toch wel weer mee mag doen, maar ook weer niet echt, want ik werkte nog steeds bij het centrum van kennistechnologie. Ik was voor het ontwikkelen voor het curriculum, meer niet. (...) Het lukte gewoon niet, het kwam gewoon niet op gang. En toen was Peter Janssen, die was [van KMT] en volgens mij heeft die (...) ook gewoon gezegd van: jongens, geef ons nou die opleiding. (...) Het past hier hartstikke goed bij.

Toen heeft KMT die opleiding gekregen en toen heeft Peter Janssen mij meteen de dag daarna gebeld van: Dick, (...) we gaan nu op KMT Interaction Design doen en ik wil dat jij het gewoon hier komt doen. Jij hebt dat stuk geschreven, volgens mij weet jij wel waar het over gaat. En kom in godsnaam nou hier hoofd van die opleiding worden. En toen hebben we eigenlijk een paar hele leuke jaren gehad. Toen, onder Peter Janssen was er heel veel ondersteuning voor ons verhaal. Er was ook een soort crisissituatie, want inmiddels waren er eerstejaarsstudenten én de tweedejaarsstudenten. Dus er was heel veel belang bij om het goed laten lopen van het hele verhaal. Onder Peter Janssen waren er ook heel veel mensen die ons heel erg hielpen. En, wat heel erg leuk was in de beginperiode (...), er waren weinig mensen in Nederland die dit vak deden. Iedereen die wat was, sterker nog, we waren de enige opleiding ter wereld die het deed (...). Dus iedereen wilde met ons dingen doen. We waren overal welkom. Naar Sun, of naar Apple, of naar Interval, wat destijds ook een heel toonaangevend bedrijf was in Amerika, als ik daar naartoe belde, dan mochten we ook echt langskomen. Dan werden we uitgenodigd om dingen te komen doen. Alle mensen in Nederland die goed waren in het vak, die vonden het geweldig! Leuk zo'n opleiding. (...) Er was echt een heel erg leuk soort enthousiaste geïnspireerde groep mensen. Omdat we dus allemaal heel erg dat concept in het midden deelden, van: die menselijke waarden, die betekenisgeving, dat culturele ontwerpen, dat iedereen vervolgens op zijn eigen manier vertaalde. (...) Maar in dat midden lag het concept en wij voelden allemaal heel naadloos aan wat dat was."

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Ik heb de pilotgroep ook mee mogen maken. Dat was in 1991. Toen behoorde ID nog bij [de faculteit] BKV. En toen zaten we in centraal [het hoofdgebouw in Utrecht], aan de lange Vie. Met een groepje van, nou, 25 studenten. Ik was eigenlijk een soort afgevaardigde van [de faculteit] KMT, want ik had eigenlijk geen functie bij BKV, maar ze hadden daar gehoord dat ik iets deed over het gebied van kunsttechnologie, zoals dat werd genoemd (...). Toen ik hier les begon te geven, (...) had ik mijn vak kunstgeschiedenis natuurlijk al enigszins afgestemd op de filosofie van deze faculteit, kunst, media en technologie, dus de kunst in relatie brengende met media en technologie. En zo ontstond het woord kunsttechnologie. En of ik dat bij Interaction Design wilde geven. (...) Maar volgens mij bestaat dat hele woord niet. Ik weet nog steeds niet hoe ik het moet plaatsen, maar het is: in relatie tot elkaar (...). Ja, want gaat het dan over de technologie van de kunst? Of de kunst van de technologie?"

"Dat [cognitief ergonomisch ontwerpen] is eigenlijk vooraf gegaan aan de opleiding. Het cognitieve, vanuit de psychologie, het ergonomische als aanduiding voor gebruiksvriendelijkheid, gebruikergericht denken en werken. (...) Door Dick Rijken zelf [ben ik gevraagd], die was dan, zeg maar het eerste brein die de theorievorming en de hele filosofie heeft geformuleerd. Psycholoog ook, van huize uit. Die ging gewoon te rade natuurlijk bij andere faculteiten, voor docenten die enigszins inpasbaar zijn in zijn filosofie. (...) Het jaar daarop ging het deel uit maken van, logischer ook, in de lijn van de verwachting, van KMT."

Phillipe Wegner, vroegere ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent zegt:

Ik kwam ermee in aanraking in de tijd dat ik nog bij Philips werkzaam was. Met de club die bezig was om een opleiding op dit gebied te ontwikkelen: het onderwijsprogramma. (...) Zij waren toen bezig met een ronde om te kijken wat het draagvlak was, of dit draagvlak te creëren, tussen de opleiding in ontwikkeling en het bedrijfsleven. De bedoeling was dat het bedrijfsleven een bijdrage zou leveren aan de opleiding. (...) Dat was het eerste contact. Ik was gewoon één van de representanten van Philips, corporate design, en dus één van de deuren naar Philips als organisatie. In die tijd was de insteek van de opleiding heel erg geënt op de ergonomische insteek. Menswetenschappen, wat de mens wel en niet kan, fysiek, maar met name qua processen van informatie; informationele ergonomie. Vervolgens is dat contact wat verwaterd. Ik was bezig met het opzetten van mijn eigen bedrijfje, mijn eigen ontwerp bureau.

Vervolgens zijn we weer met elkaar in contact gekomen toen ik mijn eigen bureau had. Toen hebben ze ons bureau vervolgens gevraagd mee te helpen met het ontwikkelen van het onderwijsprogramma. Voor het ontwikkelteam werden wij ingehuurd. Dat had te maken met het feit dat de insteek van de opleiding veranderde van machinale ergonomie naar een focus op vormgeving, design. Dat had alles te maken met de positionering van de opleiding, de eisen die de HBO daar aan stelde en ook het feit dat de HKU daar een belangrijke rol in ging spelen. Dus er waren een aantal bewegingen die tegelijk speelden. Nou, het paste ons heel goed. En we hebben eigenlijk in de opleiding een aantal zaken ingebracht, naast dat van de andere mensen die in het ontwikkelteam zaten, waar vooral Dick Rijken een belangrijke rol in speelde. Het was een heel compact team. Met zijn vieren: (...) Antonio Atjak (...), Dick Rijken en Ray Lauzana (...). Gaande het proces is Ray langzaam weer op de achtergrond geraakt en is er uiteindelijk uitgestapt. Omdat hij weer terug ging naar Amerika. Het grootste gedeelte van het werk is gedaan door Dick Rijken, Antonio en door mij. Dat was erg geënt op onze eigen ervaringen. Antonio en ik zijn op dit gebied autodidact. Allebei oorspronkelijk industrieel ontwerpers en zijn bij Philips langzamerhand in aanraking gekomen met de zachte kant van een product; het ontwikkelen van complexere interfaces, vanuit een design perspectief en een van-buiten-naar-binnen perspectief. We hebben in die tijd samengewerkt met een aantal Amerikaanse ontwerp bureaus, [met daarin een aantal mensen] die aan de wieg hebben gestaan (...) van alles wat je zeg maar kent in de wereld van graphical user interfaces. Dus die ontwikkelaars zijn geweest van de Xerox star interface. (...) Dus je kunt je laven aan de bron.

Dat heeft ook heel sterk het onderwijsprogramma gekleurd. Die ideeën van deze mensen zaten er ook heel duidelijk in verweven, naast onze eigen ervaringen, die natuurlijk weer gekleurd waren door die mensen. Zo is de opleiding eigenlijk tot stand gekomen. [Welke ideeën van deze mensen waren dit dan?] Dat zijn ideeën als het principe van user centered design, van-buiten-naar-binnen ontwikkelen, het belang dat context van gebruik speelt, vanaf direct gebruik tot de culturele context. En heel sterk toch ook de functionele insteek. Dat zijn wel belangrijke visies, principes, waar de opleiding op geënt is. [En welke jaren spreken we dan over?] (...) We zijn onze eigen bureau begonnen in begin '91, dus vrij kort daarop. (...) [En dat je in contact kwam met het centrum van Kennistechnologie?] Dat was daarvoor, dus eind jaren '80.

(...) Voordat de opleiding van start ging, is het onderwijsprogramma zoals wij dat ontwikkeld hadden uitgebreid gereviewd door een aantal bedrijven, opleidingsinstituten en ontwerp bureaus in Amerika. (...) Er is dus zo'n review geweest en we hebben daarvoor een paar weken door Amerika getrokken, met zijn drieën dus, Dick, Antonio en ik. En hebben in werksessies (...) het hele onderwijsprogramma doorgenomen, de achtergronden en daar is eigenlijk extreem positief op gereageerd. Zo vreemd ook niet eigenlijk, omdat het op dat gedachtegoed ook heel sterk geënt was. Dus het was raar geweest als het heel anders was geweest. Het was in wezen de droomopleiding die je nog nergens had. Want eigenlijk is Interaction Design aan de HKU een wereldprimeur geweest. Het bestond nergens als een volwaardige (...) opleiding. Het hele gebied van interaction design of user interface design, dat was niet verder gekomen dan specialisme bij andere opleidingen. Dus keuzevakken of een verdiepingstraject. In dat opzicht was het echt de eerste opleiding die dit van de basis (...) fulltime aanbood."

De kunstzinnige omgeving die de faculteit Kunst, Media en technologie bij deze kunsttechnisch opleiding biedt, geeft twee voordelen. Ten eerste de grote kennis en ervaring die er is met betrekking tot kunst- en ontwerpeducatie. Ten tweede is de omgeving ook multidisciplinair omdat je in contact bent met, en dingen ziet van, studenten van andere kunstzinnige opleidingen.

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"Ik zie het [Interaction Design] echt als een ontwerpdiscipline. En ik denk dat het ons bijzonder maakt dat we hier verbonden zijn aan een kunstacademie. (...) In die zin kun je mensen ook verbazen als je hier hebt gestudeerd denk ik door met minder voor de hand liggende oplossingen te komen. Omdat je hier ook veel input ziet vanuit... cultuur... In ieder geval zijn de studenten op een andere manier getriggerd dan mensen die op een wiskundig of technisch georiënteerde opleiding zitten. Er komt hier een ander soort type."

"Ik denk dat het heel bijzonder is dat wij hier studenten om ons heen hebben van andere disciplines. (...) [Er is contact met studenten van] AVM, BMT, Muziek... Ik bedoel: er is zoveel expertise op het gebied van de oudere media. En dat schept denk ik een enorme voorsprong. Dat maakt ons anders. Wat je ook ziet is dat deze vakgebieden ook samenkomen, samensmelten. Wat ik nu ook zie in de vierdejaars groepsprojecten is dat het grijze gebieden worden. Wie doet wat? Dat is heel mooi om dat in zo'n groepsproject te zien."

De regering vormde een nieuwe onderwijssector, Kunst en Techniek, en de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht werd de plek waar voor het eerst werd geëxperimenteerd met onderwijs in deze sector. In 1991 begon Interaction Design als de eerste vierjarige afstudeerrichting binnen de sector Kunst en Techniek. Hiermee was het de eerste opleiding met het nieuwe, ontwerpgerichte perspectief voor het Human-Computer Interaction vakgebied.

Zoals ik al eerder aangaf, schreven de auteurs van het artikel in het sigchi bulletin dat goed ontwerpen van interactieve systemen een gevoel vereist voor de menselijke waarden en ervaring. Dit resulteert niet uit het lezen van boeken of het uitvoeren van wetenschappelijke methodes. Nee, het gaat om de integratie van ontwerp, wetenschap en technologie, waarmee ze zich als heel vroeg en heel juist aansloten bij de (informatisering) ontwikkelingen in de maatschappij. Je zou kunnen zeggen dat Design en HCI samenkwamen en dat Interaction Design uit dit paar werd geboren. En hiermee begon een interessante periode in het kunsttechnische onderwijs, die nu uitgangspunt is van deze scriptie.

2.3 Een expertisecentrum

Vanaf het begin is men ook bezig geweest met het ontwikkelen van een expertisecentrum voor interaction design, dat als ontmoetingsplaats tussen onderwijs en bedrijfsleven zou moeten fungeren. Zowel in het sigchi bulletin¹⁸, als in andere bronnen¹⁹, wordt het centrum en zijn doelen beschreven. "Het centrum wil een brug slaan tussen onderwijs en vormgeving voor informatie-, communicatie-, en mediatechnologie. Kennisoverdracht gebeurt door seminars en workshops. Daarnaast worden onderzoeks- en ontwikkelingsopdrachten uitgevoerd en kunnen interactieve producten en diensten getest worden op bruikbaarheid. Het centrum kan verder adviseurs leveren die inzetbaar zijn in alle fasen van de ontwikkeling van interactieve producten en diensten. De visie die ten grondslag ligt aan het centrum is dat in de toekomst technologie in toenemende mate in dienst moet staan van de mens."²⁰ De wisselwerking tussen onderwijs en bedrijfsleven zou vele voordelen hebben. Aan de ene kant zorgt het onderlinge contact ervoor dat bedrijven kunnen profiteren van de groeiende expertise binnen de faculteit Kunst, Media en Technologie. "Zo blijft het bedrijfsleven voortdurend op de hoogte van de nieuwe ontwikkelingen in het vakgebied." Aan de andere kant zorgt de wisselwerking ervoor "dat de afstudeerrichting [Interaction Design] voortdurend contact houdt met de praktijk, waardoor beroepsgericht en innoverend kan worden gewerkt." Het expertisecentrum speelde hiermee ook een sterke promotende rol. In begin jaren '90 was de interaction designer een totaal nieuwe speler in het veld. Steeds meer bedrijven liepen aan tegen omgangsproblemen met de moderne techniek. Het centrum probeerde de interactief ontwerper te vestigen als een nieuwe en hoognodige functie in ontwerpprocessen.

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"De school had bedacht een expertisecentrum op te richten, dat heette het centre for interaction design. En de bedoeling was, de aanwezige expertise vanuit de opleiding, toegankelijk te maken voor het bedrijfsleven. (...) Het idee was, we zetten studenten, of docenten, in en die gaan mensen bijscholen, voorlichten, cursussen geven. Dat heb ik in het begin vooral gedaan. Workshops opzetten. Maar, die ontwikkelingen zijn zo snel gegaan. De medewerkers van het centrum, dan heb ik het over Flip, Dick, Elselien, die kwamen ook heel veel bij het bank- en administratiewezens. Grafische userinterface? Nou, wij werken nog zus en zo. (...) Wij lieten hele maffe ontwerpen zien, destijds ook veel ontwerpen van Bas Ording. Dat was een openbaring voor veel mensen. Goh, zo'n totale andere benadering. Het begrip van look-and-feel enzo. Dat was in ieder geval voor de cursisten (...) zo van: oh, kan het ook zo! (...) Het centrum is eigenlijk een beetje, ja, een zachte dood gestorven, doodgebloed. Mensen zijn vertrokken.

Maar eigenlijk is het steeds heel lastig geweest om een positie te bepalen. Met zo'n centrum. Wat doe je dan met studenten? En de mensen die er destijds koers aan gaven, die mensen wilden echt een soort cursusinstituut worden. En toen waren er in Nederland ineens allemaal van die cursusinstituten. Denk aan multimedia research instituut en weet ik veel hoe ze allemaal destijds heetten. Die hadden een enorme mailingapparaat. Die bestookten half Nederland met al dat soort dingen. Wij hadden dan wel de expertise en het onderwijs, maar we waren natuurlijk een heel ander soort organisatie. Dus ja, wil je dit dan zijn? Dat is niet je kracht. Je kracht is anders, dus eigenlijk continu gezocht naar wat willen we dan? Wat is een goede positie? (...) Toen hebben we gedacht dat het centrum vooral research en development moest doen. (...) Het is nooit een echt succes geworden. (...)

Toen is het centrum opgegaan in het centrum voor Nieuwe Media, dus deels projectenbureau en deels centrum. (...) Het heeft vooral ook heel veel weerstand opgeroepen, sowieso binnen de organisatie. Het past niet bij ons. Het projectenbureau [wel]. Ik bedoel, je core business is studenten. En daar voelen we ons allemaal prettig bij, anders kies je niet voor zo'n organisatie. En dit... Het centrum werd steeds meer een vreemde eend in de bijt. (...)

¹⁸ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 51

¹⁹ De opleiding Interaction Design, concepttekst leerplan en studiegids, HKU, Hilversum, 1992, blz. 22 & concepttekst voor brochure voor Centre for Interaction Design, oktober 1994 & stencils voor het Centre for Interaction Design uit 1995

²⁰ AV jaarnaal, jaargang 4, nummer 20, 13 oktober 1995, "HKU richt Centre for Interaction Design op"

Al vrij snel ging het, denk ik, een verkeerde koers varen. [Het marketinggedeelte enzo] dat was niet onze kracht. We hadden denk ik een andere positie moeten kiezen. Op zich hebben we op een gegeven moment ook wel plannen gehad hoor. (...) Er was heel veel vraag naar parttime scholing, nog steeds, dus weet je wat we gaan doen? We gaan bepaalde leergangen opstellen.

Dus, [stel], ik ben grafisch ontwerper, ik wil meer leren van interactie, en welke leergangen moet ik dan doen? (...) Uiteindelijk hadden we vijf leergangen ofzo... Vijf typen mensen. Maar op een gegeven moment hadden we zoiets van, ja, hallo, dan ben je eigenlijk concurrenten van je studenten aan het opleiden. Hoe doen we dat dan in de organisatie? Moeten we dan 's avonds open?

In ieder geval, er waren praktische bezwaren, inhoudelijke bezwaren, nou legio bezwaren, en het laatste wat ik weet (...) was: t.z.t zullen we kijken of we bepaalde modules toegankelijk kunnen maken vanuit het vierde jaar voor de mensen van buitenaf... Maar het idee an sich was natuurlijk fantastisch. Je hebt nu ook de stichting maatschappij voor oude en nieuwe media, de Waag. (...) Dat soort dingen... (...) Maar goed, de docenten (...) hadden op een gegeven moment heel veel werk. Deden ze voor ABN Amro. Dat liep allemaal wel. (...) Het sloeg aan, en dat soort opdrachten zijn uiteindelijk wel onder het centrum gebracht. (...) Ohja, toen hebben we ook een eerste website gemaakt. Nouja, niemand wist hoe je een website moest maken... Ja, je hebt HTML... oh... Wat is HTML? (...) En nu denk je, pardon?"

"Dat merk je wel, als je hier [bij de opleiding] werkt... Men werkt met studenten. Je hebt een jaarrooster met lessen. Met examens. Ik bedoel, alles draait om dat onderwijs. En dat had het centrum niet. En dan is het al snel een eenzaam bestaan hoor. En daar was het projectenbureau veel beter in geslaagd. (...) Dan heb je meteen die aansluiting."

"[Het eerste contact?] Een vacature in de volkskrant... Daar werd gevraagd naar een tutor, onderwijscoördinator en assistent bij het centrum. (...) Toen waren er in ieder geval zo'n vijftien of twintig mensen op gesprek. Toen hadden ze bedacht, volgens mij, moeten we er maar twee banen van maken. En toen kwam ik hier, en toen vroegen ze mij: wil je bij de opleiding gaan werken of wil je bij het centrum gaan werken? En toen heb ik gekozen voor het centrum. (...) Ik dacht: anders moet ik de hele tijd studenten achter hun broek aan zitten! Verschrikkelijk! Misschien kende ik mezelf nog niet zo goed..."

2.4 Conclusie

Het begon allemaal met het stimuleringsplan van de overheid. De regering vond dat het HBO iets met computers moest gaan doen. Het geld dat overbleef, zou uitgegeven gaan worden aan een tiental projecten, waarvoor men aanvragen kon doen. Eén van deze gesubsidieerde projecten werd het centrum voor kennistechnologie aan de faculteit Beeldende Kunst en Vormgeving van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Om dit centrum op de lange termijn draaiende te kunnen houden, besloot men hierbinnen een opleiding te ontwikkelen. Eerst zou het in de richting gaan van Kunstmatige intelligentie, maar na verder onderzoek, koos men voor het zogenaamde cognitief ergonomisch ontwerpen.

De meer interessante naam Interaction Design werd bedacht, nieuwe mensen werden aangetrokken en een onderwijsprogramma werd samengesteld en uitgebreid geëvalueerd via Nederlandse en Amerikaanse instituten en bedrijven. De regering vormde een nieuwe onderwijssector, Kunst en Techniek, en de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht werd de plek waar voor het eerst werd geëxperimenteerd met onderwijs in deze sector. In 1991 begon Interaction Design met de eerste pilotgroep. Hiermee was het een wereldprimeur: de eerste voltijd opleiding met het nieuwe, ontwerpgerichte perspectief voor het Human-Computer Interaction vakgebied. De volledige aandacht ging daarmee uit naar de nieuwe opleiding. Het centrum voor kennistechnologie werd uiteindelijk overgenomen door de Hogeschool Utrecht.

De opleiding verhuisde in 1992 letterlijk en figuurlijk naar de faculteit Kunst, Media en Technologie in Hilversum. Binnen de nieuwe opleiding ging het om de integratie van ontwerp, wetenschap en technologie, waarmee ze zich als heel vroeg en heel juist aansloten bij de (informatisering) ontwikkelingen in de maatschappij. Design en HCI kwamen samen en Interaction Design was het interessante gevolg.

Ook ontstond er naast de opleiding een expertisecentrum: het Centre for Interaction Design. De bedoeling van dit centrum was om een wisselwerking, een wederzijdse uitwisseling van expertise, tussen onderwijs en bedrijfsleven tot stand te brengen. Seminars, workshops, evaluaties en direct inzetbare adviseurs waren de voornaamste producten die het centrum bood. Hiermee promootte het centrum tegelijkertijd de nieuwe discipline als een hoognodig onderdeel in de beroepspraktijk. Het centrum heeft echter nooit een goede positie kunnen bepalen binnen en buiten de Hogeschool. Het is uiteindelijk opgegaan in een nieuw centrum en is daarmee stilletjes een zachte dood gestorven.

Dat is het verhaal van het ontstaan van de opleiding en haar omgeving. In de volgende hoofdstukken zal ik me richten op de ontwikkelingen die de opleiding doormaakte nadat deze was ontstaan, zoals ik in dit hoofdstuk besprak.

Hoofdstuk 3 – De inhoud

Wat betekende en betekent Interaction Design qua inhoud? Wat voor vakken werden en worden gegeven? Op wat voor manier werden deze vakken ingedeeld? En dus: hoe is dit alles veranderd in de loop der jaren? Deze vragen zullen nu centraal staan. De antwoorden hoop ik te vinden door me te verdiepen in interne documenten, externe brochures en publicaties, en studie- en opleidingsgidsen. Door deze onderling te vergelijken en te beschrijven hoop ik een kern te kunnen onderscheiden van veranderingen.

Deze kern en vervolgens de verdere ontwikkelingen zal ik ten eerste behandelen. Hierna zal ik feedback en kritiek op de inhoud geven. Hierbij zal ik weer verschillende betrokken personen hun woordje laten doen. Daardoor zullen verschillende punten ter sprake komen. Punten waarvan je zegt: "hé, ja, daar heb je wel een punt mee." Tenslotte zal ik de inhoud in een bredere context proberen te plaatsen. Proberen deze te koppelen aan wetenschap, maatschappij en beroepspraktijk. Voor de duidelijkheid wil ik opmerken dat het dus (nog) niet gaat om *hoe* er werd onderwezen, maar om *wat* er werd onderwezen.

3.1 De kern

"In dealing with change, we need to discover what is constant." Zo stelde de auteurs van het artikel over Interaction Design in het sigchi bulletin van 1994²¹. Hoewel het in een andere context bedoeld was, gaat deze uitspraak prima op voor deze paragraaf. Ik geef namelijk een algemene beschrijving van de inhoud van de opleiding. Min of meer onafhankelijk van de tijd. Mening en indelingen die altijd stand hebben gehouden voor Interaction Design.

3.1.1 Algemene hoofdindelingen

Een aantal manieren van het indelen van de inhoud zie ik steeds terugkeren als ik verschillende bronnen vergelijk. Ten eerste is dat de indeling in kunst enerzijds en techniek anderzijds. Dit heeft alles te maken met de naam van de opleiding: Kunst en Techniek.

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

"Voor de ontwerp kant vind ik die vijftig procent kunstvakken belangrijk. (...) Dat is kunstgeschiedenis, (...) semiotiek, beeldopbouw; iets weten van de kunsten. En het uit kunnen oefenen; het ontwerpen. En aan de technische kant. Meer of minder kunnen programmeren, of op z'n minst mee kunnen denken met iemand die programmeert. En het kunnen ontwerpen in de techniek, het begrijpen van de techniek. En het je eigen kunnen maken van de techniek. Dankzij deze industrie... Een student die van school komt, en een jaar later een baan heeft, dan staan er andere spullen als dan hier stonden. Zo snel gaat dat. Die moet hij zich eigen kunnen maken. (...) [hetzelfde geldt] voor software. (...) [Het je eigen kunnen maken] is belangrijker dan het beheersen."

De ene helft van de inhoud zouden we dus in moeten kunnen delen onder de vijftig procent kunstvakken. De andere helft zou onder de vijftig procent techniek passen. Dit is een indeling die altijd aan de basis van Interaction Design en ook van de andere kunsttechnische afstudeerrichtingen heeft gestaan, en nog steeds staat.

Vervolgens is er meer specifiek voor Interaction Design de indeling te maken in "design, science and technology."²² Oftewel in "techniek, wetenschap en vormgeving" door middel van "psychologie, informatica en kunst."²³ Of nog anders gezegd: "de menswetenschappen, informatietechnologie en vormgevingsdisciplines."²⁴

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"[Het heeft] een interactiecomponent (...). Met alle ingrediënten van alle vakgebieden die daar verband mee houden. Vanuit dat mensgerichte perspectief. [Daarnaast] een vormgevingscomponent, een technologische component en inmiddels de meer content & management component, maar misschien moet je er ook nog een soort context component bij zetten, die er vroeger wel in zat. (...) Menswetenschappen zit denk ik in die interaction design kern lijn, die er inmiddels is."

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"We hebben nu een opleiding met vier poten, hè. Een stukje kern, waarin interaction design en menswetenschappen zitten. (...) Content & management, hoort er gewoon in, samen met een stuk techniek. (...) En dit is de Hogeschool voor de Kunsten, dus de kunsthoek moet je benadrukken."

²¹ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 74

²² Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 50

²³ Studiegids 92/93, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, blz. 136

²⁴ De opleiding Interaction Design, concepttekst leerplan en studiegids, HKU, Hilversum, 1992, blz. 12

Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, zegt:

“Als je kijkt wat er allemaal bij zo'n opleiding komt kijken, dan is dat gebied van interaction design... Daar komen gewoon een heleboel zaken samen. (...) Je hebt te maken met de techniek, je hebt te maken met communicatie, je hebt te maken met mediatypen, met zijn do's en don'ts. Je hebt te maken met mensen en met maatschappij en met culturele aspecten. En al die zaken komen bij elkaar. In jouw interface. De ene keer zal de nadruk misschien wat meer liggen op het ene, de andere keer meer op het andere, maar je hebt altijd te maken met een interplay tussen al die verschillende gebieden. En dan heb je natuurlijk ook nog het ontwerpen an sich. De zaken van: wat werkt wel, en wat werkt niet... esthetiek... (...) [het ontwerpen] is eigenlijk wat er helemaal overheen ligt.”

Het betreft hier dus de drie vaste componenten van vormgeving (of toegepaste kunst), (mens)wetenschap en technologie. Hoewel deze drie pijlers voortdurend verschillend vertaald zijn naar de indelingen van de vakken, zijn deze drie altijd te herleiden.

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

“Techniek, vormgeving, mensachtige dingen en nadenken, dat waren zo'n beetje de vier pijlers. En die staken in elkaar in het midden. (...) [Nadenken?] Je kunt het filosofisch noemen, maar dat hoeft van mij niet. Het gaat mij echt over het algemeen om vrij eenvoudige dingen als kritische vragen stellen, maar daar ook over na kunnen denken. Niet een kritische vraag stellen en zo snel mogelijk daar een kritische mening over hebben. Dat is niet ingewikkeld. Het is heel eenvoudig om heel snel ergens helemaal voor of tegen te zijn. Onderzoek doen, wie hebben hier eerder over nagedacht? En wat vonden zij en waarom vonden zij dat eigenlijk? Is er een soort traditie in dit onderwerp? Een historie? Hoe verhoud ik mij daar toe? Zeg maar, dat wat kunstacademies echt notoir slecht doen over het algemeen. Als ik een beetje grote stappen, snel thuis doe: dan zie ik dat heel veel kunstacademies mensen wel opleiden om een kritische houding te hebben ten opzichte van de dingen. Maar niet om daar dan ook over na te denken. [Om dat ook ergens op te baseren] ja. Ik heb ook wel eens lessen nadenken gegeven. Jongens, hier is een onderwerp, ga d'r nou eens over nadenken. Ja, dan zie je iedereen heel glazig kijken. Ja, maar hoe doen we dat dan? Ja, daar gaan we het nu maar eens over hebben. Hoe denk je dan ergens over na? Of, ik heb ook wel eens gevraagd: wie gebruikt hier regelmatig zijn intuïtie? En er steken twee mensen hun vinger op. Dat is heel raar. Iedereen gebruikt dagelijks zijn intuïtie heel vaak. Maar het feit dat je als ontwerper niet eens het verschil weet tussen ergens over nadenken of je intuïtie gebruiken. Ja, dat vind ik merkwaardig. Sterker nog, het zijn je twee meest waardevolle instrumenten. Waarvan je dus niet weet wat ze zijn en wat het verschil is. Als jij complexe systemen ontwerpt, en ze gaan over betekenis en menselijk handelen, dan mag je dat wel eisen vind ik. Die systemen zijn vaak gewoon te ingewikkeld om er niet over na te denken.

Flip Wegner was altijd één van mijn favoriete voorbeelden. Dat is echt een hele mooie intuïtieve ontwerper. Maar godverdomme, die gozer had wel altijd zijn research op orde. Die zorgde er echt wel voor dat ie wist wat er speelde. Als ie bij de bank een verhaal stond te houden over dat de hele afhandeling met gesprekken bij de balie anders moet, als je daar een soort vrijblijvend slap verhaal staat te houden, dan schieten ze je gewoon af, voordat je met je tweede zin bezigbent. Die had dat altijd goed op orde. Die had een goed verhaal. Die wist ook waarom dit idee, beter was dan dat, dat en dat. (...)

Dat je dus gewoon kan kennis vergaren, met die kennis kun je er weer over nadenken, en je kunt dat ter discussie stellen in gesprekken met andere mensen. (...) Wat is het verschil tussen vrijblijvende cafépraat en een kritische discussie die gericht is op het verrijken van de kwaliteit van een systeem. Dat is wat anders. Begin nou maar eens met het stellen van die vraag. (...) Als ik jou die drive weet te geven van: ja, maar ik wil uitzoeken wat er aan de hand is.

Als je maar hard genoeg wilt, dan lukt het vanzelf wel. (...) Dat was voor ons de reden om dat heel erg expliciet als vierde poot erin op te nemen. Reflectie is belangrijker in dit vak dan in het ontwerpen van posters, affiches. Daar kun je nog heel ver komen met gewoon een soort lepe intuïtie. (...) Maar daar kom je dus in interaction design gewoon niet mee weg.

De systemen zijn te ingewikkeld. De menustructuren, het hele gedoe met categoriseren van informatie, wat voor soort informatie, en voor wie is het... Zo gauw je een systeem hebt wat een soort objectieve complexiteit heeft: gewoon veel soorten informatie, veel verbanden, veel van dit en van dat... Je moet wel. En je wilt het wel cultureel doen, want wat er zo heel vaak gebeurt, is dat het dan aan een soort halve wetenschapper wordt gegeven. Die dat dan heel keurig en formeel gaat structureren. En zegt: dit is het. Ja, dan heb je misschien wel de betekenis en cultuur eruit ontworpen. Want nu heb je het allemaal strak geregeld, maar ging dat bedrijf daarover? Ging dat proces over dat het strak geregeld moest zijn? Dus daarom dat nadenken."

3.1.2 Wat er geleerd en gedaan zou moeten worden

Verschillende bronnen geven een opsomming van de kennis, vaardigheden en attitudes die geleerd en ervaren zouden moeten worden tijdens de opleiding. De elkaar overlappende punten zal ik hieronder opsommen.

Je leert en doet ondermeer:

- Hoe je een creatieve ontwerptaak aanpakt, wat de stappen daarin zijn, wanneer je verder kunt gaan of juist een paar stappen terug moet doen
- Hoe mensen waarnemen, interpreteren, informatie verwerken, onthouden, vergeten, spreken, luisteren, schrijven, lezen, etc.
- Op welke manieren je informatie kunt overbrengen (tekst, beeld, geluid, muziek, tast) en hoe dergelijke 'kanalen' elkaar beïnvloeden
- Hoe mensen met elkaar samenwerken, op hun omgeving reageren, hun omgeving veranderen
- Wat de verschillen tussen mensen (kunnen) zijn, wat de verschillen tussen culturen (kunnen) zijn
- Welke organisatiestructuren er zijn in instellingen en bedrijven
- Hoe je gebruikers en andere betrokkenen interviewt
- Wat de mogelijkheden en beperkingen zijn van de hedendaagse technologie
- Computers programmeren om tot een concreet resultaat te kunnen komen
- Welke interactie-instrumenten er beschikbaar zijn (muis, joystick, data glove, etc.) en hoe je die kunt toepassen
- Je ideeën om te zetten in beeld, geluid, en/of tekst om ze aan gebruikers en andere betrokkenen te presenteren
- Hoe je kunt testen of een resultaat voldoet aan de gestelde eisen
- Hoe je al deze factoren moet afwegen, hoe je moet kiezen als eisen elkaar 'in de weg zitten' (efficiëntie kan belastend zijn, teveel kan te verwarrend zijn, etc.) en
- Welke stijlen er zijn in je vakgebied en hoe je zelf je eigen stijl kunt ontwikkelen²⁵
- Hoe te onderzoeken aan welke eisen en wensen van gebruikers en/of opdrachtgever een product moet voldoen²⁶
- Het doen van omgevings- en gebruikersonderzoek op het gebied van cultuur, relaties, taken, wensen, kennis, ervaring
- Het doen van onderzoek naar een bepaald onderwerp met als doel een interactief systeem, -product, of -programma te ontwerpen dat gebruikers informatie over dat onderwerp verschaft.
- Het in staat zijn tot het nemen van beslissingen over het gebruik van het juiste communicatiemedium en platform (interactief systeem, cd-rom, cd-i, internet, point of information, etc.)

²⁵ Kers, S., Rijken, D. Interaction Design, uitgave 1991, jaargang 3, nr. 8, blz. 11

²⁶ De opleiding Interaction Design, concepttekst leerplan en studiegids, HKU, Hilversum, 1992, blz. 11

- Het toepassen van de verkregen informatie in een creatief conceptualiseringproces, gericht op de definitie van de inhoudelijke systeemcomponenten waar gebruikers mee in aanraking komen
- Het schrijven van scenario's voor gebruikssituaties
- Het schrijven van handleidingen
- Het vormgeven van uiterlijk, bediening en gedrag van een interface
- Het ontwikkelen, vormgeven en programmeren van demo's en prototypes
- Het testen en vergelijken van oplossingen met betrekking tot bruikbaarheid
- Het presenteren van resultaten aan verschillende betrokkenen
- Het functioneren in een interdisciplinair team²⁷

Verder zijn er twee inhoudelijke dingen altijd benadrukt bij Interaction Design. Dat is ten eerste dat het een zeer brede opleiding is, waardoor studenten in staat gesteld worden om zich te specialiseren door in projecten meer of minder vaak bepaalde verantwoordelijkheden op zich te nemen. Hierdoor kun je je bekwamen op een terrein van je eigen voorkeur. In 1994 werd dit al beschreven: "We value skilfulness in more than one area, but we realise that no one will ever be able to master all contributing disciplines to expert level in a mere four years of education. Students have a fair amount of freedom in making their own decisions about the actual list of peripheral courses that will appear on their CV. Some develop their visual design talents in addition to general interaction design skills, others shift towards ergonomics or prototyping, but all their activities are interaction design oriented. In a way, we turn things upside down: we start with interactivity as a central notion and then allow students to specialise in the direction of more traditional disciplines. This ensures the attitude that is needed for interaction design, but also results in the ability to work in multi-disciplinary teams."²⁸ En ook in 2004 staat dit nog in de opleidingengids: "Interaction Design is een hele brede afstudeerrichting die veel ruimte laat voor eigen specialisatie. Als eerste afstudeerrichting van de bacheloropleiding Art and Technology ligt Interaction Design aan de basis van de andere afstudeerrichtingen binnen deze opleiding. In zekere zin kunnen die allemaal beschouwd worden als specialisaties van Interaction Design. (...) Interaction Design omvat dus alle aspecten die met kunst, techniek, design en interactie te maken hebben en is daarin de breedste van de HKU-afstudeerrichtingen op dit gebied."²⁹

Het tweede inhoudelijke aspect wat ik tenslotte wil noemen, is het belang van kennisvergarig. Interaction designers zouden moeten beschikken over vaardigheden waardoor ze heel snel en goed met nieuwe (technologische, maar ook inhoudelijke) ontwikkelingen om kunnen gaan. Nieuwe technische snufjes, nieuwe onderwerpen en informatie, moet je je snel en goed eigen kunnen maken. Ook dit wordt genoemd in de huidige opleidingengids. "Tijdens de opleiding BAT Interaction Design ontwikkel je vaardigheden waarmee je met de voortdurende verandering in het vakgebied om kunt gaan."³⁰

Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, zegt:

"Ik vind het belangrijker dat iemand zich heel snel een bepaald kennisdomein eigen kan maken in plaats van dat hij helemaal gepokt en gemazeld is door een specifiek kennisdomein. Ik heb liever dat je weet hoe je op een hele handige en efficiënte manier kennis op kan doen en toe kan passen. Dat je daar heel flexibel en speels mee om kan gaan. In plaats van dat je een soort kennisdatabase wordt voor een bepaald domein. De ene keer ontwikkel je (...) een beleggingstool, (...) aan de andere kant maak je een belevingsvolle actiesite voor kinderboekenweek. Dan heb je toch twee heel erg uit elkaar liggende onderwerpen. Je moet in staat zijn om in hele korte tijd, je in zo'n kennisdomein in te vreten. (...) Anders kan je niet meer dan een mooimaker zijn van wat een andere bedenkt. Want je kan er geen oordeel over vellen. (...) Dat betekent dus dat je in de opleiding de skill moet ontwikkelen van hoe kan ik snel en op een adequate manier informatie vergaren, contacten leggen en me heel snel in de materie inwerken. (...)"

²⁷ Studiegids 98/99, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, blz. 164

²⁸ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 61

²⁹ Opleidingengids 2004-2005, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, blz. 95

³⁰ Opleidingengids 2004-2005, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, blz. 94

“Het heeft natuurlijk ook te maken met het ontwikkelen van skills hoe je je heel snel toegang verschaft tot menselijke bronnen van kennis. En daar op de juiste manier mee om te gaan. (...) Contactuele eigenschappen, maar ook hoe kan je nou to the point komen, hoe kan je iemand zo ver krijgen dat ie zijn tijd gaat gebruiken om jouw van dienst te zijn. Hoe kan je daar op een efficiënte manier mee omgaan? (...) [En ook] hoe kan ik de juiste interpretatie maken van de informatie die mij aangereikt wordt? Wat is de essentie en wat is bijzaak? Wat is betrouwbaar en wat is niet betrouwbaar? En dat moet je ook leren door de verschillende media heen. (...) Er zijn aspecten waar je heel snel aan kan ontleden of het betrouwbaar is of niet. Zit er een gevestigde naam achter of niet? Is de informatie verzorgd? (...) Als de informatie gedegen in elkaar steekt, uitwaaiert naar betrouwbare bronnen, waar allerlei mogelijkheden van feedback in zitten, mogelijkheden gefaciliteerd worden om het zelf te onderzoeken (...). Dan kun je daar uit destilleren dat iets meer of minder betrouwbaar is. Bijvoorbeeld de diepgang waarmee bepaalde materie wordt behandeld. Zo kun je bij een hele obscure site over fietsonderdelen, die misschien helemaal niet mooi is vormgegeven, door het niveau van discussie al heel snel ontleden dat het hier gaat om een site voor fijnproevers. Waarmee professionals, mensen die heel diep in de materie zitten, met elkaar in contact komen.”

3.1.3 Welke vakken?

Over het algemeen bevat Interaction Design dus vakken op het gebied van psychologie, ergonomie, informatica, organisatiekunde / management en toegepaste kunst.³¹ Zoals ik al eerder aangaf, heeft zich dit wel voortdurend vertaald naar verschillende soorten vakken, maar ook hier zijn een aantal overeenkomsten aan te geven.

In de dertien jaren dat Interaction Design jong is, is er altijd een interaction design kern (even los van het feit of het zo wel of niet genoemd werd) geweest, waarin interactietheorie in al haar facetten werd besproken. Hiernaast zijn er de menswetenschappelijke vakken; vakken die de gebruiker centraal stellen (zoals psychologie en ergonomie). Natuurlijk zijn er de vakken die focussen op vormgeving en kunst, waarin het ontwerpen van beeld en geluid voor oude en nieuwe media centraal staan. Technische vakken zorgen voor inzicht in de mogelijkheden en beperkingen van de techniek en zorgen voor de benodigde technische vaardigheden zoals programmeren. Ook is er in meer of mindere mate ook altijd ruimte geweest voor vakken die zich richtten op het organiseren van al deze interaction design vaardigheden en –activiteiten. Tenslotte zijn er de projectvakken, waarin alle kennis en vaardigheden van interaction design in de praktijk worden gebracht.

³¹ De opleiding Interaction Design, concepttekst leerplan en studiegids, HKU, Hilversum, 1992, blz. 11

3.2 De ontwikkelingen

Nu de inhoudelijke kern van Interaction Design is besproken, zal ik me richten op de ontwikkelingen die de inhoud heeft doorgemaakt. Want er zijn wel veel overeenkomsten tussen alle verschillende jaren, maar het is nu ook weer niet zo dat alles hetzelfde is gebleven.

3.2.1 Vroeger en nu

Met name de vergelijking tussen vroeger en nu die de betrokkenen bij de opleiding Interaction Design maken, brengen verschillende ontwikkelingen aan het licht. De belangrijkste hiervan, wellicht een logisch te noemen ontwikkeling, is die van het concreet worden en uitkristalliseren van het vakgebied en de opleiding. In de beginjaren was alles veel meer conceptueel. En naar mate de technologie zich verder ontwikkelde, steeds meer mogelijkheden bood en steeds meer verweven raakte in de maatschappij, kreeg interaction design ook een veel meer toegepast en volwassen karakter. Deze ontwikkeling zie je ook terug in de vakken en vakindelingen van Interaction Design. Was er vroeger nog ruimte voor een vakindeling context, waar filosofie, cultuur en reflectie centraal in stonden, is deze indeling nu volledig verdwenen. Tegenwoordig is er veel meer aandacht voor specifieke computerprogramma's en het ontwerpen voor nieuwe media. Nu dit allemaal ook werkelijk bestaat.

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

“De volgende stap in de ontwikkeling van de periode waar ik bij betrokken was, was dat het world wide web langskwam. Opeens was daar het world wide web. En, begonnen veel partijen binnen de school zich volgens mij te realiseren dat ze eigenlijk al lang een opleiding hadden die zich richtte op die enorm interessante belangrijke nieuwe dingen. Dus weer hetzelfde soort effect. Dat iedereen er zich weer mee begon te bemoeien. Dat was eigenlijk een soort tweede moment waarop het, vind ik, misgelopen is. Toen kregen we van die verhalen om ons oren van: hou nou toch eens op met dat conceptuele gelul. Ga nou gewoon schermontwerpen en programmeren. Want we waren kunst en techniek. (...) Je moet niet zo zeiken, je moet gewoon schermvormgeving en softwareontwikkeling doen. En niet... al die ingewikkelde verhalen. En toen dachten wij... ja, dat is nou precies wat we wél willen. Sterker nog, schermontwikkeling, als je schermen wilt ontwerpen, dat leren ze bij grafisch ontwerpen. (...) Uiteindelijk denk ik dat je wel kunt zien dat de school het gewoon niet trok dat we zoveel reflectie deden. Dat we zoveel conceptuele en theoretische dingen deden. Doe nou gewoon plaatjes ontwerpen. En software maken. Dat is heel erg de kern van de reden waarom wij toen met een aantal mensen zijn weggegaan. (...)”

“Dit was nu juist het bizarre. Toen we heel erg begonnen op te stijgen, met de opleiding, op internationaal niveau, toen zei de school: dit willen we niet. Daarom waren we ook zo verbijsterd. “Dit zien we dus niet zitten.” Dit is de eerste reactie die ik kreeg op school op het sigchi bulletin, toen ze echt binnen kwamen in een doos van: hier zijn ze: “wat een lelijke plaatjes d'r bij...” Terwijl ik nu nog mensen hoor, in het veld, of op het net, die nog steeds zoiets hebben van: ja, dat was een heel erg toonaangevend artikel en dat is de manier waarop je het vak moet doen. (...) We kregen de ene na de andere fax vanuit Amerika en Europa van: ja, dit is geweldig (...) Dus dan had je een soort combinatie van ja, we hebben dus iets geweldigs, maar als ze ons echt niet willen hebben hier... Dan is het op een bepaalde manier ook: graag of helemaal niet. Als je nou heel actief tegengewerkt wordt... om te doen van de manier waarop je het wilt doen... dan is het toedeledokie.”

“Ze hebben wel een kans gemist toen, vind ik. Als ze ons onze gang hadden laten gaan, dan was het nu waanzinnig geweest. (...) We konden echt overal binnenkomen, iedereen wilde met ons dingen doen. En het was toch een soort moment waarop je die kans moest grijpen of niet. (...) Achteraf vind ik dat nog steeds jammer. Dat ze niet in hun hoofd konden opbrengen dat wij iets deden dat niet normaal was binnen een kunstschool. Terwijl je dus in de afgelopen jaren steeds meer ziet dat deze manier van inhoudelijk ontwerpen, dat wordt allemaal steeds belangrijker.”

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"Je ziet natuurlijk ook dat de opleiding zich enorm heeft ontwikkeld en is uitgekristalliseerd. (...) In het begin... (...) Ja, je kunt misschien zeggen in het land der blinden... Het was heel erg zoeken. Heel conceptueel was de opleiding. Ik heb de indruk dat men meer deed met de verwante vakgebieden als cultuur, kunstgeschiedenis en filosofie. Dat er heel veel inspiratie uit die hoek kwam. Ja, het was gewoon een hele andere tijd. (...) Toen kregen we dus wel meer de kritiek dat studenten van school kwamen en die zeiden; ja, ik ben sterk in concepten. (...) Al die tools werden je niet aangereikt, in zeer weinige mate en je werd niet bij de hand genomen. In die zin zijn er veel studenten verzopen. Er was een aantal studenten die zoiets hadden van; ja, maar dit moet ik leren, en dat, en dat. Die zich ontzettend hebben ontwikkeld. En ook kanjers zijn in het vakgebied.

En nu denk ik, dat de opleiding praktischer, pragmatischer is geworden. En kan het niet anders dat studenten in ieder geval iets kunnen maken. En ergens in het midden, daar moeten we naar zoeken en daar moeten we ooit weer uitkomen. (...)

In die zin, ik denk dat dit toch wel iets is. (...) [het heeft ook te maken met het vakgebied, want] nu kristalliseert zich dat uit. Nu weten we: waar vraagt de markt naar? (...) Het een heeft zonder meer met het ander te maken. (...) [Nu] is het veel meer algemeen bekend onder de mensen... (...) Het pionieren, van: bij weinig mensen bekend, spannend, wat is het? Versus: oh, je doet webdesign... afgezien dan van de platte uitleg."

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"ID is een discipline die snel is ontwikkeld. In de eerste 5 jaar van HKU ID was er geen web dus geen goede mogelijkheid om snel feedback te krijgen. En geen tijd voor langdurige user test analyses. (...) De focus was meer op creatief denken en creatief ontwerpen met interactie. Dus mensen waren bewust van het belang van de gebruiker maar hadden minder mogelijkheden om er echt iets er aan te doen"

"I think it was more exciting in the early days when it was clear that ID was a subject but the boundaries and limits were less well defined. In later years the focus on new media and web design/game design was more pronounced and to some extent this diminished the focus on interaction itself. Although having said that the digital stuff produced there was really good stuff."

"The dotcom boom - there was a demand for web design/cd-rom design, the technology was in its simple early days so students could get to grips with state of the art stuff and students were sometimes the only ones that knew what was going on - they had the skills, the time to browse and the kit to develop stuff on. The course I imagine had to acknowledge the changes that were going on in the real world and build in course on these things but this was at the cost of the more basic interactive stuff - not completely but the focus was different."

"I think it was just that ID was almost a victim of its own success - the area changed so much and became so big that the course couldn't fit everything in. And bringing in new media was good because students could quickly put stuff together, real things that were interactive. However there were some things skipped in the 'big picture' (...) ID at the HKU didn't really come from graphics but it did end up getting a bit too visual - too much 'visual design for new media' and not enough 'interaction design for all things'."

"It has lost the focus with the sudden explosion in digital media. In a way what I was advocating - the getting down and actually doing design took over a bit too much. Students were distracted by building websites and cd-roms. I think that there wasn't a consistent group of key people charged with being the guardians of the core of the ID course. As a result as the context changed the course changed fast but in a way that should have been better controlled or managed."

"However the area is so large now that there would have to be choices made about what things to put in and what not - it would be ID design or ID project management or ID technology and so on"

Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, zegt:

"Ik zie wel veranderingen. Zo stond bij de HKU Interaction Design opleiding in het begin het ontwerpen heel erg centraal. En had je het vaak over ontwerpen, in relatie tot, zeg maar de achterliggende techniek, de human factor, (...) en dan heb je ook nog het proces, methodologie, management, organisatie. Maar met name lag de focus op het ontwerpen en de menselijke component in het geheel.

Dan zie je dat het gebied waarvoor je werkt zich natuurlijk ook enorm ontwikkeld heeft. En ook zeg maar, steeds meer ingebed is in het hele maatschappelijke gebeuren. De maatschappij is veranderd. Door bijvoorbeeld de snelheid waarmee de mobiele telefonie zijn intrede heeft gedaan. De mobiele telefonie aan sich heeft de maatschappij enorm veranderd. Dat je op een gegeven moment kan communiceren, ongeacht plaats en tijd. De grap is, dat als je dat vergelijkt met de klassieke telefonie, zeg maar, de telefonie aan een draadje, dan bel je altijd naar een plaats toe. En nu bel je echt naar mensen toe. De mobiele telefoon is in wezen gewoon een verlengstuk van jezelf. Geworden. (...) Sowieso, het gebruik van netwerken... het heeft een enorme impact. Als ik kijk naar ons eigen werk, er is geen project wat... ja, daar hangt gelijk een projectsite aan vast. Dat betekent dat elke voortgang in het project, elke rapportage, alle afspraken, ontwerpen, de code, de buglijsten... Het staat allemaal op een projectsite. Waarop ingewijden, met username en password, alles kunnen bekijken. Dat betekent dat je op elke moment, waar dan ook, de voortgang van het proces [kan zien] (...) Dat betekent dat je op een hele andere manier een project aan gaat, een hele andere relatie hebt met je klant. (...) Die hele afstemming en overzicht, en inzicht in je proces, wat je nu hebt, dat had je vroeger veel minder.

"[Vroeger] moest je je altijd binnen vechten in een project, waar andere mensen het heel natuurlijk vinden dat de techneut ook wel het voorkantje erbij deed. (...) Dat is totaal veranderd. De gemiddelde opdrachtgever waar wij voor werken, die zijn ook gepokt en gemazeld. Die zijn ook door die processen heen gegaan. (...) Als je praat over websites, dan praat je niet meer over mensen voor wie een nieuwe wereld open gaat. (...)

Dit is de derde, vierde generatie website. Die hebben hun leerervaringen al opgedaan, zijn al met hun neus tegen allemaal dingen aangestoten, waar je tegenaan zal lopen als je in die wereld stapt. Het wordt ook niet meer gezien als iets wat je er 'bij' doet. Geen groot bedrijf wat nog zegt van: nou, ik weet niet wat we met internet moeten, maar uh, doe me maar een website. (...) Er wordt nu steeds meer gemeten van: welk doel dient het? Welke schakel is het in mijn communicatieve keten? Daar zie je dus ook, dat je het niet meer kan zien als het ene kanaal, naast het andere. Maar de kanalen lopen door elkaar heen. Ze beïnvloeden elkaar. En dat besef is toch overal wel redelijk ver doorgedrongen. Tot zeer ver doorgedrongen. (...) Wat je meer en meer ziet, is dat je niet meer als een soort duveltje uit een doosje komt en je brengt iets nieuws in het project. (...) Aan de ene kant wordt het rijker en heb je veel meer spelers die van de hoed in de rand weten, maar tegelijkertijd wordt het speelveld veel complexer. (...) Het gebied is verder uitgediept. Je kunt ook niet meer zeggen dat je het allemaal wel even doet. (...) Je zal toch je specifieke kwaliteiten hebben, wat jou anders maakt dan dat andere [ontwerp]bureau. (...)

In de kern [is interaction design van nu] wel [hetzelfde als vroeger]. Maar intussen is er een enorme uitbreiding geweest van allerlei aspecten, die daar een rol in spelen. De materie is complexer geworden. Je spreekt niet meer over twee of drie basistechnieken. Er is een enorme verrijking in ontstaan. Je ziet ook dat er allerlei bewegingen zijn geweest. In het begin van de studie hadden we het over internet... Dan was dat voornamelijk... hele lastige materie. Aan de ene kant was het heel simpel. (...) Het was allemaal nogal beperkt. (...)

Terwijl nu, is het gewoon een volwaardig medium, met een totale rijkdom en de complexiteit die daaraan vastzit. (...) Aan de ene kant is er veel hetzelfde gebleven, maar aan de andere kant verrijkt en complexer geworden. Je ziet dat, hetgeen wat eerst nog één ding was, waar je iemand voor kon opleiden, langzamerhand uiteen begint te vallen in allerlei specialismen. (...) Vroeger was die wereld gewoon veel beperkter, er kon nog niet zoveel. Toen was het makkelijker om het allemaal als één persoon in de klauwen te hebben. [Of dat nog kan] dat kun je je nu toch langzamerhand sterk afvragen. (...) Ook daarom weer mijn pleidooi van: je kunt beter bepaalde vaardigheden aangeleerd krijgen voor [het snel eigen maken van] een bepaald kennisgebied. Want ja, was je de expert op het gebied van html, (...) wat heb je daar nu nog aan? (...) Het is nu prettiger meer te weten van xml..."

Een ontwikkeling die hiermee te maken lijkt te hebben, is de verandering van de mate van kunstzinnigheid van de opleiding Interaction Design. Zoals betrokkenen aangeven is het open, vrije karakter van vroeger verandert in een meer toegepast karakter. En ook de studenten lijken dezelfde ontwikkeling te hebben doorgemaakt. Om het wat kort door de bocht te benoemen: van het enthousiast absorberen van inspiratiebronnen om je te onderscheiden, tot het 'puntjes scoren.'

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Vroeger, was het allemaal natuurlijk veel... Ik moet ook een beetje oppassen nu, van alles was vroeger beter, want ik bekijk het natuurlijk toch met een gevoel van nostalgie. (...) Het was allemaal veel meer vrijgevochten. Ontzettend veel geïmproviseerd. Gebrainstormd. Alles moest nog vorm krijgen. Ook inhoudelijk gezien, van de vakken. En vijf jaar geleden, begon dat toch wel heel duidelijk vorm te [krijgen]. Inhoudelijk, het curriculum, wat voor vakken, modules, gespreid over het jaar enzo... (...) Eigenlijk net voor de komst van Hans Wolters is het hele curriculum op de operatietafel gelegd. Helemaal doorgelicht. En met het resultaat daarvan, daar hebben we tot op de dag van vandaag nog steeds mee te maken. Voor zover ik het kan inschatten, vind ik het een evenwichtig curriculum, in de zin van het aanbod van vakken, vanuit verschillende disciplines. Allemaal hartstikke relevant, (...) voor een interaction designer."

"De nadruk van het type student is ook veranderd... Meer techneuten... En dat vind ik een beetje jammer."

"Zeker bij die pilotgroep, en dat gold zeker ook nog wel voor de eerste lichten hier op KMT: je was eigenlijk nog in samenspraak met studenten, om inhoud te geven aan de opleiding. Je kreeg dus ook impulsen van de studenten. Heel veel dingen stonden ook niet vast. Aan de andere kant was het natuurlijk ook wel spannend en ongestructureerd en chaotisch. Dat kreeg je van studenten ook vaak te horen. (...) Het was deels open. De filosofische lijnen, die zijn dan wel geformuleerd. Het isgvo-model enzo... dat was toch een mooie, rode draad. Van alles en nog wat werd daar aan opgehangen. Maar je was eigenlijk in een soort open veld bezig, ook met collega's. En met de studenten. En op zich is het curriculum sinds drie, vier jaar, toch redelijk dichtgetimmerd. De enige flexibiliteit zit 'm, inhoudelijk gezien, in de docent."

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Hier wordt het wel eens een beetje eenheidsworst op het ogenblik. [Het gaat om het] puntjes scoren... En studenten onderscheiden zich te weinig van elkaar."

"Je zat toen nog een beetje te pionieren... (...) Als interaction designer ben je [nu] niet meer de enige die dit kan. Er zitten zovelen in dezelfde vijver, soms zelfs zonder studie."

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"Ik heb het idee dat studenten, maar dat heeft ook te maken met externe factoren zoals een tempobeurs en noem het allemaal maar op, dat studenten vroeger, veel gretiger waren. En veel meer zoiets hadden van: ach, dat doe ik wel voor jullie. En nu is het heel vaak zoiets van: ja, maar hoeveel punten krijg ik daarvoor? Heel erg ook van: ja, ik moet gewoon door studeren... Vroeger was het meer: ja, leuk! We doen mee! Wat ik nu heel veel merk bij de lezingen, is dat studenten ook zeggen van... er komt bijvoorbeeld een landschapsarchitect: wat hebben we daar nou aan?! En in (...) een eerder stadium van de opleiding, hadden ze zoiets van: absorberen, absorberen! Laat maar komen! Inspiratie! Ik bedoel, het maakt niet uit, of het nu komt uit dit vakgebied of dat, of dat... En dit is veel minder geworden... En dat vind ik heel jammer. De goede studenten daar gelaten hoor. Vroeger waren er ook studenten die het niet begrepen, of het niet trokken of dat het kwartje ook pas later viel, maar snap je...?"

Interaction Design is met het minder kunstzinnig en conceptueel en meer toegepast worden, gewoner geworden. Het is geen missie meer, maar gewoon een vak, dat een gemeengoed is in onze cultuur. Het is niet meer: interactie, omdat het moet.

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

"Het is heel vaak dat, met name in dit soort vakken, dat mensen denken dat ze iets compleets nieuws aan het uitvinden zijn, terwijl het eigenlijk al lang bestond. (...) De nieuwe stukken uit het vak, zijn vaak niet zo nieuw als men denkt. (...)"

"Het vak interaction design (...) moet je kunnen relativiseren. Op het moment dat je dat kunt, heb je een volwassen vak. Zodra het niet meer een missie is, maar je het kunt relativiseren, is het een volwassen vak. Dat je ook eens kan denken, dat interactieve, laat nou eens zitten. Dick, Bert Mulder en nog een aantal mensen, die hadden een missie. [Het niet zozeer willen verheffen?] Precies. (...) Doe maar gewoon, dan doe je al gek genoeg. (...) Dat is de verandering. [tussen vroeger en nu]"

De opleiding lijkt zich bovendien in de loop der jaren meer te zijn gaan richten op het ontwerpen voor nieuwe media, in plaats van de oorspronkelijke meer algemeen ergonomische richting van fysieke interfaces.

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Als je ziet wat voor vakken ze van plan waren te geven, dan lag de nadruk [vroeger] veel meer op de ergonomie en dergelijke."

"En die vervelende videorecorder, die komt inderdaad in de eerste brochures al terug. Daar kom je nooit vanaf ofzo... Terwijl er nooit een interaction designer een videorecorder interface heeft ontworpen. (...) Het komt elke keer weer terug, als voorbeeld, maar (...) het is nog steeds een probleem. Het is nooit iets geweest waar interaction designers zich mee bezighouden. Kaartjesautomaten ook niet volgens mij. De kaartjesautomaat van de NS (...) daar is geen interaction designer die daar aan meedoet. Voorbeelden waarmee we studenten trekken, al 10, 12 jaar lang, dat zijn geen voorbeelden die in het beroep interaction design thuishoren."

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Videorecorder! Dat was altijd het geijkte voorbeeld om uit te leggen, wat het nut is, wat de functie is van een interaction designer. (...) Wordt nog steeds gebruikt. (...) Maar zo werd het wel in eerste instantie gebracht. (...) Van webdesign enzo, daar was nog nauwelijks sprake van."

Toch was het eigenlijk vooral gericht (...) op apparaten. Eigenlijk. De knoppen, de interface, van apparaten, van huishoudelijke apparaten. Fornois, dat werd ook altijd weer aangereikt. De vier knoppen, in hoeverre corresponderen ze met de vier pitten? En dat daar ook geen eenheid in was. (...) Het zijn die oerbeelden om het begrip interaction design, en waarvoor het staat enzo te illustreren. (...) De nadruk werd vooral gelegd op machines. (...) Personal Computers dan, maar dan al: cd-spelers, auto's, fototoestellen, horloges, synthesizers, wasmachines, ovens, koffiezetapparaten (...). [De nadruk ligt lang niet meer zo op het fysieke] neehoor, überhaupt niet op hardware. Vooral software."

De opleiding ontwikkelde zich dus van een vooral conceptuele, kunstzinnige, meer algemeen ergonomische opleiding met gretige studenten en een missie, tot een meer toegepaste, minder kunstzinnige, nieuwe media gerichte opleiding met meer technisch, praktisch ingestelde studenten dat een markt dient, die gemeengoed is geworden in de maatschappij.

3.2.2 Feedback en kritiek

Het vellen van een oordeel over deze ontwikkeling is niet zo eenvoudig. De ontwikkeling lijkt maatschappelijk logisch. Door veranderingen van eisen en wetgeving, voor zowel student en school, heeft deze ontwikkeling zich wellicht nog sterker doorgezet. Maar het lijkt ook gewoon jammer. De theoretische, conceptuele kant kan een context bieden voor interaction design activiteiten. En op zijn minst dienen als inspiratiebron. De vergelijking tussen vroeger en nu, lijkt een vergelijking tussen twee uitersten. Dan moeten we het in het midden zoeken. Maar waar is het midden? Of zijn we daar al? Betekent de ontwikkeling van de inhoud een achteruitgang? Of valt het toch wel mee?

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

"Nog steeds [is Interaction Design] eigenlijk de enige [opleiding op dit gebied]. (...) Een half jaar terug denk ik, vroeg de opleidingscommissie of Interaction Design nog wel bestaat over een jaar of twee... (...) Er is geen zichzelf respecterende school meer die dit [iets met interactieve media] niet doet. (...) Maar ze kwamen meer en meer tot de conclusie dat het toch allemaal anders is. Veel oppervlakkiger. Veel minder goed dan wij. Het ergste wat ik hoorde was, (...) dat veel van de docenten langzaam ook docenten worden op die andere opleidingen. En dat daar veel studenten zitten, die zeggen: we waren eigenlijk liever naar Hilversum gekomen, maar daar is de toelating streng en de opleiding zwaar dus we zijn maar naar [een ander opleiding gegaan]. Dat [beeld] is hartstikke goed, maar het heeft ook een nadeel. (...) En we willen ook niet veel groter worden."

We schijnen ons op een hoger niveau te bevinden dan andere opleidingen op hetzelfde gebied. Ook werd en wordt hetgeen dat hier geproduceerd wordt heel erg goed ontvangen door de buitenwereld.

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"The things that were good were firstly that it was ground breaking. Especially in the digital explosion. Things were happening there and with HKU students that were very new. They were up to date on what was going on and knew how to do them. There was a period of time when any involvement in the digital design world in NL always ended up with a HKU or ex HKU student being involved. In general there was more positive than negative. There was some good stuff going on and the negative things were common to a lot of other courses."

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"Ik weet wel dat die ontwerpen van Bas Ording zeer tot de verbeelding spraken. Geweldig vond men dat. (...) Ik begreep altijd wel dat projecten die docenten [vroeger voor bedrijven] deden, daadwerkelijk aansloegen. (...) [En nu, zijn de studenten in de beroepspraktijk] direct inzetbaar, zelfredzaam, zelfwerkzaam. Op alle niveaus."

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Studenten die afgestudeerd zijn, zijn over het algemeen heel positief. (...) Ookal heb je nog van die vervelende studenten, uiteindelijk zit daar dan wel weer een stukje feedback in door [het aanraden van de opleiding aan] nieuwe potentiële studenten. Mensen zijn over het algemeen positief. De docenten... volgens mij ook wel. (...) Mensen die hier iets mee te maken hebben gehad [wel]. [Mensen komen wel goed terecht] dus wat dat betreft gaat het ook weer niet zo slecht"

Veel mensen plaatsen echter een aantal kritische kanttekeningen bij de huidige inhoud van de opleiding. Hoe zou de inhoud moeten zijn? Ontbreekt er iets aan de huidige inhoud? Wat moet er dan aangevuld worden?

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Het is gewoon een inspirerende omgeving. En het mag nog wel iets inspirerender. (...) Misschien is het inderdaad tijd voor een flinke ommezwaai, zoals: we doen het internet niet meer. (...) Het internet afstoten: meer fysieke interfaces en installaties... (...) Er zijn een heleboel opleidingen en die doen dat allemaal! [Om je te onderscheiden] ja. Internet is een makkelijke binnenkomer bij stageadressen: wat kun je? Ik kan een website maken... Voor de rest is dat toch niet de core business van interaction design?! Misschien moeten we zeggen: dat doen we in principe niet meer, alleen als bijvak ofzo."

"Een stukje kern, waar op dit moment ook de menswetenschappen in zitten, mag wat mij betreft veel zwaarder zijn. (...) Er is dus in de loop van de tijd een heel stuk filosofie en sociologie uitgeschrapt."

"En wat er in moet, en dat heb ik al tegen Dick Rijken gezegd, voordat überhaupt de studie begon... Er moet gewoon een pot marketing in. Heel veel mensen gaan op zichzelf beginnen. En om je zelf dan te verkopen enzo... Je moet je afvragen wat de beroepspraktijk vraagt; als mensen kleine bedrijfjes beginnen, stop dan iets in de opleiding wat ze daar op voorbereidt. [En dat zit er nu niet in] nee."

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Ik vind dat, hoe dan ook, theorievorming vooraf moet gaan. En dat mis ik soms nog wel eens. Dat merk ik ook bij studenten: gewoon een soort literatuuronderbouwing. En dan niet meteen naar de techniek toe. Mensen als Marshall McLuhan enzo, of ook de hele filosofische en theoretische kant van de technologie en de invloed van de technologie op de samenleving. Niemand kan er meer omheen, ook vanwege de automatisering enzo. (...) Het heeft toch een enorme impact. Automatisering en technologie. Toch vind ik het nu ook weer niet vanzelfsprekend. Maar voor de aankomende studenten is het dat wel. Die weten ook niet beter, of in ieder geval weten ze niet anders. Het liefst zou ik willen, ook een beetje vanuit een historisch perspectief, (...) dat de mensen van het eerste uur er bijgehaald worden. (...) Echte goeroes. Begin daar mee. Dus een stuk theorievorming."

En dan, het praktische, de techniek erbij halen, dan moet je de interaction designer vormen. Eigenlijk zijn het drie fasen. Eerst de theorievorming en een stuk reflectie daarop. Dan de vaardigheden aanleren, softwarepakketten, noem maar op. En de toepassingen daarvan. Het inzicht daarin. En dan de productie, het uitvoeren. Aan het eind het lab, het usability lab. Zo zit de opleiding natuurlijk ook wel een beetje in elkaar. En vanuit verschillende disciplines wordt daar dan op ingesprongen. (...) Zodat we tot een soort (...) symbiose gebracht worden. Om prima mensen af te leveren voor het werkveld."

"Ik denk dat er een redelijk evenwicht is tussen het aanbrenge van een theoretisch kader en het hele uitvoerende, praktische. Hoewel, het theoretische kan altijd meer. Ik pleit altijd nog voor een ordinaire literatuurlijst. Gewoon, vijf boeken! Gewoon, lezen! (...) Voor een stuk theorievorming. Reflectie enzo. Ook wat breder op de maatschappij gericht. (...) En wat ik helemaal mis, (...) op deze hele faculteit, maar zeker bij interaction design, is dat we geen autonome afstudeerrichting hebben. (...) We worden nu, van alle kanten ingehaald en gepasseerd. Door andere opleidingen in multimedia. (...) Op zich vind ik het al jammer, de afsnijding met BKV. (...) Beleidsmatig, ook vanuit het bestuur, wordt het ook toegejuicht: we willen de toegepaste richting opgaan. (...) Het is een (...) gemiste kans. Ook om je toch te profileren, te onderscheiden van al die andere multimediaopleidingen."

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"Dat was een van mijn kritieken van de cursus - that there was not enough logic in the design process: (...) not really teaching a set logic or formal methods or anything, just thinking about a design and all the different aspects of it. I suppose what I'm talking about isn't a set method but more different ways of thinking and developing and writing/drawing things down. Classic example was the voice activated dictaphone where one student had designed the interaction with no delete function. Or the two lads who spent ages on the graphic design of a menu of options and then discovered they had missed another option out. It's thinking and checking and designing on a more logical 'holistic' complete level. [En statusdiagrammen?] Hmmm - that was a bit too complex - ok for simple things but it quickly gets out of hand. Simple concepts can get messy (every page has a link to the contact us page - and you immediately have hundreds of extra lines...) [holistisch?] that you don't just focus on one aspect of the interaction, you have to think about the interaction in its totality, in all possible contexts (at night on an Indian train) , with all possible users (the cleaner with the wrong brush) , with all possible goals (the young boy trying to trick the system)... the user with the dictaphone that's stopped working because its full of messages."

"One criticism I have of other ID courses is that they come from graphic design courses and so are very visually oriented. ID at the HKU didn't really come from graphics but it did end up getting a bit too visual - too much 'visual design for new media' and not enough 'interaction design for all things'."

"I suppose my ideas for the curriculum for a course are best summed up in the book that's just out. [First] the building blocks - text (inhoudelijk), layout, icons, colour, sound, animation and video - non technical purely as part of ID. Then bringing them together in an interactive whole - audience, feedback, user models, structure, navigation, narrative... then stuff about doing the actual design - brainstorming, top down design, underlying system models (the bit of rigour that students need!), metaphors, specifications, prototyping, (all not 'how to design' but tools that you can use in the design) (...)"

"In fact experimenting... I think that that sort of thing happened enough at the HKU - the thing I missed was the logical side of it. However when I shifted to more computer science HCI environments I realised that although they had the logic they didn't have the extra dimension of experimenting with design. It could be that ID is such a cross over discipline that it can't be taught properly - it is always either too technical/logical or too arty"

"When you compare it to other art and design courses you realised that they all had the same sort of problems. I enjoyed the HKU time - after all I was there 5 years. There was some good stuff going on and the negative things were common to a lot of other courses."

Jurriënne Ossewold, oud-docent en vroeger hoofd Interaction Design, zegt:

"Als je kijkt naar mensen die bezig zijn met Interaction Design zijn er grofweg een aantal achtergronden. Er zijn mensen die komen uit de industriële ontwerp kant, die zijn altijd bezig met de koppeling tussen hardware en software. Logisch, ze maken producten, ze maken dingen. Hoewel de nadruk van hardware naar software interfaces verschoven is. Dat is helder. Dat is Flip [Wegner] bijvoorbeeld. Er zijn mensen die komen uit de meer psychologische kant, da's Dick [Rijken] die heel duidelijk vanuit die HCI stroming komen, gevoed van wat er gebeurde in de VS, door mensen als Jenny Preece, etc. Dus dat is psychologie plus flink wat knowhow van de technologie. Dus dat is een kant om met Interaction Design bezig te zijn. Maar er is ook een andere kant. En dat noem ik altijd expliciet de kant vanuit de inhoud, ofwel de kant vanuit de media. Vanuit het vertellen van een verhaal. En dat is de kant die ik eigenlijk vertegenwoordig.

Dus mij gaat het niet zozeer om het maken van de producten, ofwel de psychologische benadering van HCI, maar om het overbrengen van inhoud. Op het moment dat je een mediamens bent, en dat ben ik. Het gaat mij om media in welke vorm dan ook (...) om media als zondanig. En het geschikte medium om een verhaal over te dragen. En een verhaal, dat hoeft niet een 'story' te zijn, maar een verhaal is gewoon een geordende vorm van inhoud. Dan kijk je op een andere manier tegen interactiviteit aan. (...) En je zou eigenlijk het isgvo-model erop los kunnen laten, en dan zijn voor mij de 'i' en zeg maar de 's,' de belangrijkste punten. Dus de inhoud gekoppeld aan structuur. Terwijl als je dus kijkt naar mensen die komen vanuit meer de psychologische kant, of de productontwikkeling, is het gedrag, één van de allerbelangrijkste dingen. Voor mensen die uit de grafische hoek komen, die hebben we nog niet eens genoemd, dat is ook een benadering, dan is met name de vorm heel erg belangrijk. En vanuit de psychologie zit heel sterk de omgeving erin. Waar het mij omgaat, is inhoud en structuur, gekoppeld aan de omgeving. Dus dat bedoel ik met een andere benadering, een andere insteek. En die heb ik nog steeds. En dat is een insteek waarbij met name vakken als communicatie, als media studies, cultural studies, dus waarbij een hele andere benadering eigenlijk centraal staat. Daar komen narratieve theorieën bij, dus hoe vertel ik een verhaal, hoe bouw ik een verhaal op, het schrijven van scenario's, overigens ook beleevingsscenario's, persona's zoals ze genoemd worden in de usability horen daar ook bij. Maar de manier waarop dat gebeurt komt eigenlijk allemaal vanuit die narratieve theorieën. Nou, dat is een heel ander soort insteek.

Destijds, zeg maar wat mijn eigen input in de opleiding was, was het narratieve, de scenario's, het schrijven vanuit inhoud, het organiseren van inhoud, het vertellen van een verhaal kortweg. Maar wat ik miste in de opleiding destijds was de met name de aandacht voor communicatie, want alles wat je maakt dient een communicatief doel, hè? Er was altijd wel aandacht voor de gebruiker, wie is de gebruiker, wat doet ie? Denk aan usability vakken van Bernard. (...) Dat zijn allemaal psychologen, zijn met de menselijke geest bezig, ergonomen, maar dat is een tak van de psychologie, zeg maar. Neurologie: ontzettend interessant. Maar het is één benaderingsvorm, waar er wordt gekeken naar de gebruiker, maar er wordt niet gekeken naar het grotere geheel van communicatie. Dus het overdragen van die boodschap. Het gaat heel sec, om dat kleine moment van interactie, tussen het individu en dat wat er in de machine, scherm, gebeurt.

Terwijl ik denk dat het heel erg nodig is om die tweede stap te maken. Als het ware er een schil eromheen te leggen en te kijken naar hoe werkt op dit moment communicatie, en informatieverwerking? En dat is een stap die niet gemaakt is. En ik weet niet of die nu gemaakt is. Want ik heb de opleiding al heel lang niet meer gevolgd.

En daarbij het op een abstracter niveau kijken naar de media. Wat betekenen media, ook in het leven van mensen? Hoe gebruiken mensen media? Welk medium gebruiken mensen waarvoor? En daar ontwerp je ook voor uiteindelijk. En daar was ook heel weinig aandacht voor inderdaad. Dus ik weet niet of dat nu in de opleiding zit."

"Wat ik erg leuk vond, was dat er verschillende disciplines bij elkaar aan tafel zaten, om een nieuw vakgebied vorm te geven. Dat is altijd verschrikkelijk leuk. (...) Dat nieuwe vond ik een heel leuk aspect. Het andere was die verschillende disciplines bij elkaar. Dat maakte het ook heel interessant. Wat wel zo was, was dat ik op mijn eigen vakgebied in het gezelschap van de mannen, zeg maar, vaak alleen stond. Omdat mijn benadering meer afweek dan hun benaderingen van elkaar. (...) Wat ik wel jammer vond, was dat er te weinig mensen van de kunsten in zaten. En ook te weinig vanuit de inhoud. Dus het was (...) heel erg structuur en gedrag gestuurd, de opleiding. En ik was blij dat ik daarnaast nog mijn eigen AV en masters had. Anders was het te mager voor me geweest. Anders was het voor mijzelf niet interessant genoeg geweest. (...) Maar het was gewoon echt heel leuk. Waar ik wel altijd moeite mee gehad heb, is het, in de ontwikkeling van nieuwe dingen, en ik moet zelf ook opletten dat mensen dat niet met mij gaan doen, het soort van uitroepen tot goeroe. En het zichzelf uitroepen tot goeroe. En er waren wel mensen binnen de club die die neiging vertoonden. En dat is niet goed. Daar schaad je een vakgebied mee. En bovendien klopt het ook nooit. Een uniciteit claimen terwijl die niet klopt. En in nieuwe ontwikkelingen, moet je daar heel erg mee uitkijken. [Enthousiasme] is goed, maar je moet altijd zorgen dat je dat verplaatst naar het vakgebied en niet naar het individu. (...) En daarmee zie je dus dat het afkalft. Dat het dan uiteindelijk zijn waarde gaat verliezen. (...) Ik weet niet hoe het nu is. Dat weet ik dus echt niet."

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

"Je ziet het dus in de jaren daarna, dat het onderwerp nergens van de grond is gekomen. Ik heb heel veel, op een aantal plekken, op universiteiten en hogescholen, zien proberen een soort multimedia opleiding op te starten, maar ik heb het vaker zien mislukken, dan goed zien gaan. Inmiddels valt het wel weer mee. Maar ik heb het nu echt over de tweede helft van de negentiger jaren. Wij waren er al lang, en het heeft me heel erg verbaasd hoe lang het duurde voordat er enige soort van concurrentie was van Interaction Design. Dus Interaction Design was er, je kon zien, hé, dat is een opleiding, daar is een markt. Sterker nog, er waren allerlei bedrijven die het deden. En nog heeft het jaren geduurd voordat er een soort van opleiding van kwam."

Dat had telkens overal te maken met... Want ik werd toen redelijk vaak gevraagd, om met mensen te komen praten, van: hoe heb je dat toen gedaan? En het was telkens overal het probleem: dat die dingen niet lukten vanwege interne conflicten. Want dan waren er vier, vijf faculteiten, of afdelingen of hoe dat ook heette, die dan samen dit onderwerp zouden moeten gaan doen. Alleen wie is nou de baas? Weet je wel? Dan wil iedereen de baas zijn. En dan schuift zo'n idee rustig een paar jaar [rond], door zo'n machtsspel heen. En dan gebeurt er niks. Dat is een soort raar probleem van dit vak. Dat het zo multidisciplinair is, en dat iedereen de baas wil spelen. [Het is geen probleem] bij de studenten. Dat is ook het merkwaardige geweest. Studenten vonden het altijd leuk. Dus wat is dan het probleem? En de praktijk ziet het ook wel zitten. Dat er mensen zijn die wat verder kunnen kijken dan alleen maar in één vakgebied."

Misschien is het waar dat interaction design gewoon per definitie niet behoorlijk, volledig, onderwezen kan worden. Zoals uit de verschillende meningen blijkt, beweegt de opleiding en de inhoud die daarin behandeld wordt, zich tussen twee spanningsvelden in. Aan de ene kant is er te weinig kunstzinnige vrijheid en inspiratie. Te weinig theorievorming. Te veel gericht op het toegepaste: internet, grafische media, etc. Geen voldoende profilering tussen al die andere multimediaopleidingen. Aan de ander kant, schijnen we ons toch op een veel hoger niveau te bevinden dan concurrerende opleidingen. En moet Interaction Design zich toch ook wel blijven richten op logica, techniek en zelfs marketing; gericht op het worden van ontwerpers voor de praktijk en niet

op het worden van theoretici. Misschien blijft de opleiding tussen deze twee spanningsvelden in zitten. En is dat zelfs goed. Zodat er de ruimte is voor een eigen invulling en mening.

Maar het is wel onduidelijk allemaal. Is de keuze gemaakt om richting het toegepaste te gaan, zonder ruimte voor reflectie? Waar blijft dan de profilering? Waar blijft de kunstzinnige vrijheid en inspiratie? Een standpunt, een duidelijke richting, lijkt te ontbreken. Die zou nu toch wel eens ingenomen moeten worden. En als dit standpunt ingenomen is, misschien is dat zelfs al wel gebeurd, dan zou dit goed naar de studenten en docenten gecommuniceerd moeten worden. En naar aankomende studenten.

3.3 De koppeling

In de laatste paragraaf van dit hoofdstuk, wil ik de inhoud van Interaction Design in een iets breder kader plaatsen. De koppeling met maatschappelijke ontwikkelingen en de beroepspraktijk is voor interaction design belangrijk. Vragen en constatering die hiermee te maken hebben, zal ik nu behandelen.

3.3.1 Het voortbestaan

Wat voor ons nu logisch lijkt, was eerder bijna onvoorstelbaar. Jos de Mul beschrijft deze technologische ontwikkelingen op een omvattende manier.

Ten tijde van de bouw van de ENIAC sprak de Amerikaanse National Research Council de verwachting uit dat er in de toekomst in de Verenigde Staten aan ten hoogste zes van zulke apparaten behoefte zou zijn. Zelden zal een technologische voorspelling er meer naast hebben gezeten. Sinds 1948 zijn vele honderden miljoenen, steeds snellere en van meer geheugen voorziene computers onze samenleving en persoonlijke leefwereld binnengedrongen. De pc's en mobiele computers die we op de werkplek, onderweg en thuis gebruiken vormen slechts het topje van de ijsberg. Een veelvoud aan processors doet zijn werk onzichtbaar weggestopt in wereldwijde computernetwerken zoals het Internet, industriële machines, vervoersmiddelen, gebouwen, huishoudelijke apparaten, audio- en videoapparatuur, mobiele telefoons, pinpasjes, speelgoed en wapens. En in de vorm van implantaten als de pacemaker en het elektronische oor is de computer zelfs zijn opmars in het menselijk lichaam begonnen. Wanneer we stellen dat de computer het aanzien van de wereld ingrijpend heeft veranderd, dan doelen we echter niet alleen op de massale fysieke verspreiding van de computer, maar ook op de veranderingen die de computer heeft teweeggebracht in ons individuele leven en in de organisatie van onze maatschappij. In grote delen van de wereld is ICT niet meer weg te denken uit het alledaagse leven. In enkele decennia tijd is een compleet nieuwe handelingsrepertoire ontstaan, met de daarbij behorende kennis en training van vaardigheden ('digibetisering'), maar ook met de daarmee verbonden ongemakken en ziekten, zoals information stress, RSI en computerverslaving. Ook maatschappelijke patronen en verbanden worden 'gereconfigureerd'. Cyberspace blijkt geen ervaringsruimte te zijn buiten het alledaagse leven, maar een ruimte waarin de alledaagse ervaring wordt getransformeerd.³²

Aan de ene kant zijn de computertechnologieën en de toepassingen hiervan inmiddels dus zo gewoon geworden, dat wellicht afgevraagd kan worden hoe lang interaction design nog nodig is.

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Komt natuurlijk ook omdat het toch wel ingeburgerd is. Het is vanzelfsprekender. De computer is natuurlijk sowieso wel gemeengoed geworden. Zeventig, tachtig procent kan met een computer omgaan. Daarom ben ik ook benieuwd waar het eigenlijk naar toe gaat met interaction design. (...) Heeft het nog wel bestaansrecht?"

Aan de andere kant is dit misschien te eenvoudig gesteld. Zoals Phillippe Wegner al eerder de toegenomen complexiteit en verrijking noemde, kun je ook stellen dat de behoefte aan mensen die zich buigen over de omgang met al die techniek juist groter is geworden. Hoewel het werkveld inmiddels zo breed en ruim is geworden dat één algemeen opgeleide interaction designer het geheel waarschijnlijk niet meer kan overzien. De positie van de interaction designer is en blijft hiermee diffuus.

3.3.2 Contact met de beroepspraktijk

Het contact met de beroepspraktijk is binnen Interaction Design altijd belangrijk geweest. Om de technologische en maatschappelijke ontwikkelingen uit de praktijk meteen in de opleiding te kunnen

³² Mul, J. de, *Filosofie in cyberspace: reflecties op de informatie- en communicatietechnologie*, Kampen: uitgeverij Klement, 2002, blz. 18

verwerken, moet er sprake zijn van een uitwisseling tussen school en beroepspraktijk. In eerste instantie heeft men geprobeerd deze doelstelling te verwezenlijken via het Centre for Interaction Design, zoals ik al behandelde in paragraaf 2.3. Ook in het sigchi bulletin wordt dit toegelicht: "Students can apply what they have learnt in real-world projects and the curriculum is evaluated continuously by external referents." En zoals al eerder werd beschreven werd het onderwijsprogramma in samenwerking met het bedrijfsleven ontwikkeld. Het centrum bestaat echter al lang niet meer. Maar toch lijkt de koppeling met de beroepspraktijk mij nog steeds heel relevant. Stageperioden, seminars, lezingen en de docenten, die allemaal actief zijn in de beroepspraktijk van de (interactieve) media naast hun lesgevende activiteiten, zouden nu de goede aansluiting van het onderwijs op de arbeidsmarkt moeten realiseren.

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"Er zou een wisselwerking moet zijn met [de beroepspraktijk]. De knelpunten die je ontdekt in het werkveld, die moet je natuurlijk terugvoeren naar het onderwijs. (...) De contacten die we hebben met het werkveld zijn de docenten. We werken allemaal met professionals uit het werkveld. Daarnaast heb ik altijd stagegesprekken. En daar komen ook wel wat dingen uit. Maar goed, veel meer zijn dat studentevaluaties. (...) Sluit de opleiding aan op het werkveld? Nou, over het algemeen krijgen we zeer positieve kritiek steeds, dat studenten direct inzetbaar zijn, erg zelfredzaam (...). En lezingen, zou je kunnen zeggen. En seminars, zijn natuurlijk wel eens gastdocenten die in het werkveld staan. Ik denk dat de... lezingen, seminars, de docenten zelf, ik denk dat dat de dingen zijn."

In hoeverre de evaluatie van het onderwijs, en de aansluiting daarvan op de beroepspraktijk, voldoende is, blijft op het ogenblik een vraag.

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Formeel zou het [de link tussen praktijk en opleiding] moeten ja. Daarom werken we hier alleen maar met gastdocenten. Alleen komen de gastdocenten steeds meer uit het zakelijke wereldje dan het creatieve wereldje. Ten tijde van Jurriënne was ik met Martin op een gegeven moment waarschijnlijk de enige [docent] die niet bij de Waag vandaan kwam of daar geen relaties mee had. Dat kenschetst wel een beetje van: waar zit je? En zouden de docenten ook ergens anders kunnen werken? (...) De relaties zijn veel vaker puur zakelijk binnen de HKU dan puur creatief. Dus, hebben wij genoeg feeling met de praktijk? Niet met de creatieve vakken, en ook niet met de clubs die voor op lopen. (...) Niet meer, nee. (...) Is er nog een docent die [bijvoorbeeld] bij de Waag betrokken is? Nee... Dus, nee, geen feeling met de praktijk, niet de juiste, (...) niet met waarmee we ons willen profileren. (...) Dat is wel een punt ja."

"Ik ben bij bijna alle bijeenkomsten geweest van de docenten (...). [Dan wordt er ook feedback gegeven op de opleiding] als daar gelegenheid voor is. [Het gaat vooral over de studenten] ja. Dat is vaak één van de punten van kritiek. Dat er op dat soort bijeenkomsten heel weinig over de opleiding wordt gesproken."

Jurriënne Ossewold, oud-docent en vroeger hoofd Interaction Design, zegt:

"Wat wel zo is, en dat is het onderscheid [van de opleiding CMD] met Interaction Design: er zitten meer mensen uit de kunstdisciplines. (...) Er zitten mensen echt uit de, misschien moet je het wel noemen, de wat zachtere kunstdisciplines. Er zitten ook mensen vanuit de autonome kunst. (...) Die zitten er absoluut bij. Het interessante van een beeldhouwer... Een beeldhouwer is altijd bezig met 3d [objecten] en 4d [omgevingen] en de verhouding daartussen. En dat is eigenlijk hetzelfde wat je doet als je gaat ontwerpen voor een scherm. (...) Dat maakt het gewoon heel interessant, die relatie tussen 3d en 4d, een object in zo'n ruimte. [En een beeldhouwer, heeft daar inzicht in] ja, als geen ander. Want dat is zijn vak"

3.4 Conclusie

Er is nu uitgebreid naar de inhoud van Interaction Design gekeken. Uitgebreid gekeken naar wat er werd en wordt onderwezen. Ik begon met het onderscheiden van een kern in de inhoud. De indelingen in vakken, de te leren onderwerpen en de soorten vakken die over de loop der jaren ongeveer hetzelfde bleven.

De indeling in Kunst en Techniek staat nog altijd overeind: de basis voor Interaction Design en de overige kunsttechnische opleidingen. Specifieker voor Interaction Design zelf is vervolgens de indeling in de drie vaste componenten van vormgeving (of toegepaste kunst), (mens)wetenschap en technologie. Hoewel deze drie pijlers voortdurend verschillend vertaald zijn naar de indelingen van de vakken, zijn deze drie altijd te herleiden.

Tallose punten zouden tijdens de opleiding behandeld moeten worden. Ook is het belang van de brede opzet waardoor studenten de ruimte hebben om zich op een individuele manier te specialiseren altijd groot geweest. Hiernaast is kennisvergaring een centraal inhoudelijk begrip voor de interaction designer. Hij moet zich een bepaald kennisdomein snel eigen kunnen maken, zodat hij kan adviseren, oordelen en mee kan gaan met de snelle technologische ontwikkelingen.

Kijken we naar de verschillende soorten vakken, is er ook een duidelijke kern waarneembaar. Vakken waarin interactietheorie in al haar facetten centraal staat, menswetenschappelijke vakken, vakken over vormgeving en kunst, technische vakken, vakken die zich richtten op het organiseren van al deze interaction design vaardigheden en –activiteiten en tenslotte de projectvakken zijn altijd in meer of mindere mate aanwezig binnen Interaction Design.

Hoewel er veel overeenkomsten zijn, is nu ook weer niet zo dat alles hetzelfde is gebeven. Daarom werden de inhoudelijke ontwikkelingen behandeld. De belangrijkste hiervan, zelfs bijna een logisch te noemen ontwikkeling, is die van het concreet worden en uitkristalliseren van het vakgebied en de opleiding. In de beginjaren was alles veel meer conceptueel. En naar mate de technologie zich verder ontwikkelde, steeds meer mogelijkheden bood en steeds meer verweven raakte in de maatschappij, kreeg Interaction Design ook een veel meer toegepast en volwassen karakter.

Een schijnbaar gevolg hiervan is dat het open, vrije karakter van vroeger is veranderd in een meer toegepast karakter. Ook de studenten lijken hierdoor te zijn veranderd. Minder kunstzinnig en meer technisch en gericht op de studievoortgang. Interaction Design is bovendien geen missie meer, maar gewoon een vak, dat een gemeengoed is in onze cultuur. Het wordt niet meer verheven. Ook zorgt het huidige karakter ervoor dat men zich veel meer richt op de nieuwe media en veel minder op de oorspronkelijke fysieke interfaces.

De ontwikkeling van het conceptuele naar het toegepaste lijkt maatschappelijk logisch, maar is toch ook wel jammer. De theoretische, conceptuele kant kan een context bieden voor interaction design activiteiten. En op zijn minst dienen als inspiratiebron. Hoewel Interaction Design zich op een hoger niveau schijnt te bevinden dan andere opleidingen op het (interactieve) multimedia gebied, zijn er kritische kanttekeningen te plaatsen. Er is te weinig kunstzinnige vrijheid en inspiratie. Te weinig theorievorming. De opleiding is te veel gericht op het toegepaste: internet, grafische media, etc., waardoor een voldoende profilering tussen al die andere multimediaopleidingen ontbreekt. Aan de ander kant is er de goede naam en de positieve ontvangst van student en producties door het werkveld. Ook zal Interaction Design zich toch wel blijven richten op logica, techniek en zelfs marketing; gericht op het worden van ontwerpers voor de praktijk en niet op het worden van theoretici.

Misschien blijft de opleiding tussen deze twee spanningsvelden in bewegen. En is dat zelfs goed. Zodat er de ruimte is voor een eigen invulling en mening. Maar de positie en richting blijft zo wel onduidelijk. Naar mijn mening zou hierover een duidelijk standpunt moeten worden ingenomen. En zou dit goed moeten worden gecommuniceerd naar docenten, huidige en aankomende studenten.

Afsluitend heb ik de inhoud van Interaction Design in een breder kader willen plaatsen. Het kader van maatschappelijke ontwikkelingen en de beroepspraktijk. Kijken we naar de verspreiding van computers en hoe ze gemeengoed zijn geworden, kunnen we wellicht discussiëren over het voortbestaan van interaction design. Het contact met het werkveld dat zeer belangrijk is voor de aansluiting van het onderwijs bij de praktijk. Stageperioden, seminars, lezingen en de docenten, zouden nu de goede aansluiting van het onderwijs op de arbeidsmarkt moeten realiseren. Maar ook dit eindigt in een discussiepunt: de 'creatieven' schijnen ondervertegenwoordigd te zijn onder de docenten. Er zouden meer docenten uit de (traditionele) kunsten aangetrokken kunnen worden. Want als het kunstzinnige karakter uitgangspunt is, ontbreekt het aan de juiste contacten.

Hoofdstuk 4 – De filosofie

De afstudeerrichting Interaction Design is in mijn studietijd altijd doorspekt geweest van vele visies op het vakgebied. Deze visies, en filosofieën, ideologieën en principes, zijn inspiratiebronnen en soms min of meer regels over de doelstellingen en de denk- en werkwijze van interaction designers. Al deze centrale uitgangspunten zal ik nu onderzoeken. Ik zal ze in kaart brengen en beschrijven. Vervolgens zal ik me richten op hun ontwikkeling in de loop der jaren. En hoe de betrokkenen bij de opleiding hier over denken, door ruimte te geven voor hun feedback en kritiek. Tenslotte wil ik een aantal aspecten in het bredere kader van filosofie, wetenschap en maatschappij plaatsen. Uiteindelijk wordt het beeld op de centrale overtuigingen, feedback en kritiek hierop en de plaats die Interaction Design hiermee inneemt op een hoger niveau zodoende duidelijk.

4.1 De kern

In eerste instantie zal ik me weer richten op de kern. In dit geval de kern van visies, filosofieën, ideologieën en principes. Zes aspecten zullen aan bod komen en zullen uitgebreid beschreven worden. Zes aspecten, die al dertien jaar standhouden.

4.1.1 Mens staat centraal (en niet techniek)

Als de meest centrale visie gekozen zou moeten worden uit het rijke gedachtegoed van de interaction designer, dan kan er maar eigenlijk één gekozen worden. Op een indirecte manier wordt dit al door Dick Rijken beschreven in 1991: "Toepassingen van computertechnologie vinden we overal om ons heen: Personal Computers, CD-spelers, auto's, fototoestellen, horloges, synthesizers, wasmachines, ovens, koffiezetapparaten, spelletjes, etc. Telkens weer is er sprake van interactie, van tweerichtingsverkeer waarin zowel gebruiker als product signalen ontvangen en interpreteren. Vaak zijn die producten ontworpen door technici, die zich bekommeren om de fantastische technische mogelijkheden. De kwaliteit van het interactieproces, de gebruikerservaring, komt vaak op de tweede plaats. Een grote hoeveelheid handige functies wordt dan een bijzonder onhandig geheel. Een bekwaam interactie ontwerper heeft een bredere blik: met kennis van omgeving, gebruiker en technische mogelijkheden kan iets moois gemaakt worden. Een product sluit dan precies aan op de wensen van de gebruiker. (...) De interactie ontwerper is een specialist op het gebied van de gebruikerservaring. (...) Interactie ontwerpers geven een deel van onze toekomst vorm. De visie die ten grondslag ligt aan de opleiding is dat die toekomst er een moet zijn waarin de technologie in dienst staat van de mens."³³

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"[Mensgerichtheid?] Ik denk dat dat sowieso hét kenmerk is van deze opleiding. Zeker als ik het vergelijk met inmiddels verwante opleidingen."

Het denken vanuit de mens, en niet vanuit de techniek, is wat interaction designers typeert. Daarmee vullen we het denken en doen van 'de technuten' op zo'n manier aan dat er een heel prettig en functioneel product ontstaat. Heel prettig en functioneel voor de mensen waarvoor, en vaak zelfs door wie, het systeem is ontworpen. Ook in het sigchi artikel uit 1994 komt het 'human-centredness' natuurlijk ter sprake.

Inspired by the European tradition that builds on phenomenology emphasising personal experience and action, our starting points are:

- The "self" is not just a biological essence, but also a social construct.
- All experience is situated. A situation as a system of relationships, in which people find themselves. People are involved in a continuous dialogue with themselves, with others, with things and with some entity that represents a spiritual dimension (God, for example).
- People and their situations cannot be described objectively.
- People and their situations define each other reciprocally during human experience and action.
- All consciousness is intentional; people are always conscious of something.
- People understand their existence in terms of their experience of themselves and of their situations. They interpret their situations subjectively and base their actions on perceived meaning.
- Experience can be multifaceted: physical, psychological (emotional, cognitive and motivational), and spiritual.

Individual experience and action are two sides of the same coin and they need examination in the richest sense possible: physically, psychologically, and spiritually. Every system contains an implicit image of its intended users. The interaction designer must attempt to make this

³³ Kers, S., Rijken, D. Interaction Design, uitgave 1991, jaargang 3, nr. 8, blz. 9

image as explicit as possible during the design process, however unknown and unfamiliar users may be in some cases.³⁴

De relatie van Interaction Design met architectuur en de filosofische stroming fenomenologie is bij het creëren van ervaring en activiteit dan ook helemaal niet vreemd. Het zoeken naar, en bouwen van, een omgeving waarin mensen zich (intuïtief) prettig voelen, en waar ze kunnen doen wat ze willen doen, is een duidelijk verband.

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"I think the key thing is communication, talking to users and showing users things to try out - although the best feedback is quantitative stuff from the use - not qualitative stuff from what users say - very often you can show them something glitzy and they will say wow that's good but months down the line when its online they won't use it. You can't design it like the graphic design of a poster... (...) Although it is very different, architecture is the nearest thing to interaction design. I think you can draw lots of parallels (...) The best parallel is probably more mundane architecture; houses and so on where there is more opportunity to build some, learn lessons, build some more, learn more about how they are used etc. although more and more house design is being limited by making a profit so everything gets left out. There was some report on new housing design that found that there weren't enough little nooks and crannies (kleine hoekjes) no little cupboards under the stairs, no little built in clothes cupboards, etc and people found they missed them - they added something to the space. So although it sounds very functional - watch users and analyse their behaviour and incorporate new stuff, that doesn't necessarily mean going for a pure functional result - sometimes vagueness and inefficiency is good."

Het begrijpen en inzetten van de patronen die mensen binnen zo'n omgeving hebben, is een handig uitgangspunt voor een ontwerpproces. Het gebruik van de patronen is geïnspireerd op de boeken van Christopher Alexander. Ook dit wordt beschreven in het sigchi bulletin. "A pattern' in general refers to this combination of space and events, to relationships between physical elements and the events that happen there. (...) When (...) [interaction designers] succeed [at creating a surrounding using patterns] their interfaces become "transparent" and the interaction acquires a natural feel – it becomes a natural element of a user's daily life."³⁵ De inspiratiebron fenomenologie biedt een methode voor analyse en beschrijving van de menselijke ervaring en actie van binnenuit. Het zoeken naar de overeenkomsten tussen vele ervaringen van mensen met een fenomeen staat centraal. Ook dit biedt aanknopingspunten voor een ontwerpproces. De combinatie van het begrijpen en beschrijven van ervaringen en acties van mensen door middel van patronen en fenomenologische belevingsbeschrijvingen geeft opnieuw aan dat de mens volledig centraal staat.

Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, zegt:

"Ik heb zelf wel een aantal sterke insteken die [bij het ontwerpen van een interface] een rol spelen. Die we ook hebben geprobeerd in de opleiding te borgen. (...) Dat zijn principes zoals (...) less is more, hoe je zoveel mogelijk uit kan kleden, tot de essentie kan komen, en van daaruit mogelijkerwijze weer aan kan kleden. Dat zijn van die principes, die je samen [gebruikt] met dat [isgvo] model. Daarmee kun je een heel eind komen als een soort basaal framework. Het laat mensen langzamerhand kennismaken met allerlei aspecten die (...) aan te pakken zijn. Dat heeft te maken met inhoud, dat heeft te maken met componenten waaruit de interface is opgebouwd, communicatieve aspecten die daar aan kleven, ergonomische aspecten... En natuurlijk ook je eigen proces; je methodologische aspecten. (...)"

³⁴ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 58

³⁵ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 70, 71

Wat voor technieken hanteer je daarin? (...) En eindgebruikers, daar begint het eigenlijk mee. Dat van buiten-naar-binnen ontwerpen is een belangrijke pijler. Maar hoe kan je nou van buiten-naar-binnen ontwerpen en tegelijkertijd voorkomen dat je alleen maar droommodellen neerzet (...)? Dus door de beoogde eindgebruikers een hele belangrijk rol te geven in het proces, van scratch eigenlijk.

Er zijn talloze projecten waar het project begint met het bij elkaar brengen van mensen die een focusgroep willen vormen. Die dus vanaf het prille begin input geven aan het proces. (...) Zelfs [de probleemstelling] probeer je te toetsen aan de specifieke doelgroep of doelgroepen. (...)

En dan gaat het niet zo zeer om dat je doelgroepen omschrijft in termen van een bepaalde doorsnede, of uitsnede uit bijvoorbeeld de Nederlandse bevolking (...), maar dat je doelgroep meer omschrijft in het gebruik dat zal gemaakt zal worden door de beoogde gebruiker van een bepaalde applicatie of interface (...). Dan [bij het ontwerpen van een internetpagina over musea] praat je bijvoorbeeld over "de cultuurtoerist." Die heeft een bepaalde manier waarop hij met informatie om zal gaan. (...) Maar kijk, of die cultuurtoerist dan iemand is als twintig jaar en studierend, of iemand is van veertig jaar ouder. (...) Ze horen dan, deze twee verschillende personages, onder dezelfde doelgroep."

"Die ideeën van deze mensen [ontwikkelaars van de Xerox Star Interface] zaten er ook heel duidelijk in verweven, naast onze eigen ervaringen, die natuurlijk weer gekleurd waren door die mensen. Zo is de opleiding eigenlijk tot stand gekomen. Dat zijn ideeën als het principe van user centered design, van-buiten-naar-binnen ontwikkelen, het belang dat context van gebruik speelt, vanaf direct gebruik tot de culturele context. En heel sterk toch ook de functionele insteek. Dat zijn wel belangrijke... visies... principes, waar de opleiding op geënt is."

Het mensgerichte perspectief blijkt ook weer uit een brochure voor het Centre for Interaction Design uit 1994. "Een product of systeem heeft succes als het de gebruiker in zijn specifieke gebruikerscontext als een handschoen past. Interaction designers denken situationeel." Mensgericht ontwerpen wordt letterlijk in de brochure genoemd en uitgelegd. "Denken in evoluerende situaties is de meest effectieve manier om innovatief te ontwerpen voor de gebruikerscontext van vandaag, en voor een toekomst waarin de interacterende mens centraal staat in zijn informatie-ecologie."³⁶

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Überhaupt natuurlijk de hele insteek (...) dat het niet gaat om (...) het eindproduct, maar dat het een middel is. Interaction design: zo is het tot op de dag van vandaag, en zo was het zeker in het begin. Zo werd het ook gebracht. (...) [De technologie niet als doel], maar als middel. (...) Je bent verantwoordelijk voor vormgeven van gedrag, vormgeven van de interactiviteit bij een apparaat."

4.1.2 Complexiteit en verandering

De complexiteit van de huidige maatschappij met al haar media en apparaten en het hoge tempo van verandering en uitbreiding daarvan, zijn twee onderwerpen die voor Interaction Design van groot belang zijn. "The past decades have given us a dazzling spectrum of information-based products and services that affect most every part of society. The rate of change around us has taken on giant proportions and this seems only to increase. It has also resulted in new forms and new magnitudes of complexity,"³⁷ schrijven de auteurs van het sigchi artikel. Interactie ontwerpers hebben een houding waardoor ze hiermee op een inspirerende en niet frustrerende manier om kunnen gaan. De technologische ontwikkelingen en modegrillen van het moment zijn alles behalve het uitgangspunt. Het is juist de mensgerichte optiek die de houvast geeft om met de voortdurende veranderingen in techniek, trends en complexiteit om te kunnen gaan. Dit is de constante voor de lange termijn.

³⁶ concepttekst voor brochure voor Centre for Interaction Design, oktober 1994, blz. 12

³⁷ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 53

"Hetzelfde beeldscherm kan op het ene moment een tekst tonen die met een tekstverwerker bewerkt wordt, en even later een muzikale compositie die op een totaal andere manier gemanipuleerd wordt. De computer kruipt in mijn telefoon en de telefoon kruipt in mijn computer. De computer is aanwezig in gebouwen door middel van sensoren en digitale camera's, en op mijn beeldscherm zie ik een werkelijkheid met virtuele gebouwen waarin zich informatie bevindt. De drastische toename in complexiteit is de reden waarom een nieuwe ontwerpdiscipline is ontstaan waarin vormgeving een cruciale rol speelt bij de vertaling van techniek naar mens."³⁸

Wellicht werden alle termen van complexiteit, verandering en mensgerichtheid nog wel het beste samengevat in de tijd van het Centre for Interaction Design: "Het vakgebied interaction design evolueert in hoog tempo. De filosofie van de interaction designer is er een van situationele evolutie."⁴

4.1.3 Ecologisch perspectief

Complexiteit, verandering, evolutie: een ecologisch perspectief op het hele vakgebied van interaction design en de huidige informatiemaatschappij is inmiddels wel voelbaar. Een tegenwoordig ontwerp is slechts een nieuw onderdeelje in het grote geheel. En dit nieuwe onderdeelje raakt al snel verweven met deze omgeving van elkaar aanvullende en onderling verbonden apparaten waar nota bene ook nog eens continu nieuwere versies van uitkomen. Het gaat hier dus om het ontwerpen vanuit het geheel. "The ecological perspective stimulates us to examine, for instance, how the introduction of any new product (or update) affects the stability of an ecology: will the same information still be available at the same location in the same form? Also, it stimulates us to think about the ways in which users must adapt to new systems and how this will affect their functioning elsewhere. We no longer ask ourselves what a specific system is for, but apply our quality criteria to attributes of entire information ecologies."³⁹

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"Its thinking and checking and designing on a more logical 'holistic' complete level. That you don't just focus on one aspect of the interaction, you have to think about the interaction in its totality, in all possible contexts (at night on an Indian train) , with all possible users (the cleaner with the wrong brush) , with all possible goals (the young boy trying to trick the system)... the user with the dictaphone that's stopped working because its full of messages."

Zodoende wordt er in de opleiding Interaction Design gesproken over informatie-ecologieën. "We propose an ecological perspective where the individual interacts with, or rather, acts inside an information ecology. Users, systems and hybrid forms are seen as active agents that define and influence each other reciprocally. They are significant components of each other's environments. They share information space where they communicate and co-operate."⁴⁰ Deze metafoor van de informatie-ecologie biedt een kader waarin ruimte voor zelforganisatie, het denken vanuit het geheel en voortdurende verandering en toename van complexiteit een plaats krijgen. Hiermee wordt ook de onvoorspelbaarheid van het geheel omvat. En dat is dan weer een reden om zo vaak als het maar kan beoogde gebruikers in een ontwerpproces te betrekken.

Opnieuw beschreef men dit zelfde onderwerp ook in andere bewoordingen in een brochure voor het expertisecentrum. "Slechts weinig producten worden onafhankelijk van andere producten gebruikt. In onze complexe informatie-situaties zijn de interactiepatronen tussen de vele soorten gebruikers en de vele soorten producten grillig en onvoorspelbaar. Gebruikers leven in een informatie-ecologie. Door producten te gebruiken, veranderen ze hun beeld van de gebruikerscontext, en zullen ze een andere interactie vragen. Productontwikkeling moet mee-evolueren met het beeld van de gebruikerscontext, om de interactie adequaat te houden."⁴ Verschillende onderwerpen worden hiermee dus door het ecologisch perspectief op een mooie en inspirerende manier omvat.

³⁸ Rijken, D. Interaction Design, Vormberichten, oktober 1994

³⁹ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 57

⁴⁰ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 56

4.1.4 Ervaring versus informatie

Uit de mensgerichte omgang met de technologische ontwikkelingen volgt onder andere het belang van de persoonlijke ervaring. Hoewel deze visie op de toekomst niet uitgebreid werd behandeld in het sigchi bulletin van 1994, wordt er wel geduid op een heuze verschuiving van informatie naar ervaring.⁴¹ Voorbeelden daarbij zijn computerspellen die de ervaring tot doel aan sich hebben gesteld. Dit is inmiddels uitgegroeid tot een vak waar interaction designers zich inderdaad mee bezig houden.

Algemeen kan worden gezegd dat computer(programma)'s, internetpagina's, televisie en kranten inderdaad multimedialer, interactiever, en ervaringrijker zijn worden. Infotainment is een woord dat hier vast en zeker ook bij past. In ieder geval is de ervaringrijke informatietoegang in relatie tot betekenisgeving een interessante uitdaging voor de interaction designer.

4.1.5 Tijd, ruimte, non-lineairiteit

Interactie ontwerpen heeft vervolgens alles te maken met de begrippen tijd, ruimte en non-lineairiteit. Tijd speelt op meerdere manieren een rol in interactiviteit: tijdgebaseerde beweging als video en animatie kan een multimediatoepassing duidelijker en aantrekkelijker maken. Bovendien neemt interactie zelf tijd in beslag. En tenslotte veranderen producten en informatie in de loop der tijd: evolutie.

Ruimte is een begrip dat op de helling gaat door de zogenaamde virtuele wereld die de computer biedt. Waar 'is' de tekst die ik typ in een tekstverwerker? Waar 'ben' ik als ik een computerspel speel?

Non-lineairiteit komt min of meer voort uit interactiviteit. In interactieve producten bepalen gebruikers hun eigen volgorde. In tegenstelling tot traditionele media, die voornamelijk lineair zijn. Interactie ontwerpers zijn verantwoordelijk voor het begeleiden van deze actieve houding van de gebruikers.⁴²

4.1.6 Kunst als omgeving

Ook bestaat er een duidelijke visie op de omgeving waarin de voorgaande filosofieën onderwezen zouden moeten worden. Dat is, bijna vanzelfsprekend, de omgeving van een kunstacademie. Interaction design is een ontwerpdiscipline. Het gaat om vormgeving. Hier krijgen studenten de vaardigheden en het inzicht in kunst en vormgeving. Min of meer een voorwaarde voor het bestaan als interaction designer. De benodigde attitude om te oordelen op een combinatie van verstand en intuïtie, hoort thuis in de omgeving van de kunsten. Net zoals de ontwerpprojecten: associatief in multidisciplinaire teams experimenteren en zodoende leren. Het conceptuele denken past ook alleen maar in de kunstzinnige en filosofische achtergrond van de interactie ontwerper. Hoe toegepast en concreet interaction design soms mag zijn, het blijft toch altijd een beetje kunst, waarbij sommige dingen gewoon niet uitgedrukt kunnen worden in woorden.

⁴¹ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 55

⁴² Rijken, D. Interaction Design, Vormberichten, oktober 1994

4.2 De ontwikkelingen

4.2.1 Vroeger en nu

Wat betreft visie, filosofie en daaruit volgende principes, is Interaction Design door de jaren heen eigenlijk weinig veranderd. Veel mensen geven dit ook aan, en het geheel is op zich nog steeds kloppend en benodigd in de praktijk.

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

“Ik denk wel dat je dezelfde doelstellingen hebt. Uiteindelijk wil je dat de mens, of de gebruiker, op een meer comfortabele manier z'n dingen kan [doen]. (...) Als je naar die definitie kijkt, denk ik dat het hetzelfde is gebleven.”

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

“[Interaction design van vroeger is nog hetzelfde als nu] ja. Ik zie in feite helemaal geen verandering. (...) Het internet is heel belangrijk geweest. (...) Maar niet zo zeer, in fundamentele zin. Fundamenteel doen we nu niet veel dingen anders dan toen.”

Wel is het zo dat de ontwikkeling van conceptueel naar toegepast natuurlijk op het niveau van uitgedragen filosofie zijn sporen heeft achtergelaten. Deze hele kern, en dan met name het mensgerichte perspectief, staat nog wel steeds overeind, maar er wordt tegenwoordig veel minder aandacht aan besteed. De contextvakken zijn in de loop der jaren verdwenen. Daar werd voornamelijk ruimte geboden voor achtergronden en reflectie. En ookal worden sommige thema's binnen andere vakken behandeld, heb ik het idee dat er minder grondig op wordt ingegaan. Docenten zelf zijn niet meer betrokken geweest bij de ontwikkeling van dit gedachtegoed. Het wordt op een andere manier onderwezen en de vraag is of de boodschap bij de studenten overkomt. Studenten die overigens steeds meer een houding schijnen te hebben waardoor ze ook niet meer grondig op de stof in willen gaan.

Dit lijkt mij een ontwikkeling die op z'n minst jammer te noemen is. Mijn mening baseer ik nu enkel op mijn eigen ervaring en gesprekken met docenten, maar toch lijkt mij dit onderwerp een opzichzelfstaand onderzoek waard. Uiteindelijk zal ook wat betreft filosofie en de toepassingen ervan, de juiste balans in het midden gezocht moeten worden. Misschien is het goed als er binnen Interaction Design vooral de focus ligt op de concrete principes en methodes die uit de achterliggende concepten en filosofieën voortkomen. Maar aan de andere kant zijn de oorspronkelijke ideeën zulke rijke bronnen van inspiratie en context. Tenminste voor de mensen die hiervoor open staan.

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

“De interface, de kwestie van metaforen, navigatiestructuren, hoe simpel ze [in de beginjaren] ook waren. En waar die metaforen vandaan komen. Meer uit de profane wereld: Plato werd ook van meet af aan aangevoerd. Op zich ook wel aardig. (...) De redevoeringen van Plato. De pilotgroep, die is daar echt mee geconfronteerd. Redevoeringen van Plato zagen eruit als een gebouw. Qua opbouw enzo. Eerst dan kom je in een soort hoofdhal terecht, en dan in een gang, en dan weer in een zijgang, en dan ga je naar kamertjes toe. Zo bouwde hij ook zijn toespraken en lezingen op. Eerst begon hij een soort hoofdmenu op te zetten, en dan ging hij een bepaalde richting op, af en toe dan wat zijweggetjes, en wat deurtjes deed ie dan open. Dat is natuurlijk een prachtige metafoor, die ook heel snel werd gebruikt als navigatiestructuur door een interactief programma. Die voorbeelden werden dus ook van meet af aan aangereikt. En natuurlijk de boom, de boomstructuur. [Plato] is inmiddels dan weer een beetje ondergesneeuwd. [Dat is inmiddels alweer gewoon, bekend geworden.] Studenten werden natuurlijk ook gewoon aangeleerd hoe je moest denken. Navigeren door een behoorlijk interactief programma, was nog totaal iets nieuws.”

4.2.2 Feedback en kritiek

Niemand die betrokken is bij de afstudeerrichting Interaction Design zal de mensgerichte optiek in twijfel trekken. Dat is de werkelijke kern die echt altijd overeind heeft gestaan en zal staan. De verdere visies die hier omheen gebouwd zijn, worden echter voornamelijk gezien als kreten in de ruimte. Abstracte, filosofische begrippen die je moet kennen, maar niet aan moet hangen.

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

"Het zijn gewoon perioden in de kunst. Ik denk dat als jij dingen ontwerpt in de media dat je moet weten in welke periode jij zit en wat er geweest is. (...) Omdat je zelf met technologie in de kunst zit, moet je dat soort dingen [kunstgeschiedenis vanaf opkomst fotografie] weten. Als ik denk aan fenomenologie enzo, dat is toch wel strijdig inmiddels. Maar dat is één van de stromingen om te leren hoe wij dingen zien. Omdat je zo ontzettend bezig bent met mens-machine interactie, is het goed om dat soort dingen te kennen. Je moet ze niet aan gaan hangen. Ja, [je moet ze als inspiratiebron zien]. Je moet ze kennen om te weten, om af en toe te kunnen begrijpen waarom mensen reageren zoals ze reageren. Maar daarvoor moet je meerdere theorieën kennen. Niet alleen één, of... voor elke actie van iemand in een programma, zijn meerdere achtergronden. Maar het is dus eigenlijk achtergrondopbouw; achtergrond..."

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Ja, informatie-ecologieën... Dat is echt zo'n Dick-achtige kreet. Tenminste, samen met Bert Mulder... (...) Maar goed, al die kreten... Zijn het kreten? Of is het ook echt wat? Ik denk, soms zijn het kreten om te kijken of het nieuwe richtingen van het vakgebied zijn. Ik zou er niet al te serieus op in gaan. Als ik in mijn eigen vakgebied kijk, dan (...) is accessibility een hot item en het is interessant om je met gehandicapten bezig te gaan houden... Emotioneel design... Dat begint weer een beetje te komen. Je moet het wel in de gaten houden, maar wel kijken welke kant het allemaal op gaat. (...) Er schijnen weer heel veel leuke dingen aan te komen, maar je moet gewoon even in de gaten houden dat het er is, en als het een modetrend ofzo wordt er misschien bij aansluiten."

Het is blijkbaar gewoon niet meer duidelijk hoe men al dit soort begrippen moet plaatsen. En sterker nog, er is waarschijnlijk helemaal niemand (meer) die inzicht heeft in de overige visies en filosofieën die nog wel worden uitgedragen in de opleiding. Ook hier lijkt geen uitgesproken standpunt te zijn ontwikkeld. En lijkt de opleiding een beetje ongecontroleerd te kwakken tussen het meer of minder onderwijzen van deze kernfilosofieën.

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Ik ben niet in staat die termen precies te plaatsen. Fenomenologie... ik ken het woord wel, maar hoe dat zeg maar in deze opleiding wordt opgepakt? Dat weet ik niet. Wat dat betreft hebben we natuurlijk wel zicht op bepaalde inhouden van de modules, maar zo gedetailleerd... [Heeft iemand dat?] Nee... Ik denk het niet (...). Studenten. Die moeten dat inzicht hebben. (...) Dat is wel een punt wat je hier aanstreept. Ja, want die student moet ook al die verbanden maar zien."

De studenten mogen het zelf uitzoeken. Tenminste degenen die dat nog willen. Daar komt het eigenlijk op neer. En dat is toch best jammer, gezien het feit dat fenomenologie en het ecologische perspectief hele aardige inspiratiebronnen kunnen zijn. De verschuiving van filosofie en concept naar concrete methodes en vaardigheden is wellicht logisch. En natuurlijk zijn het ook maar gewoon een paar ideeën, visies op de zich ontwikkelende wereld. Maar deze ideeën gaan nog wel heel goed op voor onze omgeving. Ze kunnen bruikbaar zijn. Ik vraag me daarom af of er niet veel kennis en inspiratie verloren gaat op deze manier. Een echt antwoord op deze vraag heb ik helaas niet. Zoals ik al zei, is dat een onderzoek op zich waard. Zodat ook dit duidelijker wordt.

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"Also I am very much a functionalist - I think a course should train people to design and that should have an element of cultural context in it but the focus should be on practicing designers not theorists. Although certain contextual stuff is important in the design process - organisations - design ecologies and such like. Again this is the snapshot that is important for teaching designers now - the area is changing all the time and there is scope for 'higher' level theorising courses discussing new media in the same cultural perspective as film, photography, theatre etc."

4.3 De koppeling

In deze paragraaf zal ik een selectie van de behandelde visies en filosofieën in een breder kader plaatsen. Het bredere kader van de filosofie en de wetenschap. Hoe verhoudt het gedachtegoed van Interaction Design zich hiermee?

4.3.1 Postmodernisme

Het idee van de maatschappij als informatie-ecologie waarin alles met alles wordt verbonden is een postmodernistische visie. Deze manier van denken is heel goed te koppelen aan het perspectief waarin alle mensen en hun apparaten als een geheel worden gezien.

Martin Lacet, docent kunstbeschouwend vakken, zegt:

“In het geval van postmodernisme gaan we er eigenlijk van uit, dat je alles met elkaar verbindt in tijd en ruimte. En als je dat uitgangspunt hebt, dan kun je dat op heel veel verschillende manieren toepassen. Zo zou je ook de kunstgeschiedenis kunnen benaderen. Dus niet de stromingen in een lineaire sequentie zien. Tot de negentiende eeuw zijn de stromingen elkaar opgevolgd. Actie, reactie, actie, reactie... In de twintigste eeuw hield dat al helemaal op te bestaan. En dan krijg je echt een soort matrix model, een soort lappendeken, een mozaïek: alle soorten tegelijkertijd, kruisbestuivingen... En het postmodernisme heeft dat ook wel benadrukt.

Als je een metafoor wilt geven voor de twintigste eeuw, op economisch gebied, op maatschappelijk gebied, religieus gebied: er is geen sprake meer van een lineaire sequentie, van lineaire opeenvolging van gedachtes of economische ontwikkelingen of wat dan ook. De hele twintigste eeuw is eigenlijk een grote configuratie. Alles met alles is met elkaar verbonden. Waardoor het een soort verlies krijgt van eigen identiteit. Hoogstens kun je dan natuurlijk wel stellen, dat de jaren zestig natuurlijk wel een soort van identiteit had. Dat zien we in grafische vormgeving, en politiek en kunst enzo. En de jaren zeventig, en tachtig. Maar dan nog is het niet interessant om dat zo te zien. We kunnen ook net zo goed de middeleeuwen naar onze tijd toe halen. Maar we kunnen ook de twintigste eeuw in de middeleeuwen plaatsen. Als we de middeleeuwen naar onze tijd toe halen, kunnen we met onze bril op de middeleeuwen bezien, of we maken gewoon gebruik van bepaalde dingen uit de middeleeuwen en die transporteren we naar onze tijd. En zullen daar een beetje nieuw leven in blazen. Dan krijg je ook weer andere inzichten over die middeleeuwen.

En dat is, hoewel, ik stel het nu wel een beetje gegeneraliseerd, maar dat is min of meer het postmodernistische denken. Alles met elkaar verbinden. Dan kom je dus uit bij een soort matrix model. En het is ook niet voor niets dat al die goeroes, mensen van het eerste uur op het gebied van nieuwe media, in wezen postmodernisten zijn. Zoals Marshall McLuhan die had het daar ook al over, van: we moeten alles met alles verbinden. (...) Het hele internet is het postmodernistisch instituut bij uitstek! Je kunt het bijna als een metafoor gebruiken om het postmodernisme neer te zetten. Ook het hele denken over werkelijkheidsniveaus. Wat is nou werkelijkheid? Als iets digitaal is, wordt het meteen ook virtueel genoemd. Ja, hoe zit het dan? Het was natuurlijk een nieuw medium, het digitale medium. Je kunt natuurlijk zeggen: denkbeeldig? Het hele digitale, dat is een nieuwe werkelijkheid geworden! Misschien moet je die term virtueel eigenlijk niet meer gebruiken. Die [grenzen] beginnen ook te vervagen. Maar, ik gebruik het. Het woord postmodernisme neem ik heel vaak in de mond. (...) Ik heb het ook echt als één les opgenomen in [mijn vakken]. (...) Ik heb nu echt een les over: postmodernisme, de manier van denken, (...) en dan in relatie tot de media.”

“Het postmodernistische matrix model, dat geeft gewoon vrijheid. Het is ook geen model, het is een metafoor eigenlijk. Het is eigenlijk een anti-model. Het ontkent juist dat er vaste modellen bestaan.”

De huidige technologische toepassingen zoals netwerken, internet en mobiele telefonie verbinden mensen en machines elkaar ook werkelijk onderling. Tegenwoordig is er in principe een letterlijk toepassing gaande van het ‘alles met alles verbinden.’ Interactieve media zijn ook niet lineair, zoals

'oude' media waren. Tijd, ruimte, lineariteit, wat houden deze begrippen nog in tegenwoordig? Al deze ontwikkelingen werden door de opleiding al vroeg ingezien en onderwezen. Gelukkig gebeurt dit ook nog steeds. Want het postmodernistische denken komt terug op allerlei gebieden in onze maatschappij.

4.3.2 Existentialisme en fenomenologie

Binnen Interaction Design zijn duidelijk nog meer koppelingen te maken met filosofie. Twee daarvan zijn in ieder geval het existentialisme en fenomenologie.

Op wat voor manier men het existentialisme moet plaatsen is mij echter niet helemaal duidelijk. Wel blijkt uit bronnen⁴³ dat Dick Rijken de existentialisten in 1994 tijdens het congres Doors of Perception 2 over nieuwe media en privacy aanhaalden. "We hadden ze al lang doodgewaand en driewerf begraven, maar kijk, ze zijn springlevend en niet alleen zij, maar zelfs ook hun voorlopers, de fenomenologen. Want nu pas breekt het echte tijdperk van de eigen keus en de eigen verantwoordelijkheid aan (...). Niemand die nog voor jou buiten de deur enige beslissing neemt: niet een gewetensvol journalist, niet een codecommissie zus of een filmkeuring zo. Alles is er gewoon – en zoek het maar uit."

Martin Lacet, docent kunstbeschouwend vakken, zegt:

"Soms krijg ik wel vragen van studenten, en daar kan ik alleen maar antwoord op geven vanuit het existentialisme. Dus op de een of andere manier moet de filosofie van Sartre wel broeien bij de studenten. Maar ik kan het niet precies plaatsen, ook van fenomenologie, als haken van een kapstok voor interaction design. Wat kun je daar dan aan ophangen, wat interessant kan zijn voor interaction design? (...) Maar daarom ben ik er ook nieuwsgierig naar. Omdat ik er toch, zeker bij een module kunst en cultuur, ook andere culturen en diverse filosofieën bij haal. [Existentialisme] nooit vanuit mijzelf, hooguit naar aanleiding van een vraag of een reactie. (...) Vaak heeft het wel te maken met vragen van identiteit enzo. (...) Dus het zal wel een beetje zijn in het kader van identiteit. Dan kan ik fenomenologie ook wel een beetje plaatsen. Als je dat dan weer vertaalt naar vormgeving... identiteit en vormgeving?"

Het lijkt inderdaad alles te maken te hebben met identiteit. En met de eindeloze keuzes die iedereen tegenwoordig moet maken. Alle informatie, alle mogelijkheden zijn vanuit allerlei kanten beschikbaar, en jij hebt de vrijheid. Jij moet kiezen. En je eigen richting bepalen.

Fenomenologie heeft een redelijk concrete plaats ingenomen binnen Interaction Design. Het gaat dan met name om op een fenomenologische manier personen en hun ervaringen te beschrijven. Men doet dat vanuit het bewustzijn dat mensen en hun ervaringen situationeel en contextafhankelijk zijn.

4.3.3 Zelforganisatie

Een zelforganiserend systeem is een geheel van vele kleine interacterende deeltjes, waarbij een wonderlijk geordend, gestructureerd gedrag van het gehele systeem voortkomt uit die interacties op microniveau. Neem bijvoorbeeld een net opvliegende groep vogels. Na een korte chaotische periode structuren ze zich tot de bekende V-vorm. Niemand die dat topdown voor ze regelt. Geen vogel die in de gaten houdt of er inderdaad een V gevormd wordt. En om dan nog maar te zwijgen over de aërodynamische efficiëntie van deze groepsvorm.

Zelforganiserende systemen typeren zich door hun aanpassingsvermogen (aan een omgeving en op basis van vroegere ervaring) en hun emergente eigenschappen. Dit laatste doelt op het feit dat het gedrag van een geheel niet kan worden omschreven in termen van de kleine deeltjes waar het systeem uit bestaat. Het geheel is meer dan de som van de delen. Dit betekent ook dat dit proces zo complex is dat het niet te voorspellen is hoe het gedrag op de lange termijn zal zijn.

Zowel in de economie, biologie en sociologie is zelforganisatie een onderzoeksgebied. Allen vertonen de systemen dezelfde zelforganiserende kenmerken. Ecologieën of ecosystemen vertonen ook de typische overeenkomsten van een complex adaptief en emergent systeem.⁴⁴ Kennis van, en ervaringen met, het wonderlijke onderzoeksgebied van zelforganiserende systemen is ook voor de

⁴³ Severen, T. van, Doors of Perception 2 over invasie nieuwe media in privacy, thuis welk thuis? Adformatie nr. 45, 10 november 1994

⁴⁴ Schut, M. C., Introduction, Self organizing systems, lecture notes, Vrije Universiteit Amsterdam, oktober 2001

interaction designer van belang. Hiermee kan het ecologisch perspectief zoals dat in de opleiding Interaction Design wordt uitgedragen beter worden begrepen. Zelforganisatie is een context waar het ecologische perspectief, zoals dat door de auteurs van het sigchi bulletin werd beschreven, in thuis hoort.

Zij schrijven: "this metaphor motivates us to focus on: self-regulating behavioural patterns instead of rigid procedures, the whole in addition to its parts, continuous change and evolutionary development, local instead of global control, etc."⁴⁵ Hiermee koppelen ze zelforganisatie aan de informatie- en communicatietechnologie in de maatschappij. Het geheel van gebruikers en systemen als deeltjes van een zelforganiserend systeem. En in informatie-ecologieën ontstaan patronen van communicatie die niet kunnen worden gecontroleerd of voorspeld.

Zou men deze toepassing van zelforganisatie op de informatie maatschappij nog verder doorvoeren, komt ment uit bij het informatie-technologisch organicisme. In dit geval spreek je over 'aanhangers' van een geloof in het grote zelforganiserende, zelfsturende vermogen van netwerken en in het bijzonder dat van internet. "Internet kan volgens sommigen het best worden opgevat als een groot levend organisme, een systeem waarin de intelligentie en de kennis niet centraal is opgeslagen, maar is gedistribueerd over de miljoenen knopen (mensen, softwarebots, databases, servers). Het geheel groeit als het kroos in de sloot en niemand die het stuurt. Verrassende patronen en ordeningen ontstaan als vanzelf. Jurisdicties en communities ontstaan en vergaan als waren het succesvolle en minder succesvolle soorten."⁴⁶

4.3.4 Mediawetenschappelijke stromingen

Zijn technologische ontwikkelingen te sturen of op zijn minst bij te sturen? Wat is de invloed van de technologie op de maatschappij? En andersom? Wat betreft dit soort vragen zijn er globaal twee verschillende opvattingen te onderscheiden. Enerzijds de instrumentele opvatting, waarin de techniek wordt gezien als een neutraal en waarde vrij middel dat voor de realisatie van een bepaald doel gebruikt kan worden. Anderzijds is er de substantiële opvatting, waarin techniek nooit als neutraal gezien kan worden, maar al specifieke eigenschappen bezit welke bepalend zijn voor het gebruik dat mensen er van maken.

Deze laatste opvatting laat zich verenigen met het technologisch determinisme. Binnen deze stroming worden technologische ontwikkelingen als dé oorzaak gezien voor maatschappelijke ontwikkeling. Deze stroming is echter aan te vechten vanuit het standpunt dat de ontwikkeling en het gebruik van techniek niet plaats vinden in een vacuüm, maar dat dit altijd gebeurt in een voortdurende wisselwerking met mensen en maatschappelijke krachten. Bovendien is een deterministische stroming geneigd maatschappelijke en technologische ontwikkelingen te omschrijven in termen van oorzaak en gevolg.

Aan de andere kant staat het sociaal constructivisme. Deze stroming beschouwt de ontwikkelingen vanuit het perspectief van sociale groepen in een maatschappij. Alle nadruk wordt gelegd op de invloed die verschillende groepen mensen hebben in de ontwerpfasen van nieuwe technologie. Een ander kenmerk is de gerichtheid op concrete gevallen van gebruik van technologie in onderzoek. Men concentreert zich op het microniveau en de interpretatie van individuele situaties, in tegenstelling tot het technologisch determinisme, dat vooral spreekt over het macroniveau van de invloed van 'de' technologie op 'de' maatschappij. Hiermee is het sociaal constructivisme verwant aan de active audience benadering. In deze stroming is de sociale en historische context van het individu en de actieve interpretatie vanuit deze context het centrale uitgangspunt.⁴⁷ Volgens sociaal constructivisten is technologie niet universeel maar een product van lokale culturele omstandigheden. Toch is het sociaal constructivisme in mijn ogen teveel het andere uiterste. Het lijkt te vervallen in een sociaal determinisme, omdat het de rol van sociale groepen als oorzaak in maatschappelijke ontwikkelingen lijkt te overschatten. Bovendien beschouwt het technologische ontwikkelingen teveel als een intentioneel en rationeel proces van de mens. Hiernaast schenkt deze stroming helemaal geen aandacht meer aan de rol die technologieën spelen in het versterken of juist verzwakken van bepaalde aspecten van de menselijke ervaring en handelen.

⁴⁵ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 56

⁴⁶ Mul, J. de, Filosofie in cyberspace: reflecties op de informatie- en communicatietechnologie, Kampen: uitgeverij Klement, 2002, blz. 61-62

⁴⁷ Druij, N., Een mix van de beste ingrediënten, Nuancering Active Audience benadering, september 2003 & Fiske, J. Television culture, London/New York: Methuen, 1987 in reader Media, cultuur en maatschappij, instituut Media en Re/presentatie, Universiteit Utrecht, studiejaar 2003/2004, blok 1, cursuscoördinator E. Müller

Interaction Design lijkt zich op een soort tussenpositie te bevinden. Vanuit de informatie-ecologische gedachte worden voorspellingen van maatschappelijke ontwikkelingen van de hand gewezen. "Information ecologies give rise to patterns of communication with other users or other systems in a way that cannot be controlled or predicted beforehand. (...) These patterns will establish complex, self-regulating patterns."⁴⁸ Hiermee sluiten ze dus mechanistische modellen uit waarin men belooft maatschappelijke gevolgen van technologische ontwikkelingen te kunnen voorspellen. Interaction Design houdt rekening met de informatiemaatschappij als een complex, chaotisch systeem, waarin lange termijn voorspellingen principieel onmogelijk zijn. Toch lijkt de opleiding in de richting van het sociaal constructivisme geneigd te zijn. Deze stroming past bij Interaction Design omdat men het situationele denken vanuit concreet, individueel microniveau centraal stelt. Uitspraken als "techniek in dienst van de mens" tonen deze opvatting binnen Interaction Design aan. Bovendien lijkt men er ook de modernistische opvatting op na te houden dat technologische en maatschappelijke ontwikkelingen intentioneel zijn, zoals blijkt uit een uitspraak als: "all consciousness is intentional."⁴⁸

Persoonlijk verenig ik me graag met deze tussenpositie. Dit standpunt wordt ook wel het technologisch interactionisme genoemd. Daarbij gaat men er dus van uit van dat technologische ontwikkelingen het resultaat zijn van een wisselwerking van een groot aantal factoren. Technologieën zijn daarbij dan zowel oorzaak als gevolg van andere maatschappelijke ontwikkelingen. In deze positie verzet ik me dus tegen iedere reductionistische neiging om een primaire oorzaak te onderscheiden. "A technological system can be both a cause and an effect; it can shape or be shaped by society. As they grow larger and more complex, systems tend to be more shaping of society and less shaped by it. Therefore, the momentum of technological systems is a concept that can be located somewhere between the poles of technological determinism and social constructivism. The social constructivists have a key to understanding the behaviour of young systems; technological determinists come into their own with the mature ones. Technological momentum, however, provides a more flexible mode of interpretation and one that is in accord with the history of large systems."⁴⁹ Twee uitersten worden op deze manier verenigd. In een ontwikkelingsfase van nieuwe technologie is er een relatief grote beïnvloeding mogelijk, maar de stuurbaarheid is vanwege de hoge mate van onvoorspelbaarheid van de gevolgen van het ingrijpen juist relatief klein. Interaction designers bevinden zich precies in deze positie tussen de beïnvloeding in de ontwerpfase en de overgave aan de grilligheid van het grote geheel.⁵⁰

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

"Ik zou nog wel zo ver willen gaan dat ik zeg van: de invloed van de technologie op de samenleving is immens. Er is weinig invloed de andere kant op. Alleen de invloed de andere kant op is dat de samenleving het tempo bepaalt. En bepaalt ook wel de kleuring hoor, want je ziet nu ook dat sommige culturen gewoon echt anders omgaan met technologieën dan andere culturen. Dus het internet past beter bij Nederland, dan bij Frankrijk, dat zie je wel gebeuren. Maar, het tempo wordt wel heel erg bepaald door de mensen. Daarom duurt het allemaal vrij lang. Mensen gaan niet van de ene op de andere dag in hun leven de dingen heel anders doen. We moeten overal aan wennen. Hoe ouder je bent, hoe moeilijker dat wordt. (...) [Iedereen loopt nu wel met mobieltjes], maar mobieltjes zijn voor mij niet zo interessant. Met een mobieltje doe ik namelijk iets wat ik altijd al deed: ik druk en ik bel. Daarom zijn ze zo'n succes. Alle gedragsmatige patronen die ik nodig heb om te bellen met een mobieltje, die had ik al. Het is namelijk hetzelfde ding als dat [ding met een draadje], maar dan veel kleiner en in je zak. Daar hoef ik geen enkele gewoonte voor op te geven. Geen enkele interactiepatroon hoef ik daarvoor aan te leren. (...) Het betekent meer dan we denken, en het duurt langer dan we willen."

⁴⁸ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 58

⁴⁹ Hughes, 1994, 112 in Mul, J. de, Filosofie in cyberspace: reflecties op de informatie- en communicatietechnologie, Kampen: uitgeverij Klement, 2002, blz. 35-36

⁵⁰ Grotendeels gebaseerd op het hoofdstuk Technologisch interactionisme in Mul, J. de, Filosofie in cyberspace: reflecties op de informatie- en communicatietechnologie, Kampen: uitgeverij Klement, 2002, blz. 29-39

4.3.5 Op maatschappelijk niveau

Interaction Design is een ontwerpdiscipline die zich ook laat betrekken op maatschappelijke ontwikkelingen en maatschappelijke, sociale systemen. Van concreet interface design naar het ontwerpen van waarde en betekenis op maatschappelijk niveau. Interaction design is daarmee ook aansluiting zoeken bij de maatschappelijke systemen en deze stimuleren en verbeteren. Daarvoor is een verbinding nodig tussen hoogwaardig denken en hoogwaardig doen. Interaction design kan die benodigde brug vormen.

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

“Het gaat over om kunnen gaan met waarde en betekenis. En dat je dus nu ziet dat we op allerlei plekken in de maatschappij daar een tekort in voelen. Mensen voelen zich niet meer thuis in hun wijk. Voelen zich niet meer veilig in hun wijk. Er zijn mensen die tweehonderd keer per jaar naar de huisarts gaan. Dat is geen medisch probleem; dat is een betekenisprobleem. In de westerse samenleving zijn heel veel grootschalige systemen die niet betekenisvol genoeg zijn voor hun gebruikers. (...) Systemen die energie vreten, in plaats van energie geven. Dat is voor mij (...) nog steeds de motivatie achter interaction design. Ik snap wel dat als je in de zorg of bij de politie een systeem heel erg anders ontwerpt, dat het dan niet zo voor de hand ligt om dat interaction design te noemen, maar dat is het wel. Want het gaat wel degelijk om de kwaliteit waarop systemen een dialoog voeren met het publiek. Of de manieren waarop die systemen het publiek aansporen om dialogen onderling te voeren. Ja, dat moet dus allemaal ontworpen worden. [Dit is interaction design op een maatschappelijk niveau], dat is een beetje wat er bij mij gebeurd is de afgelopen vijftien jaar. Ik ben heel erg begonnen bij interface design enzo. En dat speelde ook al wel tijdens de periode dat ik in Hilversum zat, dat ik erg geïnteresseerd was in die wat meer grootschalige of sociale systemen. Dat is alleen nog maar sterker geworden.

Hoe moet je nu als samenleving omgaan met de kwaliteit van reflectie in je samenleving? Bijvoorbeeld. Dan heb je een heel grootschalig systeem, namelijk alle mensen in een land. Ja, en wat moet je daar dan mee? In de zorg bijvoorbeeld. Als je ziet dat het zorg systeem... dat gaat gewoon niet werken. Met de vergrijzing die er aan komt. Daar is iedereen zich van bewust. Tegelijkertijd zie je bijvoorbeeld dat mensen vaak veel verder elkaar kunnen helpen dan voor de hand ligt. Sterker nog, veel vaker elkaar kunnen helpen dan wordt gerealiseerd door de professionele medische wereld. Dan ook wordt gestimuleerd door die wereld. Oh, maar wacht even. Dat vind ik dus het ontwerpen van interactie. Het is een soort heel systeem met allemaal troep en constateer dat het systeem aan het inzakken is onder zijn eigen gewicht, terwijl je eigenlijk een aantal punten ziet waarop je zou kunnen inhaken, en druk uit het systeem kunnen halen. Maar dat gaat niet vanzelf, en daar moet je dus andere dingen voor ontwerpen. (...) Betekenisgeving, dat gaat gewoon steeds meer gebeuren. De informatiesamenleving gaat over informatie en gaat dus over betekenis. (...) Kijk hoeveel bladen er staan bij de Bruna of de Ako. (...) Het zijn allemaal vormen van laagdrempelige reflectie. (...) Waar ik momenteel heel erg mee bezig ben is, onderzoeken hoe de professionele cultuurproducenten een rol kunnen spelen in het stimuleren en faciliteren, of het helder verbeteren van die reflectie op dat hele informele niveau. Die trend die zie je ook. (...) Is een paar jaar geleden ook onderzocht door het CPB. Die zeggen ook van: de samenleving wordt informeler. Er wordt meer gesport in Nederland, maar het gaat slecht met alle (...) sportverenigingen. (...) Er is een soort informalisering aan de hand. Daarin wordt heel veel gereflecteerd. Mensen zijn veel onderling aan het overleggen. Voor mij is dat een soort nieuw maatschappelijk middenveld. Wat stijf staat van de interactie.

En hoe gaan we dat doen? Je kunt zeggen: nee, de media zijn professioneel, die moeten juist gaan voor de hoge kwaliteit. En laat ze maar klooiën. Of je kunt zeggen: dit is zo belangrijk in onze samenleving, dat we moeten kijken of we niet vanuit die bovenlaag de onderlaag kunnen inspireren.

Als je het in die zin bekijkt, is interaction design dus overal. (...) In dit geval is interaction design op nationaal niveau, is dus middelen verzinnen om kleinschalige initiatieven te kunnen subsidiëren. (...)

De stelling erachter is nog wel interessant. Dat is waarom ik zeg dat het nog steeds niks is met het vak qua erkenning. De cultuursector, culturele reflectie en culturele expressie zijn extreem belangrijk aan het worden voor alle andere sectoren in de samenleving. Andere sectoren die zien dat niet. En de cultuursector zelf die snapt dat ook niet. Die zal dus eerder neigen naar nog meer hoogwaardige professionele kunst, dan hele rare verbindingen zoeken.

De cultuursector zelf is ook altijd heel erg gepreoccupeerd met de esthetiek en vormgeving. "Het moet er wel goed uit zien." Ja, weet je wel, het maakt niet zoveel uit als het er niet goed uitziet. Als je ergens op een hele scherpzinnige manier betekenis en waarde in een systeem hebt ontworpen, dan maakt het geen ruk uit hoe het eruit ziet. Dat is een soort preoccupatie in de kunstensector. Het is ook veel intelligenter werk dan gewoon plaatjes maken over het algemeen. Je moet je veel verder verdiepen in hoe bepaalde systemen in elkaar steken. Hoe zit de zorgsector in elkaar, als ik met patiëntenverenigingen iets wil doen? (...) Maar je moet je dus heel erg verdiepen in de structuur van zo'n sector van zo'n systeem. Ontwerpers? Die leren dat helemaal niet. Het is niet de bedoeling dat mensen op de kunstacademies leren nadenken namelijk. Dat wordt gewoon nergens aangeleerd. Dat is heel gek. Kijk je naar universiteiten, daar word je niet geacht te leren maken. Heel veel universiteitsstudenten vinden het allemaal machtig interessant. Die willen dat allemaal graag bestuderen. Maar ga d'r nou iets aan doen. Dat hebben ze nog nooit gedaan, iets gedaan.

En dat vind ik dus heel jammer. En dat is altijd mijn gevecht geweest ook, inderdaad al vijftien jaar. Om dat hoogwaardige denken en het hoogwaardige doen met elkaar te verbinden."

"De vorm van interaction design is gedrag ontwerpen, en de inhoud van interaction design is het vormgeven van relatiepatronen tussen mensen in het systeem. Daarbij gaf ik net een voorbeeld op een heel hoog niveau. (...) Het punt is, je kunt het cultureel doen en niet cultureel doen. Je kunt het doen vanuit culturele waarde: betekenis, waarde, maar je kunt het ook doen vanuit het besef van veiligheid. (...) Dan ontwerp je ook gedrag, maar vanuit een optiek die ergens anders over gaat. (...) Voor mij is er een soort naadloze overgang van het ontwerpen van een interface die voor mijn neus is. Is die interface uitnodigend? Of begrijpelijk of om dit of dat mee te doen? Naar de vraag van: wat doe je er nu precies mee? Zal ik nou iemand een tekst laten zien over dit onderwerp? Of ga ik hem nou een lijst met namen en e-mailadressen en telefoonnummers van de mensen laten zien die veel weten over dit onderwerp? Ja, maar daarmee ben ik alweer met het grootschalig netwerk ontwerpen bezig. (...) Dan wordt dus die hele discussie, die komt samen in wat ga ik naast dat voorbeeld op dat ene beeldscherm zetten? Het is wel een wat grootschalige discussie, maar hij is ook wel heel concreet."

"Ik verwacht dat er veel meer reflectie komt. Mensen gaan met z'n allen en alleen veel meer over de dingen nadenken. Dat gaat over het algemeen van een matige kwaliteit zijn. En mijn voorspelling is: veel meer informeel gerotzooi. Veel meer onzekerheid: wat is dit? Kan ik dit geloven? Ik denk dat de media een enorme deuk gaan krijgen. (...) De problemen die we gaan tegenkomen zitten voor een deel in de kern van wat media zijn. Namelijk iets wat om jouw aandacht moet strijden. (...) Daar gaat heel veel gebeuren. In dat middenveld van patiëntenverenigingen tot gebruikersclubs, van fotocamera's, (...) als je kijkt online, hoeveel beter de informatie is, en hoeveel betekenisvoller de informatie is die ik kan vinden van fotograferende hobbyisten over hun camera (...).

Daarvan weet ik, dat gaat gebeuren, er gaat zich kracht en macht ontwikkelen in die informele verbanden. De grote onbekende factor is: hoe de grote jongens gaan reageren. (...) Stimuleren? (...) Dat valt gewoon heel slecht binnen het traditionele mediabedrijf. Hun professionele reflex is niet behulpzaam zijn, maar (...) is nadenken en vertellen wat je ervan vindt. (...) Reflecteren op de samenleving. (...) Je zult wel zien dat mensen steeds meer betekenis gaan hechten aan wat andere mensen vinden en niet aan wat (...) de autoriteiten vinden. En uiteindelijk komen we terecht op een soort mengvorm van beiden."

4.4 Conclusie

De meest centrale visie uit het rijke gedachtegoed van de interaction designer, is de mensgerichtheid. De mens, de gebruiker van een systeem, staat centraal. Een product moet aansluiten op de wensen en de context van de gebruiker. De interactie ontwerper is de specialist op het gebied van deze gebruikerservaring. De technologie moet dus in dienst staan van de mens.

Interaction Design heeft dan ook een duidelijke relatie met architectuur en de filosofische stroming fenomenologie: het zoeken naar, en bouwen van, een omgeving waarin mensen zich (intuïtief) prettig voelen, en waar ze kunnen doen wat ze willen doen.

Verder zijn de complexiteit van de huidige maatschappij met al haar media en apparaten en het hoge tempo van verandering en uitbreiding daarvan twee onderwerpen die voor Interaction Design van groot belang zijn. Hieruit volgt het ecologische perspectief dat binnen Interaction Design werd ontwikkeld. Deze metafoor van de informatie-ecologie biedt een kader waarin ruimte voor zelforganisatie, het denken vanuit het geheel en voortdurende verandering en toename van complexiteit een plaats innemen. Hiermee wordt ook de onvoorspelbaarheid van het geheel omvat. En dat is dan weer een reden om zo vaak als het maar kan beoogde gebruikers in een ontwerpproces te betrekken.

Uit de mensgerichte omgang met de technologische ontwikkelingen volgt onder andere het belang van de persoonlijke ervaring. De ervaringrijke informatietoegang in relatie tot betekenisgeving is een interessante uitdaging voor de interaction designer. Ook begrippen als tijd, ruimte en non-lineairiteit zijn aspecten waar een interactie ontwerper alles mee te maken heeft. Een visie op het niveau van onderwijs werd afsluitend behandeld. De omgeving waarin de voorgaande filosofieën onderwezen zouden moeten worden, is, bijna vanzelfsprekend, de omgeving van een kunstacademie.

Wat betreft de ontwikkelingen van de filosofie van Interaction Design, beschreef ik dat deze in principe hetzelfde zijn gebleven. Wel is het zo dat de ontwikkeling van conceptueel naar toegepast natuurlijk op het niveau van uitgedragen filosofie zijn sporen heeft achtergelaten. Deze hele kern, en dan met name het mensgerichte perspectief, staat nog wel steeds overeind, maar er wordt tegenwoordig veel minder aandacht aan besteed. Dit lijkt mij een ontwikkeling die op z'n minst jammer te noemen is. Dit onderwerp is een opzichzelfstaand onderzoek waard. De oorspronkelijke ideeën zijn rijke bronnen van inspiratie en context. Het is zonde als de aandacht hiervoor verloren gaat.

Behalve de mensgerichte optiek worden de verdere filosofische begrippen en onderwerpen voornamelijk gezien als kretes. Abstracte, filosofische begrippen die je moet kennen, maar niet aan moet hangen. Het is blijkbaar gewoon niet meer duidelijk hoe men al dit soort begrippen moet plaatsen. En sterker nog, er is waarschijnlijk helemaal niemand (meer) die inzicht heeft in de overige visies en filosofieën die nog wel worden uitgedragen in de opleiding. Ook hier lijkt geen uitgesproken standpunt te zijn ontwikkeld. En lijkt de opleiding een beetje ongecontroleerd te kwakkelen tussen het meer of minder onderwijzen van deze kernfilosofieën.

De studenten mogen het zelf uitzoeken. De verschuiving van filosofie en concept naar concrete methodes en vaardigheden is wellicht logisch, gezien vanuit het uitkristalliseren van het vak. Maar gezien het feit dat fenomenologie en het ecologische perspectief hele aardige inspiratiebronnen kunnen zijn, vind ik deze ontwikkeling jammer. Deze ideeën gaan nog heel goed op voor onze omgeving. Ze kunnen bruikbaar zijn. Ze kunnen een context bieden voor ontwerpactiviteiten. Ik vraag me daarom af of er niet veel kennis en inspiratie verloren gaat op deze manier.

Het gedachtegoed van Interaction Design kan op verschillende aspecten verbonden worden aan filosofie, wetenschap en maatschappij. Postmodernisme, existentialisme en fenomenologie zijn filosofische stromingen die allemaal op hun eigen manier een relatie hebben met Interaction Design.

Het wetenschappelijke onderzoeksgebied zelforganisatie speelt als context voor het ecologische perspectief op de informatiemaatschappij een grote rol. Hiermee kan het ecologisch perspectief zoals dat in de opleiding Interaction Design wordt uitgedragen beter worden begrepen. Want in de metafoor van de informatie-ecologieën wordt zelforganisatie aan de informatie- en communicatietechnologie in de maatschappij gekoppeld.

Mediawetenschappelijk is Interaction Design te plaatsen op een tussenpositie tussen technologisch determinisme en sociaal constructivisme in. Alhoewel de opleiding meer richting de laatste lijkt te neigen. Dit standpunt wordt ook wel het technologisch interactionisme genoemd. Daarbij gaat men er dus van uit van dat technologische ontwikkelingen het resultaat zijn van een wisselwerking van een groot aantal factoren. Technologieën zijn daarbij dan zowel oorzaak als gevolg van andere maatschappelijke ontwikkelingen.

Tenslotte is Interaction Design een ontwerpdiscipline die zich ook laat betrekken op maatschappelijke ontwikkelingen en maatschappelijke, sociale systemen. Van concreet interface design naar het ontwerpen van waarde en betekenis op maatschappelijk niveau. Interaction design is daarmee ook aansluiting zoeken bij de maatschappelijke systemen en deze stimuleren en verbeteren. Daarvoor is een verbinding nodig tussen hoogwaardig denken en hoogwaardig doen. Interaction design kan die benodigde brug vormen.

Het mag duidelijk zijn dat Interaction Design staat voor een rijk gedachtegoed, dat zowel zo concreet en op microniveau, als abstract en op macroniveau kan worden toegepast. De positie die de opleiding op het moment hierover inneemt, is onduidelijk. Ik waardeer de verschillende filosofische, wetenschappelijke en maatschappelijke inspiratie- en contextbronnen enorm. En vind het dus jammer dat de aandacht hiervoor lijkt te verslappen. Verder onderzoek hiernaar en dus een duidelijk standpunt is gewenst.

Hoofdstuk 5 – De theorie

Dit hoofdstuk zal draaien om de theorie van Interaction Design. Hier bedoel ik de centrale theorieën en modellen mee, die tijdens de opleiding worden behandeld en gebruikt. Naast theorie uit verwante disciplines zal het vooral draaien om theorieën en modellen die specifiek gelden voor interaction design als discipline. Het isgvo-model staat hierin centraal. Ook zal ik weer aandacht geven aan de ontwikkeling die de theoretische kant van Interaction Design doormaakte en hoe er op dit moment door verschillende betrokkenen tegenaan wordt gekeken. Aan het einde van dit hoofdstuk zal ik het geheel kort proberen te plaatsen ten opzichte van wetenschap en praktijk.

5.1 De kern

5.1.1 De verwante vakgebieden

Het mag duidelijk zijn dat Interaction Design verwant is aan vakgebieden als de kunsten, menswetenschappen, technologie en filosofie. Tijdens de opleiding wordt hier veel aandacht aan besteed. Zodoende wordt dus ook veel theorie uit deze gebieden behandeld.

Onderwerpen als beeldstudies, beeldschermontwerp, typografie, vormgeving van geluid, scripts en scenario's, storyboards, animatie, basisprincipes uit informatica, mediatechniek, netwerken, softwareontwikkeling, geschiedenis van de psychologie, menselijke informatieverwerking, semiotiek en communicatietheorie, ergonomie, organisatie- en bedrijfskunde, mediatheorie, etc., komen hierbij aan bod.⁵¹

5.1.2 Interaction Design theorie

Vervolgens is er de theorie die specifiek geldt voor interaction design. Hieronder worden onderwerpen verstaan als: interactie elementen en stijlen (dialoogprincipes, controle, feedback, inputdevices etc.), gebruikersanalyse, taakanalyse, gebruikscontext analyse, bruikbaarheidonderzoek, conceptualisatie, representatie en complexiteit, non-lineaire informatie, interactieve scripts, productie en projectmanagement voor interactieve media, etc.⁵²

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"[Wat zijn in jouw ogen typische Interaction Design theorieën en modellen?] Anything that has to do with communication. Communication in its widest sense - with other users, with systems, with groups, even with yourself, with things, with virtual things, all of the other stuff comes from this; feedback, user models, etc"

Al deze onderwerpen kunnen worden samengebracht in een model dat werd ontwikkeld door Dick Rijken en Phillipe Wegner: het isgvo-model. Hierin wordt aangegeven wat geanalyseerd en ontworpen moet worden als interaction designer. Ik zal dit model nu kort samenvatten aan de hand van twee bronnen.⁵³

In het geval van de omgang met een interactief systeem, is er altijd sprake van een 'mens' in 'interactie' met een 'systeem' in een 'omgeving.' Denkend vanuit de verwachte gebruikscontext (welke gebruikers, waar wordt een systeem gebruikt, waarom wordt het gebruikt), ontwerpt de interactie ontwerper dat systeem dat door de gebruiker wordt waargenomen.

Uitgaande van een systeem dat bedoeld is voor functionele toepassingen, is een belangrijk kenmerk van het systeem dat het de gebruiker moet ondersteunen bij bepaalde taken. Eigenlijk bestaat 'de' gebruiker helemaal niet, want mensen zijn helemaal niet gericht op het bedienen van het apparaat, maar op hun doel dat ze ermee willen bereiken. Om een optimaal werktuig te creëren, waarbij het onzichtbaar wordt, uit ons aandachtsveld verdwijnt, moeten we het systeem op een optimale manier laten aansluiten op de mensen die het gebruiken en op de context waarin ze dat doen.

De mens wordt omschreven in de aspecten lichaam, geest en ziel. Onder lichaam wordt al het fysieke verstaan: het 'ontvangen' via de zintuigen en het bedienen via onze handen, etc. Onder de menselijke geest wordt de informatieverwerking van de mens verstaan. Dit is vervolgens weer op te splitsen in het denken, voelen en het willen. De ziel staat voor de spirituele kant van de mens. Mensen kunnen in hun ziel geraakt worden door informatie. Door ook over de ziel na te denken schijnt het beeld van de gebruikers completer te worden. Een informatiesysteem heeft betekenis als het tegemoetkomt aan dit alles wat ons mens maakt.

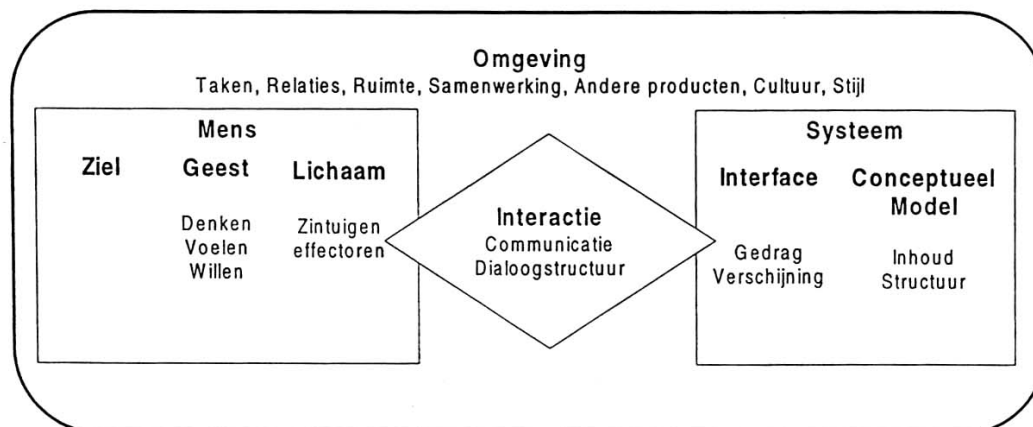
De omgeving waarin de interactie plaatsvindt is ook van belang. En dit moet breed worden opgevat, want een mens bevindt zich in principe in veel verschillende omgevingen tegelijk, bijvoorbeeld de fysieke, psychologische, functionele, politieke, sociale of culturele omgeving.

⁵¹ Gedeeltelijk gebaseerd op studiegids 98/99

⁵² Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 60

⁵³ Rijken, D., Interaction Design, Vormberichten, oktober 1994 & Rijken, D., Wegner, P., Het ISGVO model, Interaction Design – mensen, technologie en vormgeving, uit waarschijnlijk 1994

Vanuit de gebruiker en gebruikcontext als uitgangspunten wordt de aandacht gericht op het systeem. In deze optiek bestaat het systeem uit de interne componenten (het conceptuele model) inhoud en structuur. En uit de externe componenten (de interface) gedrag en verschijning.



- Interne componenten = het conceptuele model
 - Inhoud: de verzameling van functionaliteit of informatie die door een gebruiker geraadpleegd of gebruikt kan worden. Bijvoorbeeld: de functies in een tekstverwerker, de info (beelden, video, tekst) op een cd-rom
 - Structuur: de manier waarop de aanwezige functionaliteit of informatie voor gebruikers is georganiseerd. Bijvoorbeeld: de manier waarop de functies in de tekstverwerker zijn geordend (bestand, bewerken, beeld, etc.), de categorieën aangebracht op de cd-rom
- Externe componenten = de interface
 - Gedrag: de dynamische component van interactie, in twee vormen: ingelegd gedrag (de manier waarop het systeem op de gebruiker reageert) en uitgelokt gedrag (het gedrag van de gebruiker wat door het systeem mogelijk wordt gemaakt)
 - Verschijningsvorm: de manier waarop een interactief product zich presenteert in beeld, geluid, tekst en fysieke verschijning.

Voor de gebruiker 'is' de interface het systeem. De interface vertaalt functionaliteit en informatie van de techniek naar de mens. Grafische interfaces bieden hiervoor veruit de meeste mogelijkheden in vormgeving van gedrag en verschijning. Factoren als acceptatie, leertijd, efficiëntie, effectiviteit en werkplezier bepalen de mate waarin de vertaling lukt. De ISO 9241-10 dialoogprincipes zijn hierbij handige beoordelingscriteria voor de kwaliteit van interactie.

De interactie ontwerper richt zich dus op deze vertaalslag. Hij ontwerpt het systeem dat door de gebruiker waargenomen wordt: technologie voor de mens door vormgeving op basis van kennis met betrekking tot mens, interactie en (ondersteunende) technologie. Gebruikers vormen zich bij de omgang met een systeem een mentaal model. Dit model omvat alle kennis over, en de verwachtingen van een systeem. Alle systeemcomponenten dragen bij aan het vormen van mentale modellen.

Interaction design is niet een enkele activiteit, maar een rode draad die door het hele ontwikkelproces loopt en betrekking heeft op zowel analyse, ontwerp, implementatie en evaluatie. Verschillende analyses zijn van cruciaal belang. Er moet een beeld gevormd worden van gebruikers, van gebruiksomgeving en van taken, door bijvoorbeeld gebruikersonderzoek, productevaluatie, omgevingsonderzoek en taakanalyse te doen. De ontwerpactiviteiten betreffen het ontwerpen van het systeem in termen van inhoud, structuur, gedrag en verschijning. Nieuwe taakstructuren kunnen worden ontworpen op basis van de analyse van gebruikcontext en taken. Een veelgebruikt middel hierbij is het scenario: een sequentiële beschrijving van handelingen, denkstappen en systeemtoestanden waaruit blijkt hoe bepaalde taken met het nieuwe systeem worden uitgevoerd. Het resultaat van deze activiteit is een ontwerp van taken en taakstructuren, ingebed in de toekomstige gebruikcontext.

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

"[Het isgvo-model?] Ja, goed idee. Ik gebruik het zelf ook nog heel regelmatig. Het helpt mij. En ik hoor dat ook van anderen. Het helpt je gewoon beter te kunnen onderscheiden waar we het over hebben. Als iets niet goed is ofzo. Bijvoorbeeld, het zit het 'm voornamelijk in het gedrag (...). Als je een model hebt, wat je denken over zo iets zo goed structureert, dan is het een goed model. (...)

De 'o' zit er altijd een beetje omheen. Dat is een beetje lastig omdat er aan de 'o' meestal zo weinig te ontwerpen valt. In je denken is ie wel heel [belangrijk]. Ik prik de 'o' d'r meestal in vanuit de 'g', zeg maar. Je moet je bewust zijn van waar iets gebruikt wordt. Zodat het aansluit. Dus het gedrag wat in de omgeving plaatsvindt.

Misschien is dat nou een voorbeeld dat je over de dingen nadenkt. Wat zijn nou interactieve systemen? Op een bepaalde manier is het jezelf een hele eenvoudige vraag stellen. Ik moest een keer een stuk schrijven over interactieve systemen. Toen ben ik maar gaan zitten: wat zit er nou in die dingen? Wat zit er nou gewoon in? Wat zijn de componenten ervan? Nou, dan duurt het ook niet zo gek lang, voordat je op deze vier komt.

Nouja, wat er dan eerst gebeurt: je hebt er dan eerst drie. Maar daar voel je je dan wat ongemakkelijk bij. Dat is dan weer je intuïtie, van: het voelt niet goed, het voelt niet goed. En dan ga je weer verder nadenken: maar wacht even, het moeten deze vier zijn. En dan voel je, dat is dan ook weer intuïtie, dan voel je: ja dit is het wel, dit kan het wel eens zijn. Dan merk je dat het in gesprekken met mensen ook wel goed valt. Dat iedereen het ook begrijpt. (...)

Nou, kijk je hebt het niet [perse] nodig. Je kunt het ook met andere dingen doen. Er zijn ook andere manieren. Maar je moet wel zo'n soort model hebben. Als ik jou iets ga uitleggen (...), dan schrijf ik gewoon twee uur over het model. En ik hang alles op aan het model. Mensen vinden dat ook erg prettig. Ik heb alleen maar deze vier dingen. En als je nou die in je hoofd hebt en van elkaar kunt scheiden, [dan heb je veel beter inzicht in interactieve systemen].

Het ontwerpen van het conceptuele model, oftewel inhoud en structuur, omvat ten eerste het ontwerpen van de concepten (benodigde objecten) en operaties die benodigd zijn voor het uitvoeren van taken. Ten tweede is het ontwerpen van mogelijke relaties en de manier waarop elementen worden georganiseerd van belang. Bij het ontwerpen van de interface, het eigenlijk podium waar voor de gebruiker alles samenkomt, gaat de interaction designer uit van de gedefinieerde inhoud en structuur. Voor het gedrag vormt hij zich een beeld van het systeemgedrag, de acties van het systeem en het gebruikersgedrag. Hier is de koppeling met de eerdergenoemde gebruiksscenario's belangrijk, zodat controle en feedback duidelijk worden omschreven. Vervolgens worden tenslotte de concepten, relaties en operaties vertaald naar grafische elementen, naadloos aansluitend op het conceptuele model en de context van de gebruiker en zijn omgeving. In de praktijk vindt overigens het ontwerpen van de verschillende componenten vaak tegelijkertijd plaats.

Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, zegt:

"Er is sprake van een interface. En die interface kun je als ontwerper uiteenrafelen in de componenten inhoud, structuur, gedrag en verschijning. En de context waarin het gebruikt wordt, speelt dan een hele belangrijke rol. Dat is eigenlijk een soort basismodel waar je alles aan kunt ophangen. Ik geloof daar nog steeds in. En dat gebruik ik nog steeds. Het geeft namelijk ook aan dat je daarmee dus niet kan praten over een ontwerpbureau dat bijvoorbeeld een website verbetert door alleen naar de verschijningskant te kijken. Je kunt verschijning niet loskoppelen van hoe informatie gestructureerd is, hoe de elementen zich gedragen, dynamisch dan wel inhoudelijk. Het staat natuurlijk allemaal ten doel om een bepaalde inhoud zo inzichtelijk mogelijk over te kunnen dragen, of belevingsvol"

5.1.3 Procesmodellen

Naast het isgvo-model, waarin geprobeerd wordt alles wat te maken heeft met het interaction design, samen te voegen in één ondersteunende theorie voor analyse en ontwerp, worden er ook verschillende modellen in de opleiding aangereikt waarin het gehele ontwerpproces wordt gestructureerd. Ik vind het belangrijk deze procesmatige modellen even kort op te merken. Op verschillende manieren wordt aan deze procesmodellen bij meerdere research en projectmanagement vakken namelijk aandacht besteed.

5.2 De ontwikkeling

5.2.1 Vroeger en nu

De theorie en modellen lijken, net zoals de filosofie van Interaction Design, weinig te zijn veranderd. Het isgvo-model en overige aangereikte aanvullende theorie over verwante vakgebieden en ontwerpprocessen, zijn in principe hetzelfde gebleven.

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

“Dat is vrij hetzelfde gebleven. Tijdens de docententraining hebben we ons een middag beziggehouden met modellen. Die de studenten aangereikt krijgen. (...) Daar kreeg ik de indruk dat het wel in een vast stramien zit. Het was voor iedereen wel herkenbaar. (...) Ik zie wel bij studenten dat er hier veel met modellen wordt gewerkt. Ook omdat het conceptuele toch een hele belangrijke rol speelt. Het conceptuele en dan het daar aan gekoppelde model. Ja, dat vind ik toch een hele duidelijk invulling. [Ook altijd zo geweest] ja, ja zeer zeker. Ik weet van Jurriënne Ossewold, die zat ook altijd in modellen te werken.”

Ook hier zou echter verder onderzoek naar gedaan moeten worden, willen we een compleet beeld krijgen van de ontwikkelingen. Docenten die interactietheorie vakken hebben gegeven, en mensen uit de curriculumcommissie zouden hier een belangrijke bijdrage aan kunnen leveren.

Hoewel ik in dit geval dus ook voornamelijk spreek uit eigen ervaring met het onderwijs en de gesprekken met docenten, wil ik toch ook hier wijzen op een schijnbare ontwikkeling. Dit is geen ontwikkeling die de theorieën zelf betreft, maar het gaat om de bekendheid ervan onder de docenten en de mate waarin het wordt onderwezen. Deze lijkt namelijk af te nemen. Veel docenten lijken het model niet te kennen, niet te snappen en niet te gebruiken in hun lessen.

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

“Het zit er toevallig nu weer iets beter in, dan dat het zat. En dat blijkt heel docent afhankelijk te zijn. Als hier een aantal docenten zit, die of zelf Interaction Design hebben gedaan, of daar redelijk achter staan, dan valt het nog wel mee. Dus Antoine, Norbert (...), Jacqueline doen nog wel wat met dat model, maar alle anderen niet... En het hangt er een beetje af waar je zit in de studie. Het komt vaak genoeg voor dat mensen uit het derde jaar het nog niet snappen. [Een gedeelde visie op het model door alle docenten] ontbreekt aan alle kanten, ja. We hebben wel eens een docentenvergadering gehad, waarin Dick en Flip iets over het model zouden vertellen. Maar die hebben niet hun theoretisch framework verteld, maar gewoon alleen wat voorbeeldjes. Mensen die het niet snapten en niet gebruikten, gingen het daardoor nog steeds niet gebruiken. Dus...”

5.2.2 Feedback en kritiek

Er zijn nog veel mensen, waaronder ikzelf, die het isgvo-model zeker kunnen waarderen en gebruiken in hun werk. Het is in mijn ogen een inspiratiebron. Een heel aardig en handig model die veel aspecten van analyse en ontwerp voor interaction design samenbrengt.

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

“Dat model [is nog steeds een rode draad] ja. Toevallig hadden we het er [bij de docententraining] over, omdat er een paar nieuwe docenten waren. Die hadden er natuurlijk nog nooit van gehoord. Alleen af en toe wel eens in de wandelgangen. Het blijkt dat studenten er zelf mee aankomen. Ik maak het zelf ook wel mee, dat er in een scriptie wordt geschreven over een onderwerp. En dan wordt dat onderwerp echt opgehangen aan dat model. Ter toetsing of dat model van toepassing is, of toepasbaar is, in een bepaald onderwerp binnen het vakgebied van interaction design. Dat zijn dan derdejaarsstudenten, maar eerstejaars houdt het ook bezig.

Dit model wordt ook nog echt gewoon aangereikt. Als een model. Als denkraam ook, waar je als interaction designer aan zou moeten denken of zou kunnen denken. Dus dat... En ik geloof er nog steeds in. Dat is natuurlijk wel heel bijzonder hè?"

"Het klopt [dat het te weinig wordt onderwezen, omdat docenten het niet kennen]. Het wordt steeds minder. Ik ben op de hoogte van het model en ook van de oorsprong. Verder Jacqueline en Bernard, maar daar houdt het wel mee op. (...) Je maakt wat dat betreft ook wel een punt eigenlijk. In de zin van dat (...) binnen het curriculum, of binnen het docententeam het model weer eens doorgelicht moet worden. (...) Dat [het model door Dick Rijken en Phillipe Wegner nog eens aan de docenten is uitgelegd] is al vier jaar geleden. Toen is voor het laatst, naar mijn beste weten, nog eens een keer [besproken] en helemaal doorgelicht. Volgens mij is dat vier jaar geleden.

Misschien heb je wel gelijk dat het [hét model is], maar of het inderdaad ook echt zo leeft, zowel onder de docenten, als bij de studenten. Dat is de vraag. Dat zou je moeten onderzoeken. (...) [Eén gedeelde visie op dit model] ik weet niet of dat noodzakelijk zou moeten zijn. (...) Ik vond het zelf, tot op de dag van vandaag, toch hanteerbaar. (...) [Inspiratiebron] is wel een goede benaming. Het is natuurlijk een model wat niet altijd letterlijk uitvoerbaar is. (...)

Van één visie enzo, en alle neuzen één kant op, nee, asjeblijft niet. Hooguit wel dat het docententeam wel een echt team vormt. Met betrekking tot de opleiding in termen van betrokkenheid enzo. Nee, maar laten we asjeblijft een beetje [divers] blijven. Met onze eigen visies. Misschien niet zo handig voor de studenten, omdat die daardoor dan hele tegenstrijdige meningen en visies [horen], maar dan nog... Een student moet uiteindelijk ook in staat zijn zelf standpunt in te nemen. Dat kan natuurlijk ook pas wanneer hij impulsen krijgt die ook net zo goed ver uit elkaar liggen."

Aan de ene kant wordt het isgvo-model nog aangereikt en is het hanteerbaar, maar aan de andere kant is er de kritiek dat het steeds minder bekend is bij de docenten en het ontbreekt aan een gedeelde visie op het model. Dit lijkt een probleem, maar hoeft het niet te zijn, als deze verscheidenheid aan visies, theorieën en modellen de bedoeling is.

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

"We hopen dat jullie in de opleiding zo veel mogelijk visies zien en ervaren. Als dat er niet was, dan zouden we het moeten maken. (...) Het lijkt me van wel [dat studenten alles nog kunnen plaatsen], want [ze komen wel goed terecht] ja. Nee, maar stel je nou eens voor dat je als student allemaal docenten hebt met dezelfde visies op het vak. Volgens mij zou het dan verschrikkelijk saai worden. [wel heel duidelijk misschien] Maar dan kun je ook rechten gaan studeren. [Het zijn een soort twee extremen] maar we zitten daartussenin."

Ook kan er flinke kritiek worden gegeven op het model zelf. Het zou te beperkt zijn, niet goed uitgewerkt zijn en niet duidelijk overkomen. De vraag hierbij is alleen waar dit precies aan ligt. Is het het model zelf? Is het de manier waarop het onderwezen wordt?

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Het hele model is ook niet uitgekristalliseerd. Sommigen denken dat het die vier kreten is, waar die 'o' later bij is verzonnen. Anderen denken weer dat het die matrix is, die Dick er wel eens van gemaakt heeft. (...) Het zijn echter gewoon die vier kreten. Oorspronkelijk zat die 'o' er niet bij. Inhoud, structuur, gedrag en verschijning. Het model gaat erom dat je leert dat alles wat je moet doen, kan ontleden in die vier [aspecten] en dat je niet alleen puur op de verschijning gaat richten, maar ook gaat richten op inhoud.

Dat is eigenlijk de basisgedachte achter het model en eigenlijk is het model dus ook helemaal niet zo groot. In een half kantje kan je dat omschrijven.

En pas later is gedacht, maar hé, als je het nu afzet tegen de dialoogprincipes uit ISO, dan kun je dat ook proberen in te vullen ofzo. Of iemand dat gelukt is, dat weet niemand. Nee, het model komt echt niet verder dan dat niveau. Tijdens stages worden mensen gevraagd het hoofdproduct van hun stage te ontleden in het isgvo-model. En, dat is het. (...) Is dit model goed? Nee, het is niet wetenschappelijk onderbouwd, het is niet uitgekristalliseerd."

Het isgvo-model lijkt echter nog door veel mensen te worden gewaardeerd en gehanteerd als een mogelijk model, of denkraam voor de interaction designer. Het lijkt nog te leven onder de studenten en docenten. De vraag is echter in welke mate. Dat is een onderzoek op zich waard. Het lijkt erop dat het onder de docenten steeds minder bekend is en wordt onderwezen. Of dit aan het model zelf ligt, of aan het beperkte onderwijzen, ook onder de docenten (!), blijft een vraag. Naar mijn mening mag het inspirerende model, meer naar voren worden gebracht en op een minder diverse manier.

5.3 De koppeling

Kijken we naar de theorie en modellen die bij de opleiding Kunst en Techniek met afstudeerrichting Interaction Design wordt behandeld, dan kunnen we daar natuurlijk de koppeling maken met alle verwante vakgebieden waar theorie van wordt behandeld.

Beschouwen we het isgvo-model, dan is daar vanuit een wetenschappelijk perspectief flink kritiek op te geven. Zoals dat ook eerder werd gezegd, is het model niet op een wetenschappelijke manier onderbouwd. Dat is misschien dus van matige kwaliteit. Maar naar mijn mening is het model ook niet zo bedoeld. Als ik het geheel goed bestudeer, zie ik een model wat gewoon veel aandachtspunten op een aardig gestructureerde manier voor de interaction designer samenbrengt. Dat heeft ook waarde. Een interaction designer is natuurlijk ook geen wetenschapper...

Jurriënne Ossewold, oud-docent en vroeger hoofd Interaction Design, zegt:

"Je werkt altijd met een programma van eisen. Wat je in andere ontwerpvakken gewoon niet hebt. (...) Dat zijn gewoon de requirements, vanuit de techniek en vanuit het gebruik. En vanuit de omgeving vaak ook nog, maar dat hoort bij het gebruik. (...) Daarom zit er een hele hoge mate van complexiteit en abstractie in dat vakgebied, meer dan in grafisch ontwerp bijvoorbeeld. (...)

Waar het [verder] om gaat, is naast het scenario, ook de narratieve theorieën. Dan gaat het om de opbouw van een verhaal, de vormgeving van personages en de hele dramatologie daarachter. Dat wordt enerzijds gebruikt om belevingsscenario's te maken, persona's zoals ze eigenlijk officieel genoemd worden. Anderzijds wordt het gebruikt om interactieve scenario's voor overdracht van informatie op te zetten. Voor interactieve filmpjes, cd-rom's, websites, noem maar op. Interactieve informatiesystemen. Organisatie van informatie verloopt altijd volgens een bepaalde structuur. En daar liggen narratieve theorieën aan ten grondslag. Die heb ik gebruikt om te kijken naar hoe je informatie kunt ordenen, hoe je op inhoud informatie kunt overdragen en niet puur op interactie. (...) Maar scenario's is nog steeds mijn... [ding]"

"[Het isgvo-model en de ecologische principes gebruik ik] zeker. We gebruiken het ook nu binnen CMD [communication & multimedia design, waar ik nu hoofd opleiding ben]. Dat komt namelijk, omdat het een heel universeel model is. (...) Dit zijn de aspecten waar je naar moet kijken. En de ene keer meer naar het ene aspect en de andere keer meer naar het andere. Sterker nog, als je bezig gaat met het ontwerpen van interactieve communicatiemiddelen, applicaties, wat het dan ook zijn, dan moet je met deze aspecten rekening houden. Je ontkomt er niet aan. En ik vind het een mooi model. En het is ook een werkbaar model.

[De kritiek op het model] ontstaat, omdat je het isgvo 'met niets' moet doen. Kijk, je maakt het idee kapot op het moment dat je het tot waarheid uit gaat roepen. En dat moet je nooit doen. Het is een heel vruchtbaar en bruikbaar idee. Als een beginsel, het is een concept. Meer niet. Het probleem is dat Dick en Bert het op een gegeven moment verder zijn gaan uitwerken, en het daardoor de pretentie heeft gekregen echt een wetenschappelijk onderbouwde ontwerpmethode te zijn. En dat is het natuurlijk niet. Is het gewoon niet. Maar voor mij hoeft het dat ook helemaal niet te zijn. Dat vind ik niet relevant. (...) Het beste is om methodes te samplen. Om zo een manier te ontwikkelen om goede dingen te ontwerpen. Uiteindelijk geldt niet de methode maar het eindproduct. De methode maakt ook niet het eindproduct. Dat is een illusie. (...) En ontwerp is geen wetenschap. Is ook een illusie. (...)

Er is binnen Interaction Design [echter ook] een enorm risico. Waar vaak ook niet naar gekeken wordt. Dus je moet wel degelijk ook de zaken heel feitelijk benaderen. Die requirements. Die moet je in kaart brengen. En wat dat betreft, hanteer ik de ict methode. (...) Om hun requirements op een rij te kunnen zetten. Om simpel gewoon te zeggen waar een systeem aan moet voldoen. (...) Maar vervolgens om die modellen op te rekken naar de menselijke kant, de psychologische kant, de zintuiglijke kant, de inhoudelijke kant, moet je een ander model gebruiken (...). Dan is het isgvo een manier om te gaan spelen met de mogelijkheden.

En is het wetenschappelijk onderbouwd? (...) Die vraag vind ik niet relevant. Het had alleen nooit moeten pretenderen wetenschappelijk te worden. (...) [Het is ontwikkeld als] een methode om dingen te benaderen. Het is een methode.

Daarnaast koppel ik het zelf heel erg met narratieve methoden. Die voor mij net zo belangrijk is. Dat is eigenlijk wat ik net zei, de methode die uitgaat van de naratologie. Alles wat verteld wordt, is een serie van events. Die causale verbindingen hebben met elkaar. Dus of jij nou door informatie heenloopt of dat jij een bepaalde applicatie gebruikt, of een verhaal wilt vertellen, dat zit volgens dezelfde soort basisstructuur in elkaar. Waar je vervolgens op kunt gaan variëren. Nou dat geldt voor lineaire informatie en verhalen, maar ook voor interactieve, net zo goed. Alleen is daar de variatie oneindig veel groter. En speelt de gebruiker eigenlijk de rol van het personage in het verhaal. [Daar komen juist die scenario's om de hoek kijken.] En niet alleen gebruikersscenario's, maar ook de gebruiker als medeauteur van het verhaal. (...) Ik geloof dat dat zeker zo belangrijk is als de ontwerpbenadering. Dat is een hele andere invalshoek. En voor mij komt ontwerp in de interactieve media, dus design van hardware en software, samen met die inhoudelijke kant, die vanuit de media komt. Die van het vertellen van een verhaal.

Mijn uitgangspunt is altijd, zeker in deze tijd van information overload: als je niks te vertellen hebt, moet je je mond houden. Dat zeg ik tegen mijn studenten altijd. Wat wil je vertellen? Het is leuk dat je een spel bedacht hebt, maar wat voegt het toe? Wat wil je ermee vertellen? En vervolgens, als je kijkt naar het spel zelf, moet ieder onderdeel in dat spel zinvol zijn. Gooi het er anders uit. Dat is dus eigenlijk een benadering die altijd gebruikt wordt in het maken van films. (...) Die dosering van informatie, maar ook de manier waarop het aangeboden wordt. Dat is een manier om naar ontwerp te kijken."

Wat betreft procesmodellen en methodes als het opstellen van een programma van eisen, ontbreekt het hier bij Interaction Design aan. Hier zou wellicht één aanpak voor geformuleerd kunnen worden. Het valt op als dit wordt vergeleken met andere opleidingen. Nu creëert elke student zijn eigen manier van werken. Of geen manier van werken. Eén en dezelfde manier voor procesaanpak zou zeker handig en duidelijk zijn. Tenzij het de bedoeling is dat de opleiding hier veelzijdig in is. De keuze is tussen duidelijkheid of veelzijdigheid.

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Als je echt iets wilt, modelmatig of eigenlijk procesmatig, kijk dan bijvoorbeeld naar Delft bij Industrieel Ontwerpen. Daar is het altijd van: eerst je project opzetten, dan altijd je programma van eisen specificeren, dan ga je een aantal ontwerpen maken en er eentje uitwerken en die toets je dan aan je programma van eisen. Dat is dus een proces, dat wordt er echt ingeramd. En dat kan dan ook iedereen. Nou, zo zit dat bij ons isgvo-model niet. Daar is ons model niet goed genoeg voor, dus we hadden beter voor zo iets kunnen kiezen. Dat het ook heel helder is naar de buitenwereld toe.

Bij het solliciteren van: wat kan je nou? Nou, zo, zo en zo... als creatief proces. Terwijl het isgvo... nouja, je kunt het niet uitleggen. Het is geen procesmodel. Bovendien is het moeilijk uit te leggen. Dan zegt iedereen: ja, dat doen wij ook, maar dan anders. Dus niemand kent dat. Nou zijn er een paar bedrijven die door ID'ers zijn opgericht waar je met zo'n model thuis kan komen... (...) We hebben een heel groot probleem. Met name over projectaanpak en procesaanpak, wat elke docent weer anders doet. Dat zouden we eens moeten stroomlijnen. Gewoon zeggen: dit is dé aanpak van de interaction designer... Dan krijg je door je hele studie heen dat model voor procesaanpak (...). [Ik zou kiezen voor één lijn in plaats van die verscheidenheid] ja, dat maakt het voor de studenten een stuk duidelijker. Dan gaan ze er zich misschien ook aan houden..."

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

“Ik heb het altijd heel jammer gevonden dat Delft niet wakker is geworden. Delft zou de enige plek in Nederland zijn waar het misschien [goed tot stand was gekomen]. Nadenken is niet vies, want het is een universiteit. En ontwerpen is niet vies, want het is al jaren een technische universiteit en ze hebben al jarenlang bouwkunde en industrieel ontwerpen. Het is de enige plek in Nederland die op beide terreinen gewoon historie en traditie heeft opgedaan, en naam zelfs. (...) Ik vind het jammer dat zij het niet gedaan hebben. Zij hadden de beste uitgangspunten.”

5.4 Conclusie

De kern van theorie die tijdens de afstudeerrichting Interaction Design wordt behandeld bestaat voor een groot gedeelte uit kennis van verwante vakgebieden. Hiernaast bestaat er theorie die specifiek voor de discipline zelf geldt. Dit zijn onderwerpen als: interactie elementen en stijlen (dialoogprincipes, controle, feedback, inputdevices etc.), gebruikersanalyse, taakanalyse, gebruikscontext analyse, bruikbaarheidonderzoek, conceptualisatie, representatie en complexiteit, non-lineaire informatie, interactieve scripts, productie en projectmanagement voor interactieve media, etc. Al deze onderwerpen kunnen worden samengebracht in een model dat werd ontwikkeld door Dick Rijken en Phillipe Wegner: het isgvo-model. Hierin wordt aangegeven wat ontworpen en geanalyseerd moet worden.

In het geval van de omgang met een interactief systeem, is er altijd sprake van een 'mens' in 'interactie' met een 'systeem' in een 'omgeving.' Denkend vanuit de verwachte gebruikscontext (welke gebruikers, waar wordt een systeem gebruikt, waarom wordt het gebruikt), ontwerpt de interactie ontwerper dat systeem dat door de gebruiker wordt waargenomen. Met de gebruiker en gebruikscontext als uitgangspunten wordt de aandacht gericht op het systeem. In deze optiek bestaat het systeem uit de interne componenten (het conceptuele model) inhoud en structuur. En uit de externe componenten (de interface) gedrag en verschijning.

Naast dit isgvo-model, waarin geprobeerd wordt alles wat te maken heeft met het interaction design, samen te voegen in één ondersteunende theorie voor analyse en ontwerp, worden er ook verschillende modellen aangereikt waarin het gehele ontwerpproces wordt gestructureerd.

De theorie en modellen lijken in principe, net zoals de filosofie van Interaction Design, weinig te zijn veranderd. Toch is er een schijnbare ontwikkeling. Dit is geen ontwikkeling die de theorieën zelf betreft, maar het gaat om de bekendheid ervan onder de docenten en de mate waarin het wordt onderwezen. Deze lijkt namelijk af te nemen. Veel docenten lijken het isgvo-model niet te kennen, niet te snappen en niet te gebruiken in hun lessen.

Aan de ene kant wordt het isgvo-model nog aangereikt en is het hanteerbaar. Maar aan de andere kant is er de kritiek dat het steeds minder bekend is bij de docenten en het ontbreekt aan een gedeelde visie op het model. Dit lijkt een probleem, maar hoeft het niet te zijn, als deze verscheidenheid aan visies, theorieën en modellen de bedoeling is. Naar mijn mening mag het inspirerende model, meer naar voren worden gebracht en op een minder diverse manier.

Dit geldt ook voor de procesmodellen. Eén en dezelfde manier voor procesaanpak zou zeker handig en duidelijk zijn. Tenzij het de bedoeling is dat de opleiding hier veelzijdig in is. De keuze is tussen duidelijkheid of veelzijdigheid.

Als het aan mij ligt, kiezen we voor duidelijkheid. Het isgvo-model is het onderwijzen waard. Dit is een handig en inspirerend denkraam voor interaction designers. Het model zou beter en duidelijker begrepen en onderwezen moeten worden. En een aanvulling hiervan op het gebied van procesaanpak zou het geheel compleet maken. En duidelijk. Voor de studenten. Voor de docenten. Voor de buitenwereld.

Hoofdstuk 6 – Het onderwijs

In dit hoofdstuk zal ik ingaan op de methode en organisatie van het onderwijs van Interaction Design. Dus ik ga niet kijken naar de *wat* er wordt onderwezen, maar *hoe* er wordt onderwezen. Ook hier is een kern te ontdekken, die ik in de eerste paragraaf zal beschrijven. Vervolgens zal ik kijken naar de vele ontwikkelingen op het gebied van onderwijs. Want er is behoorlijk veel veranderd. Hierna probeer ik weer een oordeel te vormen over de ontwikkelingen. En geef ik ruimte voor andere feedback en kritiek. Ik zal weer afsluiten met het onderdeel waarin ik de kern en de ontwikkelingen in een breder kader plaats. In dit geval het kader van de beroepspraktijk en de concurrerende multimedia opleidingen.

6.1 De kern

Wat betreft het onderwijs van Interaction Design staat één ding nog heel duidelijk overeind. Of ik nu kijk naar de tekst voor de pilotopleiding in 1991, of naar die in de huidige opleidingsgids; beiden beschrijven ze wat in de kern de manier van onderwijzen van Interaction Design zou moeten zijn.

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

“Techniek, vormgeving, mensachtige dingen en nadenken, dat waren zo'n beetje de vier pijlers. En die staken in elkaar in het midden. Daar zaten dan de ontwerpprojecten. Dat was een vrij grote component van de opleiding. Waarbij zowel die vier dingen aan de orde kwamen, als waarbij het gewoon ging om het maken. Hoe het is om iets te maken. Om daar verantwoordelijk voor te zijn, kritiek op te krijgen, en om daar weer mee om te kunnen gaan.”

Het probleemgestuurde onderwijs, waarin kennis en vaardigheden in projecten met compacte teams in de praktijk wordt gebracht, was en is een omvangrijk en belangrijk onderdeel van het onderwijs. “Gegeven een probleem, zoek een oplossing en gebruik daarvoor alles wat je nodig hebt. Dit is de essentie van probleemgestuurd onderwijs. Bij deze onderwijsvorm wordt er, onder begeleiding van een tutor, gewerkt in groepjes van 8 à 10 mensen. Je krijgt een aantal probleemschetsen. Samen met de groep werk je een deel van een probleem uit. Een ander deel moet je zelf doen. Nadat ieder zijn of haar deel heeft gedaan, komt de groep weer bij elkaar om samen met de tutor de resultaten door te spreken. Parallel hieraan breng je tijdens vaardigheidstrainingen het geleerde in praktijk. De verdeling tussen theorie en praktijk is in deze opleiding half om half. Verder wordt een deel van de lesstof behandeld in de vorm van colleges, excursies en lezingen van mensen uit de praktijk.”⁵⁴ Deze manier van werken zorgt ervoor dat alle disciplines waar Interaction Design aan verwant is bij elkaar komen. Hiernaast bereidt deze onderwijsvorm de studenten voor op de realiteit van de beroepspraktijk. Ook hier zal men continu een bepaalde probleemsituatie als uitgangspunt hebben. Of ‘problemen’ in de zin van de voortdurende veranderingen waar het vakgebied aan onderhevig is. Ook met deze veranderingen leer je door middel van probleemgestuurd onderwijs heel flexibel omgaan. Verder wordt er in de beroepspraktijk, net zoals in de projectvakken, in teams gewerkt, vaak met een multidisciplinair karakter. Genoeg argumenten voor dit probleem-, project- en teamgericht onderwijs.

Aan de ene kant de theorie en aan de andere kant de praktijk. Dit wordt ook benadrukt in het artikel uit het sigchi bulletin. De praktijkkant wordt als volgt beschreven. “Interaction design practice: the design course that is present throughout the entire curriculum aims at integrating all the other streams in the design process. Through the four years the design course takes up more and more time, until, in the fourth year, it is the only educational activity.”⁵⁵ De projecten spelen een grote rol in het écht worden van een interactie ontwerper doordat je kennis en vaardigheden in de praktijk brengt. En tijdens de projecten is er sprake van contact met de beroepspraktijk. “The main focus is to help students acquire an interaction designer’s attitude. Through a large number of exercises (...) we emphasise the necessity of this attitude in their work. (...) It is here that students learn to choose from their palette of methods and techniques that they acquire over the years. Depending on their personal tastes and the requirements of a project, they put what they have learnt elsewhere into practice. (...) The design course is an important link to ‘the real world.’ The design exercises are coached by professional designers who have extensive experience in interaction design.”⁵⁵ “De afdelingen werken met praktijkgerichte werkvormen die voortdurend worden aangepast en verbeterd. Uitgangspunten zijn dat de opleiding slagvaardige mensen moet opleveren met een hoge vakbekwaamheid in een der kruispunten van kunst (...) en technologie (...), dat leren (door confrontatie) belangrijker is dan onderwijzen (door scholing) en dat leren veel beter en sneller gaat als er concrete korte-termijn-doelen zijn. (...) Het project- en teamgerichte onderwijsmodel wordt vanaf het begin langzamerhand ingevoerd. De student doorloopt de verschillende rollen in een (multi)mediateam als voorbereiding op zijn specialisatie.”⁵⁶ Deze teksten uit 1994 en 1998 gaan nog steeds op. Als je een studiegids doorbladert van een willekeurig jaar van Interaction Design, valt het namelijk op. De projectvakken zijn altijd prominent aanwezig. Interaction Design is denken én doen.

⁵⁴ Kers, S., Rijken, D. Interaction Design, uitgave 1991, jaargang 3, nr. 8, blz. 12

⁵⁵ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 60, 65

⁵⁶ Jaarverslag 1998, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, juli 1999, blz 242

6.2 De ontwikkeling

Het probleem-, project, en teamgericht werken mag misschien hetzelfde zijn gebleven. Maar toch is er qua vorm en vooral qua organisatie veel veranderd. Op deze ontwikkelingen zal ik me nu richten.

6.2.1 Vroeger en nu

De algemene ontwikkeling van conceptueel naar toegepast gaat zeker op voor het onderwijs. Het karakter van het onderwijs en de organisatie daarvan veranderde van open en vrij, naar strak en afgesloten. Dat betekent aan de ene kant dat alles veel beter en duidelijker geregeld is. Modules en de inhoud daarvan ligt vast. Studenten kunnen er van op aan dat die modules ook gegeven worden. Aan de andere kant is het minder kunstzinnig, er is minder vrijheid en minder flexibiliteit. Er is weinig ruimte om plotselinge nieuwe ideeën of ontwikkelingen te behandelen. Of om tegemoet te komen aan persoonlijke wensen en behoeften van studenten.

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"In die [begin]tijd was de onderwijsorganisatie een zootje hoor. We hebben heel veel kwade studenten gehad. Ik bedoel... het was ook niet helemaal geweldig. Lessen die uitvielen werden niet ingehaald... Dus ja..."

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Dick was vooral iemand die vanuit creativiteit dingen opzet. Het was niet iemand die echt structuur in het onderwijs aanbracht. Het was in de tijd van Dick en Flip een verrassing als er les was. [zo erg?] Ja, zo erg. Of ze wel en niet kwamen opdagen enzo... En dat is later overgegaan in de verrassing dat er geen les was. (...) Er was weinig organisatie, laat ik het zo zeggen. (...) Maar nu gaat het de andere kant op. Als je een golfbeweging hebt, van het creatieve, en het [zakelijke], dan zou er nu weer een golf moeten komen van het creatieve. (...) Het is weer tijd voor de creatieve kant. (...) Die [ontwikkeling] heb ik heel duidelijk gezien, maar ik weet niet of de golf weer de goede kant op gaat."

"Het is toch eigenlijk van een echte kunstzinnige opleiding naar een reguliere hbo opleiding overgegaan. Nou, d'r zitten nog wel wat momenten in (...). Maar voor de rest is het ook gewoon vakjes geven en puntjes geven. (...) Daar is het wel teveel heen geleid. Ik weet niet hoe dat in het begin zat. [Ook de motivatie van studenten?] De motivatie was hoog. Maar dat waren allemaal pioniers! Want het was de enige opleiding die bestond op dit gebied. En nu... meer gestructureerd, maar is dat beter? Nee. Onderwijskundig is het gestructureerd. Op vakniveau is het aardig gestructureerd. Je weet gewoon: dan en dan is het vak en dan is het tentamen... [Ook is het dus wel gestructureerd] op leerdoel niveau, maar dan zit je ook weer met het model van al die gastdocenten. Als er iemand weggaat, komt er iemand anders. Diegene maakt van een vak weer heel wat anders. Dat is voor een docent heel leuk, om daar een stukje vrijheid in te hebben, maar daardoor wordt de stabiliteit van je kaartenhuis niet groter..."

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

"Interaction Design zelf is niet zo veel veranderd. Zo om de x aantal jaren, gaan de docenten vaak twijfelen van: doen we het nog wel goed? En dan wordt het nog eens opnieuw bekeken en dan blijkt de opleiding niet zo veel veranderd te zijn. (...) Dick en Bert waren heel visionair, maar je kunt ook verder zijn dan ook echt kan. Als je klanten en studenten dingen gaat beloven die wellicht ooit gaan gebeuren, daar kom je niet zo ver mee. (...) Dus wat [de kern] betreft is er niet zo gek veel veranderd, maar ik denk dat we geprofessionaliseerd zijn, dat de opleiding strakker is geworden, Philo [vroegere studieleider] was strak, Hans [huidige studieleider] is dat ook best."

Ik denk dat dat goed is voor de opleiding. (...) Dick Rijken had zoiets van: het moet kunst zijn. (...) Dick kon ervan wakker liggen dat wij zeiden van: kunstenaar? Nee, je bent psycholoog. Hans Wolters zal zich nooit kunstenaar noemen. (...) Ik denk niet [dat het té strak is geworden].

In het begin kón het wat vrijer zijn. (...) Ik zit in het onderwijs vanaf '85. Ik heb Interaction Design helemaal vanaf het begin meegemaakt. Als ik zie, het verschil in verantwoording naar Den Haag, en het verschil in geld dat we krijgen... We zijn er in totaal denk ik iets van veertig procent op achteruit gegaan in geld. We worden heel streng afgerekend op studietijd. Jullie niet alleen, maar wij ook. Als we het nu nog net zo makkelijk zouden nemen als toen het pas begon, dan zouden we failliet gaan. En, niet alleen wij, maar ook de studenten met beurzen en gezeik. Alleen al de randvoorwaarden zijn moeilijker geworden. De helft van de studenten moet heen en weer rijden naar huis vanwege weinig financiering, dure kamers, dat ov gedoe, van weekend of doordeweeks enzo. Dat was vroeger niet. Dat was makkelijker. Ook voor ons, we kregen meer en makkelijker ons geld. Dat is allemaal voorbij. Ik zie wel, en dat ben ik wel met sommige mensen eens, dat studenten denken dat we té strak zijn geworden, maar anders krijgen we geen geld meer voor ze. (...)

Wij streven ernaar dat iedereen binnen de normtijd het kan halen en dat is het. (...) Dat is niet anders. Het is kiezen of delen. En dan kan ik er wel een Rietveld houding op gaan nahouden... (...) Dat betekent dat je ook gewoon naar Den Haag kan rapporteren dat [een student] dit jaar zestig studiepunten heeft gehaald. (...) De Rietveld geeft gewoon aan het einde van het jaar zestig punten aan iedereen, wat je ook maar gedaan hebt. [Sowieso] ja. Ik wordt straks, en ook de Rietveld er op afgerekend of je een baan krijgt ja of nee. En als ik je dan gewoon elk jaar die studiepunten maar geef, wordt de kans dat je een baan krijgt steeds minder. Ik denk ook, we hebben een paar visitaties gehad, waar wij goed uit kwamen en de Rietveld niet, dat er langzaam het klimaat ontstaat dat de overheid zegt: ja, ho, dit kan niet meer. Ik denk dat straks de Rietveld geen onderwijs meer is, maar in de Kunsten begroting zit. (...) Ik wil niet in die begroting zitten, ik wil graag onderwijs blijven geven, ik wil graag dat studenten een baan krijgen."

In de beginperiode werd het onderwijs naast het zeer conceptuele, vrije karakter gekenmerkt door nog twee andere dingen. Ten eerste was dat het thematisch werken. Elke blok had een bepaald thema of probleem. De vakken en een centraal project stonden allen in teken van dit thema.

Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, zegt:

"Nou, de manier van werken die hoort bij Interaction Design in de opleiding, waar ik van overtuigd ben, is er één waarbij er sprake is van een intensieve interactie tussen docenten, projectbegeleiders en studenten. Dat betekent kleine groepen, dat betekent ook, het principe van project-, en probleemgestuurd onderwijs. En dat je wat dat betreft een bepaald thema, of een bepaald probleem neemt, en dat stel je centraal. En dat je daar de opdrachten, of een centrale opdracht, op afstemt. En dat alle vakken die je geeft altijd een directe causale relatie hebben met het project wat je op dat moment aan het uitvoeren bent. Dus dat een vak ook z'n zin krijgt, je begrijpt waarom je ermee bezig bent, je begrijpt waarom je bepaalde informatie tot je moet nemen en moet verwerken. En wat er dan vervolgens belangrijk aan is, is dat je het baseert op het ontwikkelen van skills, en niet zo zeer in het ontwikkelen van een hoop [vaste] kennis."

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Je hangt [door het thematisch werken] de dingen ergens aan op in ieder geval. Daar kon je dan ook de seminars enzo in plaatsen. Nu waaiert dat gewoon alle kanten op. Dus ja, de seminars hadden toen meer functie. (...) [Het thematisch werken] had wel wat ja. Maar na Jurriëne kwam Philo en toen Hans, ja, toen is die thematiek helemaal weggevallen."

Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, zegt:

“Ik kan me heel goed voorstellen [dat het thematisch werken uit een opleiding verdwijnt]. Het lastige waar je mee zit is het volgende. Je droomopleiding is een opleiding waar je uit gaat van kleine groepjes mensen, een vrij intensieve begeleiding en dat is op zich niet het economisch basismodel van het Nederlandse onderwijs. Daar zit gewoon een probleem. Bij het opstarten van de opleiding kun je daar redelijk makkelijk een invulling aan geven en vervolgens word je bijna automatisch slachtoffer van je eigen succes. Ben je niet succesvol, verdwijnt de opleiding überhaupt. Ben je wel succesvol, betekent dat grote toevloed. En dan kun je je al heel snel niet meer permitteren om vast te houden aan een ratio van één docent op vijftien studenten. Wat de kerngetallen dan ook mogen zijn hoor. Maar ik weet in ieder geval dat het al gauw meer gaat naar een verhouding van veertig, vijftig studenten op één docent. Op dat moment kun je gewoon dat onderwijsmodel niet meer hanteren. En zak je dus, eigenlijk per definitie af, naar een onderwijstype waar je het veel meer van hoorcollegeachtige aanpak hebt. (...) Ik schets nu de twee uitersten en ergens beweegt het daartussenin. Dan zit je dus in een spanningsveld van verschillende onderwijstypen die zich makkelijk tot elkaar verdragen. (...) Ik heb zelf mijn geloof in wat ik zonet verteld heb, en dat past in mijn geval bij het principe van project- en probleem gestuurd onderwijs. En dan zit je altijd te werken in een beperkte schaalgrootte met een vrij intensieve interactie tussen docenten, projectbegeleiders en studenten. Daar geloof ik wel heilig in. Maar, ik laat me graag overtuigen wanneer er een alternatief denkbaar is, wat zeg maar dezelfde kwaliteit kan borgen en tegelijkertijd met een andere student-docent ratio kan werken. Dat is, zou je zeggen “the best of both worlds.” Dan borg je in ieder geval wat je denkt dat belangrijk is voor de opleiding en tegelijkertijd ben je niet afhankelijk van of het nou klein of groot is. Dat zou natuurlijk wel heel erg prettig zijn.”

Het tweede kenmerk van het vroegere onderwijs, en wat inmiddels dus helemaal is veranderd, is het gebruiken van het zogenaamde werkplaats onderwijsmodel: de woms. Studenten krijgen een eigen klas, een eigen werkplaats, die ze zelf mogen inrichten. “Students share one large space which is theirs for the whole year. It’s the place where they work on their design course projects, it’s their office. They have full computer facilities for their own use and means to display and exchange information. The tutors work with the students in their space. Thus, the circumstances are optimised to share ideas and work together, and for the tutors it is easier to monitor progress and to spot unspoken needs for additional assistance and information. Finally, it provides visitors with an opportunity to start discussions and to get a feel for what’s going on without the need for a more formal presentation.”⁵⁷

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

“De woms dat was hier het studiemodel. Wom staat voor werkplaats onderwijsmodel. Elke klas had zijn eigen wom. Daar hadden ze allemaal hun computers en docenten kwamen naar de klassen toe, in plaats van andersom. Dat is tot ‘96, ‘97 toch wel zo gebeven. Toen zijn ze door het gebouwbeheer hier eruit geknikkerd. Het was sowieso wel iets... ja, als mensen op stage zijn, dan hadden ze nog wel een wom, en dat werd dan niet gebruikt, en dat was dan wel weer een beetje zonde. En iedereen had er gewoon ook banken en planten enzo staan. In één van die banken zat ongedierte geloof ik, nouja, daar had de schoonmaakdienst weer erge last van. Ik geloof, om dat soort redenen zijn de woms eigenlijk afgeschaft, maar niet omdat het een verkeerd model was. (...) Je had best wel veel vrijheid, maar goed, het gaf wel een hele inspirerende creatieve omgeving. En nu moet je dus gaan zoeken van: waar is nog een plekkie waar je achter een computer kan zitten? (...) Ja, dat was best wel leuk, maar dat heb ik maar twee of drie jaar meegemaakt denk ik.”

⁵⁷ Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994, blz. 65

Maar dingen veranderde. Het conceptuele, vooral inhoudelijke karakter, het thematisch werken, de woms; langzamerhand verdween het van de voorgrond. In de studiegids van '97/'98 staat dat het curriculum dat jaar ingrijpend zou worden gewijzigd. En dat gebeurde. Het jaarverslag uit 1998 vat de gebeurtenissen het beste samen.⁵⁸

"Aan het begin van het jaar is tijdens een tweedaagse conferentie van de staf en het docententeam besloten tot een herziening van het curriculum van Interaction Design. Deze herziening was noodzakelijk door veranderingen in het werkveld en ontwikkelingen binnen de faculteit en de afstudeerrichting. Een commissie werd ingesteld die de conclusies van de conferentie moest uitwerken en omzetten naar een nieuw curriculum. Deze zogenaamde 'curriculumcommissie' vormde een brede afspiegeling van het docententeam (ondergebracht in zes verschillende 'lijnen') en stond onder leiding van de interim-studieleider, bijgestaan door het hoofd Facultair Bureau Onderwijs- en Onderzoekszaken (FBOO). Doel was allereerst het formuleren van eindtermen en het vaststellen van de afstudeerprofielen. Tevens werd in de commissie een voorstel ontwikkeld voor de concrete invulling van de eerste twee jaar van het curriculum. Dit voorstel werd op 27 augustus aan het docententeam gepresenteerd en het vormde tevens de basis voor het onderwijs in de propedeuse van de lichting studenten die in 1998 met Interaction Design is begonnen. In de overige studie jaren werd het bestaande curriculum gehandhaafd. In de tweede helft van het jaar werd door docenten in de lijnen gestart met de formulering van leerdoelen en vond in de curriculumcommissie de redactie en onderlinge afstemming plaats van deze leerdoelen. Voor drie van de zes lijnen waren aan het eind van het jaar de leerdoelen vastgesteld. De nieuwe studieleider, die half augustus begon, stelde prijs op geregeld overleg met een afvaardiging van studenten uit alle studie jaren. Daartoe werden zogenaamde 'kernstudenten' benoemd uit elke klas in ieder schooljaar, waarmee eens per zes weken werd vergaderd (apart per 'jaargroep'). Uit iedere jaargroep werd iemand benoemd als lid van de Opleidingscommissie, bestaande uit drie docenten en drie studenten (...) Docentenoverleg vond plaats binnen de zes lijnen (ID-kern-, Techniek-, Vormgevings-, Content, Management- en Projectlijn) met wisselende frequentie en tweemaal per jaar tijdens plenaire vergaderingen. (...) Met ingang van het nieuwe studiejaar werd het Werkplaatsonderwijsmodel (WOM) vervangen door een situatie waarin er aparte lokalen alleen bestemd voor lessen bestonden en een aantal werkruimtes bestemd voor studenten. (...) In het najaar werd in het kader van kwaliteitszorg gestart met de evaluatie van modules. (...) Resultaten werden teruggekoppeld naar individuele docenten. Behalve deze vooral kwantitatieve evaluatie vond ook een meer kwalitatieve evaluatie plaats in de vorm van panelgesprekken met kernstudenten. (...) Resultaten van beide vormen van evaluatie en de opmerkingen uit de diverse overleggen met kernstudenten leidden tot verbeteringen in de organisatie en aanpassingen in het nieuwe curriculum (...)."

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"[In 1998] toen kwam Philo. Toen was Jurriënne [toenmalig studieleider] langdurig afwezig. Veronique was hier de spil als tutor. Die probeerde de boel hier draaiende te houden (...) En toen kwam Philo en die... die was verbonden aan kunst- en mediamanagement. En zij was een echte manager. Zij gaf ook het vak marketing en bedrijfsvoering. (...) Ze deed van die kleine dingen, dat wij ons kapot lachten. Ze ging bijvoorbeeld stoelen en tafels tellen. Zo van: niet eens elke student had een stoel. Dus echt op dat niveau was ze ook bezig, tot het niveau van: waar moeten we naartoe? En toen hebben we inderdaad in januari '98 of '99 een conferentie gehad in Bergendal. (...) Ja, er moest gewoon wat gebeuren. Het was een zootje gewoon. Waar ging het naar toe? (...) [Na Jurriënne] wilden ze toen echt iemand van buiten, een soort reorganisator.

En toen de grote lijnen op de rails stonden, toen zeg maar de vakken ingevuld moesten worden, met leerdoelen, kennen, kunnen, competenties, wie gaat het geven, hoeveel uur (...), daar is Hans toen specifiek voor gekomen. Als onderwijsmanager. Er is toen ook de verschuiving geweest van altijd een inhoudelijk studieleider, dus Dick, Jurriënne, naar iemand die zich profileert als een onderwijsmanager. Een hele andere visie op hoe je tegen een opleiding aankijkt. En toen is men ook begonnen met een curriculumcommissie. Dus we hebben een aantal hoofden van lijnen, en die adviseren Hans."

⁵⁸ Jaarverslag 1998, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, juli 1999, blz. 218, 229, 250

Met het houden van de conferentie werd de positie van de opleiding in het werkveld dus kritisch tegen het licht gehouden. Vervolgens werd het curriculum grondig aangepast aan de veranderingen in het werkveld. Hiernaast werden de posities van de tutores veel duidelijker vastgesteld en werden er, zoals te lezen is, talloze onderwijsorganisatorische verbeteringen doorgevoerd. In deze tijd werd ook een nieuwe vorm van voor het expliciet omschrijven van het onderwijs ingevoerd, gebaseerd op vaste beschrijvingssjablonen. Ook werd voor de ontsluiting van deze nieuwe duidelijk omschreven onderwijsinformatie het OOPS (het Onderwijs Ontwikkel en Publicatie Systeem) ontwikkeld. In dit hele proces van vernieuwde beschrijving van het onderwijs ontstonden dus de docententeams voor bepaalde vakken, een beter afgestemde samenhang tussen modules en tenslotte het centraal staan van de activiteiten en de te verwerven competenties voor de student.

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

“Toen hebben we inderdaad dat model gemaakt met de keuze in het tweede jaar, het tulp model heette dat geloof ik. En toen zijn we de vakstromen ook anders gaan noemen: content- en management, nou, dat waren er oorspronkelijk nog twee (...), en de andere waren vormgeving en techniek. En de kern ja, de menswetenschappen zijn in de kern terechtgekomen, samen met die basisinteractie. Ja, dat was op zich heel goed”

Zodoende zou het onderwijs dus veel beter moeten aansluiten bij de beroepspraktijk. En werden er bovendien vele organisatorische aspecten verduidelijkt en verbeterd. Deze veranderingen die toen zowel inhoudelijk, als onderwijskundig en organisatorisch zijn doorgevoerd, staan tot op de dag van vandaag overeind.

6.2.2 Feedback en kritiek

Al in de vorige paragraaf schemeren hier en daar meningen van mensen door over de ontwikkelingen die Interaction Design op onderwijskundig en organisatorisch niveau doormaakte. Het kunstzinnige, vrije en inhoudelijke (en tegelijkertijd chaotische en rommelige) karakter veranderde in een professioneel en strak geregelde (en minder inspirerende) vorm van onderwijs. Aan de ene kant lijkt mij dit een goede ontwikkeling. De huidige eisen aan verantwoording en controle van het onderwijs maken het vrijgevochten karakter van vroeger ook onmogelijk. De onderwijskundige en organisatorische duidelijkheid is bovendien erg belangrijk. Aan de andere kant is het gebrek aan een inspirerende en inhoudelijk interessante omgeving een groot gemis binnen de huidige invulling van de opleiding. Ook hier is de tweezijdigheid, het spanningsveld tussen twee uitersten voelbaar. De vraag is waar we ons bevinden. En waar we ons willen bevinden.

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

“Dick Rijken ging toen [in 1994] weg. Toen heb ik Jurriënne daarop gezet. En toen Jurriënne wegging, heb ik Philo daarop gezet. En later Hans Wolters. (...) [Steeds] andere mensen met andere achtergronden? Ja, ik denk, ik weet nog dat Hans solliciteerde, die zei van: ik heb deze achtergrond niet. En dat vind ik zelfs een voordeel. Ik wil een goede onderwijsmanager, die zich niet helemaal vast gaat bijten op die achtergronden, maar juist de grote lijnen ziet. Ja, want ik ben formeel hoofd van de afdeling. (...) Maar ik weet niet alles van interactie.

Ik weet de hoofdlijnen. En de specialisten haal ik wel binnen. En Hans is goed in één van de vakken: psychologie en is een goede studieleider. Dus, wat moeten we nog meer? (...) En Jurriënne is op een gegeven moment juist op dat feit vastgelopen. Omdat ze dacht van: ik moet daar alles van weten. En dan ontdek je dat dat niet kan. Ik verwacht ook geen studenten die daar alles van weten. Die specialiseren zich in een stukje van dat vak.”

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"[De ontwikkelingen, de golfbeweging tussen creatief en zakelijk] schijnt heel erg met de persoon van de studieleader samen te hangen. Dat denk ik ja. (...) [De manier waarop de opleiding zich naar buiten presenteert] hangt voor een belangrijk deel van de opleidingscoördinator af. Dick deed dat beter dan Hans, maar goed, hij zat in allerlei circuits. Hij zat in andere circuits. Dick zat een beetje in de HCI hoek. Jurriënne zat heel erg gelieerd aan de Waag en alles wat eromheen gebeurt. En Hans zit eigenlijk in de zakelijke TNO wereld. Dat is weer wat anders... Ik ben al heel lang betrokken in het gebied in Nederland van mens computer interactie en dat was een werkgroep, (...) en die vergaderde ook altijd hier op school enzo. Om die banden met de beroepsvereniging een beetje bij elkaar te brengen... En dat is later ook in de tijd van Jurriënne verwaterd en in de tijd van Hans nog meer. Ja, wel jammer."

De koers die de opleiding qua inhoud, onderwijs en organisatie vaart, lijkt inderdaad samen te hangen met de studieleader. In de conceptuele jaren waren er 'inhoudelijke' studieleaders. In de jaren hierna, waarin het onderwijs strakker geregeld werd en er minder aandacht was voor inhoud en theorie, waren er studieleaders die zich ook inderdaad niet richtten op de inhoud, maar puur op het onderwijs en de organisatie. Misschien zou er opnieuw een inhoudelijk leider aangesteld moeten worden, naast de huidige onderwijskundige leider? Zodat onderwijs en inhoudelijke aspecten weer in verhouding komen?

Het ontbreken van een inhoudelijke leider, of een vaste inhoudelijke kern is een gemis voor de opleiding. Voor studenten, maar ook voor de docenten. Duidelijkheid op dat gebied is van groot belang.

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"Also the lack of interaction amongst the lecturers meant that there wasn't a very strong shared vision as things changed"

Het oordeel over de veranderingen hangt nauw samen met de doelstelling en profilering van de opleiding. Welke onduidelijk zijn. Wil Interaction Design 'gewoon' ervoor zorgen dat mensen een baan krijgen (en dan niet eens perse als interaction designer)? Of willen we toch meer dan dat? Willen we toch anders zijn dan de anderen? Willen we ons onderscheiden door onze kunstzinnigheid en onze vrijheid? Moet Interaction Design ervoor zorgen dat studenten afstuderen als mensen die vooral inhoudelijk en filosofisch geprikkeld zijn? Als dat het geval is, dan is een verschuiving richting de 'creatieve kant' benodigd. Dan is inmiddels een inhoudelijke, conceptuele en theoretische vernieuwing nodig. Bijna tegenovergesteld aan de vernieuwingen uit 1998 eigenlijk. Maar, en dat is het vervelende, het is dus onduidelijk naar de docenten en studenten toe wat de gewenste doelstelling en profilering nu eigenlijk is. En dat mag dus wel eens duidelijk gemaakt worden.

Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, zegt:

"Wat ik wel zie, is dat uit de beginjaren een aantal mensen voortgekomen zijn, die echt hun stempel hebben gedrukt op het vak en wat daaruit voortkomt. Neem bijvoorbeeld Bas Ording. Van al die spin-off opleidingen, die het op een andere leest hadden geschoeid, waarbij ook de schaalvergroting vanaf het begin heel anders zat, daar zie ik ze niet. Tegelijkertijd weet ik wel dat je daarmee op een hele andere discussie terecht komt hoor. Namelijk, waar doe je het voor? Doe je het om een opleiding te creëren waar een beperkt aantal highlights vanaf komt, die een enorme stempel zullen drukken op de maatschappij? Vanuit dit vakgebied natuurlijk. En wat er uit voortkomt. Of richt je juist op het grote gemiddelde omdat je daar zeg maar eigenlijk uiteindelijk een veel grotere impact hebt op wat er gebeurt in de maatschappij? Dus dat je het meer in de breedte borgt? Of moet je je er juist op richten dat je een soort vangnet wordt, mensen binnen boord houdt? Er komen natuurlijk ook weer hele andere discussies uit voort."

6.3 De koppeling

Hoe verhoudt het onderwijs van Interaction Design zich tot de beroepspraktijk? En hoe verhoudt het zich tot de andere opleidingen die zich bezighouden met nieuwe media? Hier zijn een aantal dingen over te zeggen.

Wat betreft de beroepspraktijk, is de probleem-, project- en teamgerichte manier van werken een uitgangspunt die heel goed aansluit bij de beroepspraktijk. De reorganisatie van 1998 heeft als het goed is deze aansluiting met de beroepspraktijk bovendien alleen nog maar versterkt. Wellicht is er een kanttekening te plaatsen bij de beperkte manier waarop er contact wordt gehouden met de beroepspraktijk (zie ook paragraaf 3.3.2), maar in principe lijkt deze vakgerichte onderwijsmethode de goede insteek voor Interaction Design.

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"[Om je te onderscheiden,] waar moet je dan de nadruk op leggen? Op het kunstzinnige, want de meeste [andere] opleidingen zitten bij technische faculteiten. (...) [Er zijn opleidingen] vanuit de wiskunde, (...) uit de elektrotechniek, je hebt de school voor digitale communicatie te Utrecht, dat is vanuit de communicatiekunde, en zo heb je er nog een heel paar met allen hun eigen invalshoek. Dus, (...), dit is de Hogeschool voor de Kunsten, dus die kunsthoek moet je benadrukken. En, dat doe je door mensen een stukje artistieke ervaring en inspiratie te geven."

"Ik zit ook nog verder in het onderwijs, en ik zie de ontwikkelingen wel aankomen enzo. Waarin onderscheiden zich dingen? Je ziet nu ook dat er bij de vorige toelating [maar] 25 man was. (...) Mensen die op toelatingsgesprek komen, daar blijft meestal de helft van over. (...) Dan heb je er maar twaalf. (...) [Interaction Design] is wel bekender bij de bedrijven dan bij de potentiële havo en mbo studenten. Maar goed, de toeloop is heel triest."

"Het idee met de specialisaties ook. Ik weet niet of ze dat nu wel overeind houden. Afgelopen jaar waren er 25 interaction designers. Als die zich gaan specialiseren, dan heb je er zes in de klas ofzo. Dat is een beetje weinig. Het werkt alleen met grote aantallen. Er zijn vorig jaar sowieso al een heel aantal vakken uitgeschraapt. Hoe lang duurt het voordat specialisaties geschrapt gaan worden? En dat bepaalt Hans. Ja, die opleidingscoördinator heeft best wel een zware stem [daarin]. Nee, dat gaat formeel samen met de opleidingscommissie. Maar uiteindelijk heeft hij het laatste woord wat eruit gegooid wordt of niet. In de huidige lichte van het derde jaar is er een hele actiegroep geweest die vonden het vervelend dat mijn vak usability in relatie tot ontwerpprocessen werd geschrapt. Maar dat heeft niet mogen baten. Dat is er gewoon uit gehaald. Want er was geld te weinig. Uit elke vakstroming zijn een paar vakken gehaald."

Het gaat maar matig met de opleiding op het moment. De klassen worden kleiner. Er lijkt een verband te bestaan met een gebrek aan profilering ten opzichte van andere opleidingen. Te weinig onderscheiden. Te weinig PR. En ook lijken de talloze verwante, maar onafhankelijke afstudeerrichtingen hun tol te eisen. Het lijkt dat Interaction Design lijdt onder het succes van de andere nieuwe richtingen zoals Game Design.

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Ik mag hopen dat er toekomst is en blijft voor Interaction Design. Dat verdient het. Qua opleiding. Niet alleen gevoelsmatig hoor, maar ook vanuit de maatschappij gezien. [Dat zit 'm in het te weinig profileren] ja, ja. Ook gewoon keiharde PR... En natuurlijk ook gewoon organisatorisch. Er is gekozen voor een aparte opleiding Gaming. Ik vraag me nou echt af of dat nou ook filosofie is, of echt alleen om financiële redenen. Dat weet ik niet. Daar zit ik niet in en daar ga ik niet over. Maar ik vind het soms wel bedenkelijk. (...) En op zich is het curriculum, sinds drie vier jaar, is het redelijk dichtgetimmerd. De enige flexibiliteit zit 'm in de invulling, inhoudelijk gezien, van de docenten die het vak geven."

En nu zijn de eerste bezuinigingsmaatregelen er overheen gekomen. Er zijn wat modules geschrapt. Gewoon keihard geschrapt. Er is niks voor in de plaats gekomen ofzo. Echt gewoon afgestreept, geschrapt. Animatie, en het vak van Bernard... Sommige projecten zijn ook in elkaar geschoven... En dat geeft te denken hoor."

Is het tijd voor vernieuwing, verandering? Bijvoorbeeld een andere opbouw van de opleiding? Zijn er nu puur om financiële redenen nieuwe opleidingen opgestart? Opleidingen die eigenlijk gewoon specialisaties van Interaction Design hadden kunnen zijn. Misschien is het niet financieel aantrekkelijk, maar het zou mooi zijn als Interaction Design weer de moeder mocht zijn die het eigenlijk is. En de toegepaste richtingen hiervan kunnen dan als specialisaties gelden binnen een grote, samengevoegde, weer levende opleiding Interaction Design.

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

"Ik denk ook dat, je hebt digital media design, je hebt audio design enzovoorts, als je dat vergelijkt met vroeger, met de kunstacademie, dan is Interaction Design de afdeling autonoom. (...) De rest zijn de toegepaste richtingen. De autonome afdeling moet klein blijven. Interaction Design moet redelijk klein blijven. Omdat daar de ontwikkelingen gebeuren waar vanuit de autonome richtingen weer verder kunnen."

Jurriënne Ossewold, oud-docent en vroeger hoofd Interaction Design, zegt:

"Wat speelde in Interaction Design in de periode dat ik aan de HKU zat, is dat het hele media gedeelte naar Digital Media Design ging en het pure harde interactiegedeelte bleef binnen Interaction Design. Maar was eigenlijk te karig. Het was eigenlijk te karig om een opleiding te vormen waar al die aspecten komen kijken. En dat is de policy die de HKU gevolgd heeft. Om alles uit elkaar te trekken in allerlei kleine opleidinkjes. Terwijl in mijn optiek zijn het allemaal uitstroomprofielen, geënt op dezelfde basis. En ik kon mij daar niet in vinden. Ik vond het te ver uit elkaar getrokken. Gaming werd een ander vak. Robotica. (...) Dat was voor mij het punt waarop ik zei, het wordt zover uit elkaar getrokken in opleidinkjes waar eigenlijk geen onderscheid meer tussen te maken is, dat is gewoon niet te verkopen. Maar ook inhoudelijk, kwalitatief niet te waarborgen. (...) Om het hele digitale bij elkaar te zetten, zonder contact met de andere takken, dat verarmt. (...) Dat is als opleidingen alleen maar groter willen groeien. De HKU is de grootste kunstacademie van Nederland, en dat wil ze ook zijn. Dat is het beleid en dat doe je zo. Dat is een hele duidelijke keuze. Dat is ook een hele duidelijke strategie, die ook heel consequent is uitgevoerd. Dat is absoluut heel goed gedaan. Alleen het product wat je bereikt? De vraag is of de studenten die je werft, nu daadwerkelijk voor dat product komen. Dus daar zit echt een moeilijk punt hoor. (...) Commercieel. Of laten we zeggen, een insteek die focust op het binnenhalen van zoveel mogelijk studenten."

[Toch gaat het matig met de opleiding qua eerstejaars studenten] omdat het net over de top is. (...) Want dat was voor mij, naast de inhoudelijke reden (...) een reden om te zeggen: dit wil ik niet. Ik ben ruim twee jaar hoofd geweest van Interaction Design. En toen hadden we echt iets van 120 eerstejaars ofzo... Wat doe je daar mee? En, wat gaan die doen? Zoveel interaction designers zijn er niet nodig! Ik vind het eigenlijk heel goed nieuws [dat de opleiding wat kleinschaliger wordt] ja, vind ik heel goed nieuws. Want het is namelijk voor het vakgebied heel erg goed. Dat creëert gewoon de kans om te overleven. En anders is het gewoon een hype studie. En dat is het niet. Het is gewoon een heel mooi vakgebied."

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"I think that things are stabilising now to the point where a course structure can be set up that will remain a good match to what is going on. However the area is so large now that there would have to be choices made about what things to put in and what not - it would be ID design or ID project management or ID technology and so on..."

I suppose much like the art courses here in the UK where a student does a 'foundation year' a year of experimenting with all sorts of media before specialising on a three-year course. You could envisage an interaction foundation year which provides the basic layer on which the other courses are built and which gives the students enough insight to be able to make an informed decision about which area to specialise in.

But the problems with the courses now are what bits to put in and what bits to leave out. All aspects are getting bigger as more experience is built up and as subjects develop. New sub-subjects are springing up as well. It would be nice to build an interactive dynamic map of the subject area."

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

"Wat ik echt mis bij deze faculteit en zeker bij Interaction Design is dat we geen autonome afstudeerrichting hebben. Je kunt wel in een individueel eindproject iets autonooms doen, een installatie of wat dan ook, maar waarom niet ook echt als afstudeerrichting? Bij wijze van spreken, faculteitbreed, dat je vanuit alle disciplines, dat je kunt inspringen, een groep van vijftien, of twintig, een paar vanuit muziektechnologie, een paar vanuit audiovisueel, een paar vanuit Interaction Design, en volgens mij heb je dan een prachtige groep studenten die dan vanaf vakstudie, zeg maar autonoom kunnen afstuderen. Op audiovisueel gebied, op gebied van Interaction Design: interactieve installaties. Ik heb ook een voorstel ingediend bij de studie. Dit reikt dan wel verder dan Interaction Design, omdat ik dan ook de andere opleidingen erbij betrek, dan heb je het echt over de faculteit KMT. Ik vind dat echt een gemiste kans. We worden nu van alle kanten deels ingehaald. Gepasseerd. Door andere opleidingen op het gebied van multimedia. (...) Op zich vind ik de afsnijding met BKV al jammer. Ja, op papier bestaat deze niet, (...) maar toch zijn we natuurlijk wel afgesneden van BKV. En dat is ook beleidsmatig, ook vanuit het bestuur, wordt dat ook min of meer toegejuicht, van: wij willen de toegepaste richting op gaan. En er is weinig ruimte voor het hele autonome gebeuren. Dan nog alleen maar in de eindprojectfase. Dat is dan ook maar één dingetje natuurlijk, maar niet als opleiding. En nogmaals, dat vind ik echt een bijna historisch gemiste kans. Ook om je toch te kunnen profileren. Om je te kunnen onderscheiden van al die andere multimedia opleidingen gekoppeld aan technische hogescholen aan dan wel kunstopleidingen. Want er zijn toch wel de nodige kapers op de kust. En allemaal met het gezicht naar dezelfde kant toe. Allemaal naar dat beroepenveld. (...)

Ja, die Gaming is er natuurlijk bijgekomen. Als nieuwe lood aan de stam. En daar weet KMT toch wel aardig te scoren. Op het NOS Journaal geweest, als zijnde de enige opleiding in Nederland... (...) En je ziet nu ook een enorme verschuiving. Gaming is nou een grote hype enzo. Ontzettend veel belangstelling ook voor, op de open dag merk je dat gewoon. Veel mensen die misschien eerst genegen zouden zijn geweest voor Interaction Design, die gaan nou naar Gaming toe. Dus dan krijg je een soort omgekeerde wereld. Interaction Design wordt bijna opgeslokt door Gaming. Ik stel het een beetje gechargeerd. Maar die richting gaat het op.

En Gaming is een aparte opleiding geworden. Weliswaar onder de paraplu van Kunst en Techniek. Ook dat vind ik jammer. Al die afscheidingbewegingtjes... Het lijkt wel alsof we in een gereformeerde kerk zitten! Iemand zegt iets, de ander is het daar niet mee eens, over één zin in de Bijbel en hup, ze splitsen zich meteen af. In plaats van... ik bedoel, Interaction Design vind ik dan toch, dat is de grote moeder. Van een heleboel opleidingen die we hier nu inmiddels in huis hebben. Die toch op een tamelijk kunstmatige en geforceerde manier, zijn gecreëerd, merendeels ook puur om financiële redenen. Want als je een nieuwe opleiding begint, krijg je nieuw geld. Zo werkt dat. Maar waarom niet gewoon Interaction Design. En dat je daar vanuit meer de content kant op zou kunnen gaan. In de afstudeerrichting alleen, terwijl er nu ook de aparte opleiding DMD daarvoor is bedacht. En de Gaming ook. Toch vanuit de visie van Interaction Design, die Gaming kant op. Maar dan ook pas in je vakstudie en dat je wel onder de paraplu blijft van, onder de hoede blijft van, Interaction Design. Ook als filosofie en theoretisch kader. En dat is niet gebeurd. En ik weet de achtergronden daar ook wel van. En deels heeft dat natuurlijk ook wel financiële consequenties en dat moet je natuurlijk ook weer niet onderschatten. Het bestaansrecht van de faculteit is ook weer afhankelijk daarvan. En deels wordt je er ook bijna toe gedwongen door gewoon de politiek. Dat zal ook niemand ontkennen. Maar ik vind qua onderwijs, puur qua onderwijs, inhoudelijk gezien ook, vind ik het jammer.

Van Interaction Design zoals het nu gegeven wordt als opleiding, blijf ik vinden dat het gewoon nog bestaansrecht moet hebben. En eigenlijk ook gewoon moet behouden. Het kan gewoon meegroeien in de ontwikkelingen."

6.4 Conclusie

De nadruk lag in dit hoofdstuk niet op *wat* er wordt onderwezen, maar juist op *hoe* er wordt onderwezen. De methode en organisatie van het onderwijs van Interaction Design stonden centraal.

Verschillende argumenten werden er aangedragen voor het probleem-, project- en teamgericht onderwijs, dat de kern vormt van het onderwijs. De projectvakken namen altijd een prominente plaats in, want Interaction Design is denken én doen.

Vervolgens richtte ik me op de ontwikkelingen. Want qua vorm en vooral qua organisatie is er veel veranderd. Ten eerste werd de algemene ontwikkeling van conceptueel naar toegepast genoemd, die ook zeker opgaat voor het onderwijs. Het karakter van het onderwijs en de organisatie daarvan veranderde van open en vrij, naar strak en afgesloten. Beide kanten, vroeger en nu, hebben hun voor- en nadelen. Onderwijskundig was het in de begintijd een zootje. Het was niet gestructureerd. Maar wel kunstzinnig en zeer inspirerend. De opleiding beloofde een groot succes te worden, ook op internationaal niveau, maar toch werd het conceptuele karakter door de school afgekapt. Huidige argumenten voor deze toegepaste richting zijn onder andere de financiële beperkingen die tegenwoordig door de overheid worden opgelegd.

Ook het thematisch werken zou langzaam uit het onderwijs verdwijnen. Elke blok had een bepaald thema of probleem. De vakken en een centraal project stonden allen in teken van dit thema. Zodoende kregen vakken een context en hun zin. Het werkplaats onderwijsmodel, waarbij studenten een eigen klas, een eigen werkplaats, krijgen, die ze zelf mogen inrichten, werd op een gegeven moment ook afgeschaft.

De veranderingen werden voornamelijk doorgevoerd in 1998. Naar aanleiding van een tweedaagse conferentie van de staf en het docententeam werd besloten tot een herziening van het curriculum van Interaction Design. Deze herziening was noodzakelijk door veranderingen in het werkveld en ontwikkelingen binnen de faculteit en de afstudeerrichting. Daarmee werd de positie van de opleiding in het werkveld dus kritisch tegen het licht gehouden. Vervolgens werd het curriculum grondig aangepast aan de veranderingen in het werkveld. Hiernaast werden de posities van de tutoren veel duidelijker vastgesteld en werden er talloze onderwijsorganisatorische verbeteringen doorgevoerd. In deze tijd werd ook een nieuwe vorm van voor het expliciet omschrijven van het onderwijs ingevoerd, waaruit ook het OOPS ontstond.

Aan de ene kant lijken deze veranderingen goed te zijn geweest. De huidige eisen aan verantwoording en controle van het onderwijs maken het vrijgevochten karakter van vroeger ook onmogelijk. De onderwijskundige en organisatorische duidelijkheid is bovendien erg belangrijk. Aan de andere kant is het gebrek aan een inspirerende en inhoudelijk interessante omgeving een groot gemis binnen de huidige invulling van de opleiding. Ook hier is de tweezijdigheid, het spanningsveld tussen twee uitersten weer voelbaar.

De koers die de opleiding qua inhoud, onderwijs en organisatie vaart, lijkt samen te hangen met de studieleider. In de conceptuele jaren waren er 'inhoudelijke' studieleiders. In de jaren hierna, waarin het onderwijs strakker geregeld werd en er minder aandacht was voor inhoud en theorie, waren er studieleiders die zich ook inderdaad niet richtten op de inhoud, maar puur op het onderwijs en de organisatie. Het ontbreken van een inhoudelijke leider, of een vaste inhoudelijke kern lijkt een gemis voor de opleiding. Misschien zou er opnieuw een inhoudelijk leider aangesteld moeten worden, naast de huidige onderwijskundige leider? Zodat onderwijs en inhoudelijke aspecten weer in verhouding komen? Het uiteindelijke oordeel over de veranderingen hangt echter nauw samen met de doelstelling en profilering van de opleiding. Duidelijkheid op dat gebied is van groot belang. En die duidelijkheid ontbreekt.

Als een koppeling gemaakt wordt met de beroepspraktijk en de praktijk van de talloze andere opleidingen die zich bezig houden met multimedia, dan wordt duidelijk hoe matig het tegenwoordig met de opleiding gaat. Het heeft wellicht te maken met de gebrekkige, of in ieder geval onduidelijke, profilering enerzijds en de talloze 'afsplittingsafstudeerrichtingen' die ontstaan anderzijds. Door juist weer ruimte te geven aan de kunstzinnige en inhoudelijke kant van Interaction Design zouden we ons kunnen onderscheiden van de rest. En misschien is het niet financieel aantrekkelijk, maar het zou mooi zijn als Interaction Design weer de moeder mocht zijn die het eigenlijk is.

Hoofdstuk 7 – De praktijk

Stel je nu toch eens voor... Na jarenlang leren, lezen, discussiëren, experimenteren en produceren ben je afgestudeerd. Hartstikke mooi natuurlijk. Maar, die ene vraag dringt zich toch al snel op. Wat nu? Hoe ga je nu alles wat je hebt gedaan in die veilige omgeving van school omzetten naar de wereld van de beroepspraktijk? Wat houden de bezigheden in de praktijk nu eigenlijk in? Hoe worden we gezien en ontvangen door het werkveld? Staat ons misschien slecht nieuws te wachten? In dit laatste hoofdstuk van de scriptie wil ik vanuit deze vragen een voorzichtige stap wagen in 'de realiteit' van interaction design. Ik zal me hier een beeld van proberen te vormen. En vervolgens zal ik natuurlijk dit beeld evalueren.

7.1 Afgestudeerd en dan?

Al tijdens je studie is de meest gestelde vraag over de opleiding die je doet: "en, wat kun je er nu mee?" Dit doet je er als student vaag aan herinneren dat je uiteindelijk nog eens zal moeten gaan werken. Maar ach, dat is pas over een paar jaar. En dat duurt nog zó lang. Naar mate je studie vordert en het einde in zicht komt, word je je al langzaam bewust van het eigenlijke achterliggende doel van een opleiding. Helemaal als je afgestudeerd bent. Je wordt als oud (!) - student geconfronteerd met het kille feit. Je moet gaan werken.

Gelukkig lijkt het voor de interactie ontwerpers vooral leuk te worden. De beroepsperspectieven beloven een interessant gebied. Enkele citaten uit verschillende bronnen tonen dit aan. Zodat we als interaction designers gerust kunnen ademhalen. Het wordt alleen maar leuk(er).

"Uit een enquête onder bedrijven is gebleken dat er een grote vraag is naar creatieve ontwerpers van interactieve systemen. Het bedrijfsleven is vanaf het begin betrokken geweest bij de ontwikkeling van de opleiding. De interaction designer kan gaan werken in grote of kleinere bedrijven die technologische apparaten maken voor de consumentenmarkt of de industrie. Bijvoorbeeld: Philips, PTT, NS, automatiseringsbedrijven, ontwerp- of vormgevingsbureaus. Ook kan de interaction designer zich zelfstandig, of in een ontwerperscollectief, vestigen en voor verschillende opdrachtgevers als adviseur werken."⁵⁹

"Bij grote bedrijven kan men in teams terecht komen waarin mensen met verschillende achtergronden samenwerken aan een uiteindelijk product (andere interactie ontwerpers, psychologen, ergonomen, industrieel ontwerpers, organisatiedeskundigen, programmeurs etc.). Dit kan zowel in de functie van interactie ontwerper als in de functie van projectleider of bemiddelaar. Ook is het mogelijk een meer uitvoerende rol te spelen en bijvoorbeeld de wensen en doelen van de gebruikers inventariseren, de lay-out van een beeldscherm ontwerpen, testen hoe een product in de praktijk bevalt etc.. In een kleiner bedrijf kan de functie weer anders zijn. Daar kan men bijvoorbeeld verantwoordelijk gesteld worden voor alles wat met gebruikers te maken heeft en variëren de activiteiten van het interviewen van gebruikers tot het programmeren van computers. Een andere mogelijkheid is het zich zelfstandig vestigen of in een ontwerperscollectief gaan werken."⁶⁰

"De opleiding biedt de afgestudeerde een scala aan mogelijkheden. Het terrein omvat informatie- en communicatietechnologie, het uitgeven van (nieuwe) media, consumentenelektronica, entertainmentindustrie, en automatisering. (...) Veel studenten richten al tijdens de studie een eigen bedrijfje op en verdienen goed met het maken van websites."⁶¹

"Het werkveld van de interaction designer is breed en omvat bedrijfstakken als informatie- en communicatietechnologie, ontwerpbureaus, uitgeverijen van (nieuwe) media, consumentenelektronica, entertainmentindustrie en automatisering. De kern is dat het hier gaat om een werkveld dat voortdurend in ontwikkeling is. Interaction designers zijn breed inzetbaar en hebben zelden problemen met het vinden van een passende baan."⁶²

De beschrijvingen en de overeenkomsten en verschillen ertussen, zetten je wellicht aan het denken over interaction design. Wat het beroepenveld omvat en om wat voor activiteiten het daarin gaat. En wellicht het belangrijkste: het bereidt je voor op de vraag wat jij precies zou kiezen. Wat jij wilt als interaction designer. Hoe jij je profileert. Hoe je dat uitlegt aan je ouders en vrienden. En hoe je dat uitlegt aan je toekomstige baas.

⁵⁹ De opleiding Interaction Design, concepttekst leerplan en studiegids, HKU, Hilversum, 1992, blz. 12

⁶⁰ Studiegids 92 / 93, blz. 136

⁶¹ Bergman, J., *Leren en afstuderen in de Nieuwe Media*, Items 7, 1998, blz 42

⁶² Opleidingengids 2004-2005, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, blz. 95

7.2 Wat houdt het in?

Interaction design in de praktijk... Op wat voor soort bedrijven we terecht komen is redelijk duidelijk. De activiteiten, de dagelijkse bezigheden, een visie op wat interaction design in de praktijk nu eigenlijk inhoudt echter nog niet helemaal. Verschillende mensen, met verschillende visies geven hier hun mening op.

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

"[Interaction design in de praktijk] is een ontwerper die heel goed zich met allerlei tools kan redden en in staat is om cd-rom producties of internetsites te maken. [Niet eens perse vanuit de gebruiker?] Nouja, als ik heel eerlijk ben, vergeten studenten dat ook wel eens hoor. Heel erg naar vorm toe, tot en met het vierde jaar. Ik heb het nu natuurlijk over alle studenten. Je hebt de grote middenmoot, je hebt zwakke studenten en je hebt een groep waar je meteen van zegt van: nou, daar gaat het hartstikke goed mee, die begrijpen het en weten waar ze naar toe willen (...)."

Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, zegt:

"[Interaction design in de praktijk] is een mentaliteit. Het is een houding waarmee ik naar de dingen kijk. Ik ben altijd gefocust op: ja, maar wat moet ik dan doen? Neem een voorbeeld. Als iemand aan mij een verhaal verteld over een idee wat ie heeft, over een product, meteen vertaal ik het naar: wat betekent het? En wat moet ik doen? Dan kom je weer bij het hele experience denken: wat ga ik dan meemaken? Moet ik dan ineens terwijl ik in de huiskamer zit naar de slaapkamer gaan lopen om daar de PC aan te doen? Gaat niet gebeuren! Weet je wel. Is te ingewikkeld. En: wat is de kwaliteit van wat er dus gedaan wordt? (...)"

In de praktijk is het voor mij dus een mentaliteit waarbij je altijd gefocust bent op het gedrag. En de betekenis. Dus de relatie tussen betekenis en gedrag. Dus... Mensen verwijten mij wel eens dat ik altijd zoveel conceptueel ouwehoer. Als ik aan het werk ben, dan ben ik één van de meest pragmatische mensen in een project. Ben ik vaak niet zelden degene die een helder voorstelling heeft, wat het nou concreet gaat betekenen voor een gebruiker. Waar zit ie dan? Wat doet ie dan? Maar, hij is nu al zolang bezig, dat is niet leuk meer! Weet je wel, vraag 15 is niet leuk meer als je er al 14 hebt gehad. In de praktijk is het voor mij dus heel erg, een soort rücksichtsloze zoektocht naar betekenissen in hele concrete situaties. En die kunnen wat mij betreft niet concreet genoeg zijn. Weet je, een ontwerper die bij mij komt en die me geen verhaal kan vertellen over hoe hij het zich heeft voorgesteld hoe het in de praktijk wordt gebruikt, die mag wat mij betreft meteen opzouten. Ga daar eerst maar eens over nadenken. Ik wil eerst dat je mij een heel plausibel verhaal kan vertellen, van minuut tot minuut, hoe iemand het systeem gebruikt. Hoe die experience is. Heb je daar niet over nagedacht? Dan hoeven we het er niet over te hebben. Dat vind ik echt heel suf. (...)"

Interaction design in de praktijk, doe je dus het beste met je ogen dicht. Dat is een beetje het punt. Ogen dicht. En dan ga je je voorstellen hoe het is om iets anders te doen of iemand anders te zijn. Dat idee dus.

En voor mij gaan die hele abstracte dingen [en de concrete situaties] dus altijd heel makkelijk samen in mijn hoofd. (...) Ik probeer wel altijd om een zo'n groot mogelijk idee te hebben, maar dan wel (...) dus ook heel concreet. Maar dat kun je dus alleen maar doen, als je in je hoofd, die voorstelling maakt. En je ziet het project, en wat denk ik dan? (...) Daarom, het is ook zo'n makkelijk vak. Als je dus heel banaal kunt nadenken, is het een heel makkelijk vak. Dat begrijp ik nooit zo goed, waarom mensen het toch nog verkeerd doen. [Dat mensen dat vergeten] dat is toch gek? Dat je dus vergeet om banaal na te denken? Op de een of andere manier is het zo'n warboel in je hoofd, dat je niet effe kunt zeggen van: ho, ho, hoe laat is het, en waar ben ik, weet je wel, en is het nog wel leuk? Of betekenisvol, het is maar wat je ermee wilt.

Dat is het dus in de praktijk. Toch, in de praktijk betekent het dus, [deze manier van denken] telkens weer opzoeken. Het stomme is, dat is namelijk zo praktisch. Als je op die manier nadenkt. Oh, man, het helpt je wel eens zoveel inhoudelijk: weet je van: die hele sectie kan weg. Of, snap je, dat is het bizarre daar aan. Het is heel pragmatisch. Het helpt je dus heel erg van of iets wel of niet gemaakt moet worden. Daarom vind ik het ook zo'n leuk vak.

Groot denken, klein doen. Proberen om zoveel mogelijk kritische reflectie, zoveel mogelijk goede ideeën, in een eenvoudige handeling te laten samen komen. Want die handeling moet dus altijd eenvoudig zijn."

Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, zegt:

"The subject is crystallising out but it is difficult to match the subject to definite roles - you only have to look on the jobs sites to see that, interaction design (ofwel HCI, usability etc) is lumped together with Flash, Photoshop etc. but at the other end you have GUI builders who must be able to program in C++. This is partly due to the newness of the discipline, but also the fact that the area overlaps with so many other areas.

[En dus ook moeilijk om in op te leiden] ja. [interaction design in de praktijk betekent] talking to clients (what's ID?), talking to programmers (No - you don't decide what goes there - I do), talking to marketing (No - we need a term that people can understand - megaprofilemanager is no good). Partly able to do it themselves, but partly also a facilitator / communicator to get parties working together.

It helps if they have some skills [op uitvoerend gebied] - then they can work in smaller organisations where they can do all the bits. But if not then they should have an insight (overzicht) of the different areas so that they can judge what others do and discuss things with others. Then they can play the role of a true ID'er who plays a part in a team assisted by others."

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

"Ik heb het idee dat mensen toch wel erg moeten vechten om [interaction design] boven water te houden. En dat het dan toch weer van persoonlijke skills afhangt of je als interaction designer echt goed in de praktijk functioneert. Binnen een bedrijf, laat ik het zo zeggen. Degenen die zelf een bedrijfje beginnen, tenminste als een bedrijf succesvol is, dan gaat het wel heel goed. Maar het kan allemaal wel. (...)"

7.3 Ontwikkelingen, feedback en kritiek

Hoe komen de afgestudeerde interaction designers terecht in de beroepspraktijk? Goed? Matig? Hoe heeft het zich ontwikkeld? En zijn er kanttekeningen te plaatsen bij eventueel goed nieuws? Gericht op de ontwikkelingen, feedback en kritiek op interactie ontwerp in de praktijk, worden nu verschillende meningen en visies hierop behandeld.

Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, zegt:

“83 procent heeft een baan binnen een jaar. Niemand in het hele HBO die zo hoog zit. [Hoe dat komt] weet ik niet. Kennelijk doen we iets goed. [Hoeveel studenten zich nu werkelijk bezig gaan houden in interaction design gebied] wordt niet gemeten. Er wordt wel gemeten: wie krijgt er een baan? Maar, daar staat tegenover, als ik kijk naar een universiteit, naar een letteren faculteit, wordt dat ook niet gemeten (...). Dus, ik denk wel, (...) ik hoor wel van (...) Interaction Design, als je op een baan solliciteert, en je zegt dat je uit Hilversum komt, mag je overal op gesprek komen. En als je dan ook nog zegt dat je hier de EMMA hebt gedaan, hoef je eigenlijk geen portfolio meer te hebben. Dus we hebben een hele goede naam. Dus of een EMMA jongen of een Interaction Design jongen later een heel anders soort baan neemt, dat zal me een worst zijn. Als ie dat zelf wilt. Ik zeg altijd, die 83 procent is hoog, maar 17 procent wil geen baan. 83 procent is hoger dan elk andere HBO opleiding in Nederland. Dus niet de Kunsten, maar dus ook alle HTS'en en dat soort dingen allemaal.”

“Het vak is ook gegroeid hè, ik weet nog, toen Interaction Design pas bestond, toen waren de stageplaatsen vaak bij de slager op de hoek. Die nu had besloten dat computers toch beter verdienden. Die had dan een bedrijfje drie hoog achter. Dat is nu helemaal volwassen geworden, ook de stageplekken.”

Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, zegt:

“Ik ben overtuigd, als leek hoor (...), dat interaction design nog wel wat te doen heeft! [De videorecorder is nog steeds moeilijk te begrijpen], maar software ook nog steeds. Daar word ik toch dagelijks mee geconfronteerd. Maar nogmaals, alleen als consument kan ik dat beoordelen. En niet als professional. Ik zit dus helemaal niet in het werkveld. Alleen maar in het onderwijs. En mijn andere werkveld is de journalistiek.”

Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, zegt:

“Ja, er is een enorme vraag naar stagiaires. Dat begint nu echt na de dip, begint het weer terug te komen. Nou, met alle respect, ik vraag me af, hoeveel stagebedrijven specifiek naar interaction designers vragen. Ze weten dat we iets doen met interactie, ze weten dat we iets doen met het web... En dat is het dan toch vaak hoor. Driekwart van de stages is natuurlijk ook zo. Terwijl bij Philips, in zo'n research omgeving, weten ze wel degelijk wat interaction designers kunnen. Dus het hangt heel erg van het soort stagebedrijf af. Maar inderdaad, direct inzetbaar, zelfredzaam, zelfwerkzaam, op alle niveaus. (...)

Maar zoals jullie het allemaal zo mooi leren met het testen: het gebeurt helemaal niet. Daar is vaak helemaal geen geld voor. Dat is het eerste waar op bezuinigd wordt. Ook een IJsfontein geeft dat wel eens toe.

Ik merk wel, dat stagebedrijven zeggen dat ze, gedurende de stage, steeds meer gaan inzien en begrijpen wat studenten kunnen. Maar ja, op welk voor niveau zich dat dan afspeelt, blijft ook een [vraag]”

Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, zegt:

“Bij de vraag waar mensen terechtkomen, heb je het heel vaak over de succesnummers. [Iedereen komt wel aan de bak], maar ook goed? Dat weet ik niet. [Bij een inschatting over hoeveel mensen zich nu echt met interaction design bezighouden] zou ik toch wel op tien procent gokken... Dat is best wel weinig... Nee, het ligt wel hoger, toch wel de helft dan... [Dat betekent toch dat de andere helft] meer de automatiseringsbaantjes heeft. En die helft die dan wel in interaction design terechtkomt, zijn ook wel vaak de betere studenten. Die zich dan wel weten te onderscheiden, en zich kunnen verkopen. Ja, de helft vind ik wel redelijk.”

“Binnen grote bedrijven, ja, moet je je iets meer zelf boven water houden. Zij het wel dat de attitude in hele grote bedrijven wel zodanig is dat interaction designers het daar goed doen. Minstens vier, vijf afgestudeerden die toch bij Philips Design zitten op dit moment. Terwijl ze vijf jaar geleden helemaal geen mensen van het HBO wilden. Toen wilden ze alleen universiteit hebben. Die doen het daar ook goed. Dus...”

Jurriënne Ossewold, oud-docent en vroeger hoofd Interaction Design, zegt:

“Er moet gewoon heel veel nadruk moet komen te liggen op het vakgebied als zodanig. Niet op het individu, maar op het vakgebied. Het moet meer geobjectiveerd worden. Inmiddels gebeurt dat natuurlijk wel. Ik denk dat voor heel veel mensen, de klantenkring en de markt het volkomen onduidelijk is wat een interaction designer doet. (...) Dat is best wel ingewikkeld. (...) Je moet eigenlijk gebruik maken van bestaande metaforen om duidelijk te maken wat het vakgebied inhoudt. En het is interessant, want het is ontstaan tweede helft jaren tachtig, en nog steeds is er geen helder beeld, ook niet bij de markt. Dat is aan de ene kant niet erg, aan de andere kant wel, omdat wat in Interaction Design zit, is die ergonomische kant en die maakt producten leefbaar. Het kijkt simpelweg naar de menselijkheid van digitale producten. En dat is ongelofelijk belangrijk. (...) Dat kun je denk ik wel heel helder maken. Alleen moet je dat in hele simpele termen marketingwise neerzetten. En dat is niet gebeurd. (...) Dus ik denk de bekendheid van het vakgebied: non, nauwelijks. En iedereen noemt zich ook maar interaction designer. Het is een onbeschermd naam. En het wordt heel erg gesimplificeerd. (...) Dus wat dat betreft moet het vakgebied zich denk ik professioneel meer promoten. Door te zoeken naar beschermde titulatuur. Bijvoorbeeld binnen de BNO [Bond Nederlandse Ontwerpers.] (...) Het probleem binnen de BNO was dat zij zelfs daar het vakgebied niet wilden erkennen. Ze zeiden: zijn jullie nou grafisch, zijn jullie nou industrieel, of is dit toch meer techniek? En er zit ook psychologie bij? Wat moeten we daar nou mee? Dus ze zeiden: wij willen daar geen BNO label voor geven. (...) [Maar] dat is nodig. Je hebt een soort oormerk nodig. Zo kun je dat doen. (...) Maar goed, voorlopig is het nog niet gelukt. Het is nog te interdisciplinair. En dat is een anders aspect. Dat vertel ik mijn studenten nu ook. Een nieuw vakgebied, is altijd een jaar of vijftig interdisciplinair. En pas dan is het een nieuw vakgebied. Dan wordt het een discipline op zich. Het begint als multidisciplinair. Dan versmelten de disciplines en wordt het interdisciplinair. En dan ontstaat de nieuwe discipline. Dus, ach, we hebben nog dertig jaar. En dan zegt de BNO: nu snappen we het!”

Het vak interaction design is professioneler geworden. Ook is het nog steeds benodigd in de maatschappij. Het is bekender, gebruikelijker geworden in de beroepspraktijk, maar nog lang niet goed genoeg. Dat heeft simpelweg nog tijd nodig. De afgestudeerden schijnen echter heel goed terecht te komen in dit beroepsveld. Een uitzonderlijk hoog percentage van de studenten heeft binnen een jaar een baan gevonden. Eén kanttekening is wel te plaatsen bij dit schijnbaar hele goede nieuws. Dat is de vraag hoeveel mensen nu echt interaction designer worden. Hoeveel mensen gaan nu werkelijk aan de slag op interaction design gebied? En hoeveel mensen komen 'gewoon slechts' in de automatisering of de grafische industrie? Op wat voor manier is dit afhankelijk van de individuele kwaliteiten van de student? Dat wordt niet onderzocht.

Maar, dit wordt op geen enkele opleiding onderzocht. En daarmee komen we terug op een vraag die we ons nu al een paar keer eerder stelden. Namelijk de vraag wat de doelstelling van de opleiding is. Gaat het erom dat mensen een baan vinden? Of gaat het erom dat er gekwalificeerde interaction designers afstuderen? Mij lijkt het laatste, maar hier schijnen de meningen over te verschillen.

7.4 Conclusie

Als afgestudeerde interaction designer kun je aan de slag in bedrijfstakken als informatie- en communicatietechnologie, ontwerp bureaus, uitgeverijen van (nieuwe) media, consumentenelektronica, entertainmentindustrie en automatisering. Daarbij kom je vaak in teams terecht waarin je met verschillende achtergronden samenwerkt aan een uiteindelijk product. Je kunt je als interaction designer daarbij op verschillende functies en taken toeleggen. Belangrijk hierbij is dat je je voorbereidt op de vraag wat jij precies zou kiezen. Wat jij wilt als interaction designer. Hoe jij je profileert.

Er bestaan verschillende visies op wat interaction design in de praktijk nu eigenlijk inhoudt. Zo worden aan de ene kant vooral de uitvoerende activiteiten en vaardigheden benadrukt. Aan de andere kant is er de inhoudelijke kant van interaction design, waarbij het vooral gaat om een mentaliteit die focust op gedrag in relatie tot betekenis. Uiteindelijk omvat interaction design naar mijn mening beide kanten. Zowel de inhoudelijke onderzoek en discussie kant als de uitvoerende kant behoort tot het interactie ontwerpen. Uiteindelijk lijkt het vooral toch afhankelijk te zijn van de persoonlijke kwaliteiten of je echt als interaction designer in een bedrijf gaat functioneren.

83 procent van de afgestudeerden vinden echter wel binnen een jaar een baan. Dus dat is uitzonderlijk goed nieuws. Interaction design lijkt ook nog steeds benodigd in de maatschappij. Er is een grote vraag naar interaction designers. Maar er is dus wel een kanttekening te plaatsen bij dit succes. Dat is de vraag hoeveel mensen nu echt interaction designer worden. Hoeveel mensen gaan nu werkelijk aan de slag op interaction design gebied? En hoeveel mensen komen 'gewoon slechts' in de automatisering of de grafische industrie?

Daarmee komen we terug op een vraag die we ons nu al een paar keer eerder stelden. Namelijk de vraag wat de doelstelling van de opleiding is. Gaat het erom dat mensen gewoon een baan vinden? Of gaat het erom dat er gekwalificeerde interaction designers afstuderen? Een antwoord op deze vraag zou heel veel duidelijkheid scheppen. Maar een antwoord blijft uit.

Eindconclusie

Hoe is Interaction Design ontstaan, hoe heeft het zich ontwikkeld op het gebied van inhoud, filosofie, theorie en onderwijs, en hoe verhoudt het zich daarmee tot de beroepspraktijk, de wetenschap en de maatschappij? Vanuit deze hoofdvraag heb ik het ontstaan van de opleiding, de ontwikkeling van de kern van overtuigingen, feedback en kritiek daarop van betrokkenen, en de koppeling met het bredere kader kunnen behandelen, met als doel een helder en kritisch beeld te ontwikkelen op de opleiding. Dit doel is naar mijn mening bereikt. Ik heb de opleiding kunnen beschrijven; in kaart kunnen brengen. En ik heb er, natuurlijk vanuit mijn persoonlijke perspectief en huidige kennis van zaken, kritische kanttekeningen bij kunnen plaatsen.

Zo behandelde ik ten eerste de definities van interaction design en de ontstaansgeschiedenis van het vakgebied, waaruit vervolgens de opleiding kon ontstaan. Deze tweede ontstaansgeschiedenis, die van de opleiding, heb ik vervolgens in kaart gebracht. Ik beschreef hoe vanuit een stimuleringsplan van de overheid een expertisecentrum ontstond, waaronder later de opleiding Interaction Design werd ontwikkeld. Onder de faculteit Kunst, Media en Technologie begon de nieuwe opleiding, samen met een nieuw expertisecentrum, aan de eerste succesvolle jaren.

In de analyses van inhoud, filosofie, theorie en onderwijs van Interaction Design was steeds een duidelijke kern te onderscheiden. Dezelfde indelingen, bedoelingen en vakken zijn in de inhoud steeds te herleiden. De kern van de filosofie van Interaction Design bestaat uit het mensgerichte denken, het ecologisch perspectief en visies op complexiteit en verandering, ervaringsrijkheid, tijd, ruimte en non-lineariteit en de kunstacademie als omgeving. Wat betreft de theorie vormt kennis van verwante vakgebieden en het isgvo-model de kern, samen met verschillende aangeboden procesmodellen. Het probleem-, project-, en teamgerichte onderwijs is tenslotte in het onderwijs in de loop der jaren hetzelfde gebleven.

Er is echter ook veel veranderd. De inhoud van de opleiding heeft zich ontwikkeld van conceptueel en kunstzinnig, naar concreet en toegepast. Het karakter, de studenten, de missie en de middelen veranderden. Ook op het gebied van de filosofie heeft deze ontwikkeling haar sporen achtergelaten. De filosofische kern staat nog wel overeind, maar er wordt tegenwoordig veel minder aandacht aan besteed. Ook de ontwikkeling van de theorie is er één, die niet de theorie zelf betreft, maar vooral de bekendheid ervan onder de docenten en de mate waarin de theorie wordt onderwezen. Het onderwijs veranderde van open en vrij, naar strak en afgesloten. Voornamelijk in 1998 werden veel veranderingen doorgevoerd. Zo verdwenen het thematisch werken en de werkplaatsen uit het onderwijs, maar werden ook vele verduidelijkende systemen ingevoerd.

Het vormen van een oordeel over alle ontwikkelingen is erg moeilijk. Het is ook niet mijn bedoeling om een oordeel te vormen, wat algemeen zou gelden, en voor iedereen. Nee, ik denk dat uiteindelijk iedereen zelf zijn oordeel moet vormen over alle talloze aspecten die aan bod zijn gekomen in deze scriptie. Wel wil ik verschillende kritische kanttekeningen plaatsen bij de opleiding zoals ik haar in kaart heb gebracht.

Over de inhoud kan enerzijds gezegd worden dat de ontwikkeling maatschappelijk logisch is, daarnaast succesvol is, gezien onze goede naam en goede ontvangst door het werkveld en bovendien goed is voor de aandacht voor logica, techniek en marketing. Anderzijds kan er gezegd worden dat er hierdoor een groot gebrek is aan context en theorievorming, inspiratie en kunstzinnigheid. Een duidelijk standpunt over de bedoelde positie van Interaction Design tussen de twee spanningsvelden ontbreekt.

De ontwikkeling op het gebied van filosofie vind ik zorgelijk. Het is schijnbaar niet meer duidelijk hoe men alle filosofische begrippen en visies moet plaatsen. Sterker nog, niemand lijkt overzicht te hebben over wat er aan kernfilosofieën wordt uitgedragen. Studenten mogen het zelf uitzoeken. De verschuiving naar concrete methodes en vaardigheden is jammer gezien het feit dat de filosofieën context en inspiratie kunnen bieden. Ook hier ontbreekt een duidelijk standpunt en verder onderzoek is gewenst.

In de kern is de theorie niet veranderd. Ook hier gaat het echter om de verandering in de bekendheid en de mate van onderwijzen. Hoewel ook hier verder onderzoek benodigd is, lijkt het onder de docenten te ontbreken aan een gedeelde visie en aanpak met betrekking tot het isgvo-model. Jammer, want het isgvo-model is naar mijn mening een handig en inspirerend denkraam.

De veranderingen in het onderwijs lijken aan de ene kant zeer goed, want onderwijskundige en organisatorische duidelijkheid is belangrijk. Bovendien maken de huidige eisen van de overheid het vrijgevochten karakter van de opleiding onmogelijk. Aan de andere kant geldt weer het gebrek aan een inspirerende en inhoudelijk interessante omgeving. Het ontbreken van een inhoudelijk leider, of een inhoudelijk vaste kern, lijkt een gemis voor de opleiding. Misschien zou er opnieuw een

inhoudelijk leider aangesteld moeten worden, naast de huidige onderwijskundige leider? Zodat onderwijs en inhoudelijke aspecten weer in verhouding komen? Het uiteindelijke oordeel hangt echter ook hier weer af van de doelstelling en bedoelde profilering van de opleiding. Duidelijkheid op dat gebied ontbreekt.

Interaction Design in het bredere kader van beroepspraktijk, (media)wetenschap en maatschappij geeft een aantal interessante inzichten. Zo kan er gediscussieerd worden over het feit of het contact tussen beroepspraktijk en opleiding nog voldoende wordt gerealiseerd. Als het kunstzinnige karakter uitgangspunt is, ontbreekt het aan de juiste contacten en zouden er meer docenten uit de (traditionele) kunsten aangetrokken kunnen worden. Verder kan het gedachtegoed van Interaction Design gekoppeld worden aan de filosofische stromingen postmodernisme, existentialisme en fenomenologie. Bovendien is het verwant aan het wetenschappelijke onderzoeksgebied zelforganisatie en lijkt de opleiding een tussenpositie in te nemen tussen de mediawetenschappelijke stromingen technologisch determinisme en sociaal constructivisme in. Ook bleek hoe Interaction Design zich laat betrekken op maatschappelijk niveau. Wat betreft theorie en modellen kan er nog wel wat geleerd worden over modellen voor de procesaanpak. Eén gedeelde visie hierop ontbreekt. Verder kan er in de vergelijking van het onderwijs met de talloze andere multimedia opleidingen worden geconcludeerd dat het erg matig gaat met de opleiding door een gebrek aan een duidelijke profilering en het uit elkaar trekken van het vakgebied door het oprichten van verschillende splinterafstudeerrichtingen. De koppeling van Interaction Design aan de beroepspraktijk schetst gelukkig toch een zonnig toekomstbeeld, maar ook hier kunnen kritische vragen gesteld worden. Hoe bekend is Interaction Design eigenlijk in de beroepspraktijk? Wie gaat er eigenlijk werkelijk aan de slag als interactie ontwerper? En wat is de doelstelling van de opleiding met betrekking tot dit onderwerp? Deze antwoorden blijven uit.

Kortom kan dus gezegd worden dat er een helder beeld is verkregen op het ontstaan en de kern van de opleiding. In fundamentele zin is Interaction Design niet veranderd. In de kern staan inhoud, filosofie, theorie en onderwijs nog overeind. Maar daaromheen is van alles gebeurd. En ik heb daar vele kritische kanttekeningen bij kunnen plaatsen. De opleiding lijkt zich onduidelijk en ongecontroleerd te bewegen tussen de twee spanningsvelden. Een postmodernistische, conceptuele en kunstzinnige kant enerzijds en de gestructureerde, toegepaste en financiële kant anderzijds. De positie, richting, doelstelling en profilering blijven hiermee erg onbekend bij de studenten, docenten en de buitenwereld. Naar mijn mening is het bovendien ontzettend zonde om zoveel kennis, context en inspiratie verloren te laten gaan, die door inhoudelijke vakken, aandacht voor filosofie en theorie, en de vrijere onderwijsvorm vroeger in grotere mate werden aangeboden.

Toch hoeft de verschuiving naar het toegepaste karakter en tegelijkertijd het onduidelijk blijven van de positie van Interaction Design niet perse een probleem te zijn. Dit is het geval als het namelijk juist de bedoeling is van de leiding om een zeer veelzijdige en daarmee onduidelijke opleiding neer te zetten. Mocht dit het geval zijn, dan zou deze bedoelde onduidelijkheid duidelijk gecommuniceerd kunnen worden naar de betrokkenen. En wilt men juist de toegepaste richting op, ook al verdwijnt een profilering daarmee totaal, dan moet er niet meer gezegd worden dat de opleiding zich wil onderscheiden door het kunstzinnige karakter. Er moet gekozen worden.

In mijn ogen is dit dus wel een probleem, waarover een standpunt ingenomen zou moeten worden door de leiding van Interaction Design. Mijn beeld op de opleiding is veel helderder geworden. En inderdaad, ook veel kritischer. Nogmaals wil ik echter benadrukken dat mijn kritiek op een opbouwende en aanvullende manier bedoeld is. Interaction Design is op het moment al een hele goede, leuke en interessante opleiding, maar één die ook zit met deze moeilijk te verenigen uitersten. Het onderwijs is tegenwoordig goed geregeld en gestructureerd. Nu de inhoud, filosofie en theorie nog. Dit belangrijke onderdeel van Interaction Design mag veel meer, duidelijker, overzichtelijker en minder divers worden onderwezen naar mijn mening. Maar dan dus wel op zo'n manier dat er nog ruimte blijft voor de persoonlijke invulling en kunstzinnigheid. Dat is dus heel moeilijk. Misschien is Interaction Design gedoemd tussen de twee spanningsvelden in te moeten blijven bewegen. We moeten voortdurend blijven zoeken naar het midden. We? Jij en ik. Weet je nog?

Nawoord

Wat was het een werk. Het verzamelen van alle artikelen en documenten. Grotendeels onbekend verspreid over talloze mensen als ze waren. Het zoeken van contact met de betrokkenen. Want het verhaal ligt voor het grootste gedeelte opgeslagen in de geheugens van al deze mensen. Wat was het een werk om alles door te lezen. Om alles door te spreken. Wat was het een uitdaging om alles aan elkaar te koppelen. Om alles te verbinden. Om alles een plekje te geven. Met heel veel plezier kijk ik terug op dit hele proces. Met een glimlach rond mijn mond, denk ik: wat was het een werk.

Ik denk dat het aardig geslaagd is. Het maken van een beschrijving, van een overzicht van Interaction Design: het ontstaan, de overtuigingen, de ontwikkeling, de feedback en kritiek en de koppeling in een breder kader. Ik ben heel blij met deze verzameling van alle feiten, gebeurtenissen, principes, ideeën, visies, meningen en zorgen, dat de scriptie is geworden.

En ik heb het al vaak gezegd. Het onderzoek zelf is natuurlijk niet volledig. Ikzelf ben ook geen objectief persoon. Het is ook niet mijn bedoeling geweest een objectief en absoluut beeld te schetsen en hierover een uiteindelijk oordeel over te vormen. Ik heb mijn mening gegeven op basis van mijn perspectief en het onderzoek dat ik heb kunnen verrichten. Verder mag iedereen zijn eigen oordeel vormen. En ik wil daar ook graag de ruimte voor geven.

Er zijn zoveel verschillende en soms ook strijdige meningen en visies naar voren gekomen in mijn scriptie. Sommige onderwerpen in de scriptie liggen misschien zelfs wel gevoelig. Ook op het persoonlijke vlak. Ik was me hier zeker ook bewust van, en het heeft ten dele ook wel mijn fascinatie gevormd voor dit onderwerp denk ik. Veel kritische kanttekeningen die ik uiteindelijk heb uitgesproken zijn voor een heel groot deel afkomstig van de mensen die ik sprak. Daarom heb ik de interviews ook zo verwerkt in mijn scriptie. Ik heb de mensen zelf laten zeggen wat zij vonden dat er gezegd moest worden. Ik heb geprobeerd de grote lijnen hierin te zien. Ik heb ze proberen te verbinden tot een groter geheel. En uiteindelijk heb ik er zodoende mijn eigen oordeel over gevormd. Ik wil echter benadrukken dat ik hoop niemand op één of andere wijze tegen het hoofd te hebben gestoten.

Verder onderzoek zou voor een volledig en actueel overzicht van de opleiding benodigd zijn. En het zou uitermate interessant zijn. Er zou met name meer onderzoek verricht moeten worden naar de schijnbare verandering onder de docenten in de bekendheid en de mate van onderwijzen van de kernfilosofieën en -theorieën. Daarmee zou dan goed aangetoond kunnen worden of er werkelijk niemand meer overzicht heeft over wat er aan kernfilosofieën wordt uitgedragen. En of het een feit is dat het onder de docenten ontbreekt aan een gedeelde visie en aanpak met betrekking tot het isgvo-model en ontwerpprocessen. Een ander punt betreft de man-, vrouwverhoudingen onder de geïnterviewden. Hier heb ik tijdens mijn onderzoek geen aandacht aan besteed. Maar dit is een aspect dat zeker niet over het hoofd gezien mag worden.

Deze scriptie zou gezien kunnen worden als een begin van een discussie. Ik heb een stelling ingenomen. Hier kan vervolgens op gereageerd worden. Het zou heel goed kunnen dat men op basis van meer informatie tot andere conclusies komt. Maar mijn zoektocht in de scriptie stopt hier. Op basis van de verzamelde informatie ben ik tot deze meningen gekomen. Ik ga graag verder de discussie aan over Interaction Design. Ik laat me zelfs graag overtuigen als ik niet 'gelijk' blijk te hebben. Als er al een gelijk, een waarheid bestaat in dit geheel. In de reacties ben ik zeer geïnteresseerd. Daarmee wordt het onderzoek dan eigenlijk vanzelf voortgezet. Ik denk dat dit belangrijk is, en zoals gezegd, wil ik hiervoor graag de ruimte geven. De ontwikkeling van een website met een forum wordt op het moment van schrijven in gang gezet. Hier zal de ruimte worden vormgegeven voor reactie op basis van mijn actie.

Tenslotte wil ik er op wijzen dat ik het ontbreken van een archief over Interaction Design tijdens het proces van bezigheden voor mijn scriptie heb ervaren als een groot gemis. Naar mijn mening is het een grote zonde dat alle historische documenten, artikelen, brochures en zeker ook al het studentenwerk van Interaction Design verspreid en verloren raken. De scriptie is een eerste persoonlijke poging dergelijke bronnen bij elkaar te brengen. Een cd-rom die nog ontwikkeld zal worden, wordt een tweede persoonlijke poging dit te doen. Een initiatief van school zouden ik en vele anderen echter zeer waarderen.

Ik wil je bedanken voor het lezen, en onthoudt: reacties hoor ik graag!

Nico Druif,
derdejaars student Interaction Design
Hauwert, april 2004

Bibliografie / URL's / Interviews

Over ontstaansgeschiedenis, ontwikkeling, inhoud, filosofie en theorie van de opleiding:

- Adformatie nr. 45, 10 november 1994
- AV jaarnaal, jaargang 4, nummer 20, 13 oktober 1995, "HKU richt Centre for Interaction Design op"
- Bergman, J., Leren en afstuderen in de Nieuwe Media, Items 7, 1998
- concepttekst voor brochure voor Centre for Interaction Design, oktober 1994
- concepttekst voor brochure voor Centre for Interaction Design, oktober 199
- De opleiding Interaction Design, concepttekst leerplan en studiegids, HKU, Hilversum, 1992
- Jaarverslag 1998, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, juli 1999
- Kers, S., Rijken, D. Interaction Design, uitgave 1991, jaargang 3, nr. 8
- Opleidingengids 2004-2005, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
- Rijken, D. en van Burgsteden, W. Interaction Design at the Utrecht School of the Arts, SIGCHI bulletin, vol. 26, nr. 3, 1994
- Rijken, D., Interaction Design, Vormberichten, oktober 1994
- Rijken, D., Wegner, P., Het ISGVO model, Interaction Design – mensen, technologie en vormgeving, uit waarschijnlijk 1994
- Severen, T. van, Doors of Perception 2 over invasie nieuwe media in privacy, thuis welk thuis?
- stencils voor het Centre for Interaction Design uit 1995
- Studiegids 92/93, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
- Studiegids 98/99, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
- Weerdmeester, B. Ergonomie, idk3-5, 2000

Over vakgebied en beroepspraktijk:

- Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H. Interaction Design: beyond human-computer interaction. John Wiley & Sons. 2002
- Helander, M., Landauer, T., Prabhu, P. Handbook of human-computer interaction, Elsevier Science 1997

Over (media)wetenschap:

- reader Media, cultuur en maatschappij, instituut Media en Re/presentatie, Universiteit Utrecht, studiejaar 2003/2004, blok 1, cursuscoördinator E. Müller
- Druif, N., Een mix van de beste ingrediënten, Nuancering Active Audience benadering, september 2003
- Mul, J. de, Filosofie in cyberspace: reflecties op de informatie- en communicatietechnologie, Kampen: uitgeverij Klement, 2002
- Schut, M. C., Introduction, Self organizing systems, lecture notes, Vrije Universiteit Amsterdam, oktober 2001

Over interview methode:

- Deacon, D., et al. Researching Communications. London: Arnold, 1998. 14-39

Over scriptie schrijven:

- Het grote scriptieboek, Martin Lacet

URL's:

- Löwgren, J. Just how far beyond Human-Computer Interaction is interaction design? http://www.boxesandarrows.com/archives/just_how_far_beyond_Human-Computer_Interaction_is_interaction_design.php 31-01-04

Interviews:

- Ingrid Mooij, oud-medewerker CID en tutor Interaction Design, Hilversum, 20 januari 2004
- Lon Barfield, oud-docent Interaction Design, MSN chat, 27 januari, 3 februari 2004
- Phillipe Wegner, ontwikkelaar onderwijsprogramma en oud-docent, Amsterdam, 2 februari 2004
- Bernard Weerdmeester, docent menswetenschappelijke vakken, Hilversum, 5 februari 2004
- Ad Wisman, directeur faculteit KMT en (formeel) hoofd Interaction Design, Hilversum, 5 februari 2004
- Martin Lacet, docent kunstbeschouwende vakken, Hilversum, 6 februari 2004
- Dick Rijken, ontwikkelaar onderwijsprogramma en vroeger hoofd, Hilversum, 19 februari 2004
- Jurriëne Ossewold, oud-docent en vroeger hoofd Interaction Design, Amsterdam, 27 februari 2004

Bijlagen

Uitleg website:

De ontwikkeling van een website met een forum wordt op het moment van schrijven in gang gezet. Hier zal de ruimte worden vormgegeven voor reactie op basis van mijn actie.

Uitleg cd-rom:

De scriptie is een eerste persoonlijke poging bronnen bij elkaar te brengen. Een cd-rom die nog ontwikkeld zal worden, wordt een tweede persoonlijke poging dit te doen.

Samenvatting

Hoe is Interaction Design ontstaan, hoe heeft het zich ontwikkeld op het gebied van inhoud, filosofie, theorie en onderwijs, en hoe verhoudt het zich daarmee tot de beroepspraktijk, de wetenschap en de maatschappij? Vanuit deze hoofdvraag zal in deze scriptie het ontstaan van de opleiding, de ontwikkeling van de kern van overtuigingen, feedback en kritiek daarop van betrokkenen, en de koppeling met het bredere kader kunnen behandelen, met als doel een helder en kritisch beeld te ontwikkelen op de opleiding. Dit doel wordt door het lezen van deze scriptie bereikt. Ik heb de opleiding kunnen beschrijven; in kaart kunnen brengen. En ik heb, natuurlijk vanuit mijn persoonlijke perspectief en huidige kennis van zaken, er kritische kanttekeningen bij kunnen plaatsen.

Zo behandel ik ten eerste de definities van interaction design en de ontstaansgeschiedenis van het vakgebied, waaruit vervolgens de opleiding kon ontstaan. Deze tweede ontstaansgeschiedenis, die van de opleiding, heb ik vervolgens in kaart gebracht.

In de analyses van inhoud, filosofie, theorie en onderwijs van Interaction Design is steeds een duidelijke kern te onderscheiden. Er is echter ook veel veranderd. Het vormen van een oordeel over alle ontwikkelingen is erg moeilijk. Het is ook niet mijn bedoeling om een oordeel te vormen, wat algemeen zou gelden, en voor iedereen. Nee, ik denk dat uiteindelijk iedereen zelf zijn oordeel moet vormen over alle talloze aspecten die aan bod komen in deze scriptie. Wel wil ik verschillende kritische kanttekeningen plaatsen bij de opleiding zoals ik haar in kaart heb gebracht.

Over de inhoud kan enerzijds gezegd worden dat de ontwikkeling maatschappelijk logisch is, daarnaast succesvol is, gezien onze goede naam en goede ontvangst door het werkveld en bovendien goed is voor de aandacht voor logica, techniek en marketing. Anderzijds kan er gezegd worden dat er hierdoor een groot gebrek is aan context en theorievorming, inspiratie en kunstzinnigheid. Een duidelijk standpunt over de bedoelde positie van Interaction Design tussen de twee spanningsvelden ontbreekt.

De ontwikkeling op het gebied van filosofie vind ik zorgelijk. Het is schijnbaar niet meer duidelijk hoe men alle filosofische begrippen en visies moet plaatsen. Sterker nog, niemand lijkt overzicht te hebben over wat er aan kernfilosofieën wordt uitgedragen. Studenten mogen het zelf uitzoeken. De verschuiving naar concrete methodes en vaardigheden is jammer gezien het feit dat de filosofieën context en inspiratie kunnen bieden. Ook hier ontbreekt een duidelijk standpunt en verder onderzoek is gewenst.

In de kern is de theorie niet veranderd. Ook hier gaat het echter om de verandering in de bekendheid en de mate van onderwijzen. Hoewel ook hier verder onderzoek benodigd is, lijkt het onder de docenten te ontbreken aan een gedeelde visie en aanpak met betrekking tot het isgvo-model. Jammer, want het isgvo is naar mijn mening een handig en inspirerend denkraam.

De veranderingen in het onderwijs lijken aan de ene kant zeer goed, want onderwijskundige en organisatorische duidelijkheid is belangrijk. Bovendien maken de huidige eisen van de overheid het vrijgevochten karakter van de opleiding onmogelijk. Aan de andere kant geldt weer het gebrek aan een inspirerende en inhoudelijk interessante omgeving. Het ontbreken van een inhoudelijk leider, of een inhoudelijk vaste kern, lijkt een gemis voor de opleiding. Misschien zou er opnieuw een inhoudelijk leider aangesteld moeten worden, naast de huidige onderwijskundige leider? Zodat onderwijs en inhoudelijke aspecten weer in verhouding komen? Het uiteindelijke oordeel hangt echter ook hier weer af van de doelstelling en bedoelde profilering van de opleiding. Duidelijkheid op dat gebied ontbreekt. Ook Interaction Design in het bredere kader van beroepspraktijk, (media)wetenschap en maatschappij geeft een aantal interessante inzichten en vragen.

Kortom kan dus gezegd worden dat er een helder beeld wordt verkregen op het ontstaan en de kern van de opleiding. In fundamentele zin is Interaction Design niet veranderd. In de kern staan inhoud, filosofie, theorie en onderwijs nog overeind. Maar daaromheen is van alles gebeurd. En ik heb daar vele kritische kanttekeningen bij kunnen plaatsen. De opleiding lijkt zich onduidelijk en ongecontroleerd te bewegen tussen de twee spanningsvelden. Een postmodernistische, conceptuele en kunstzinnige kant enerzijds en de gestructureerde, toegepaste en financiële kant anderzijds. De positie, richting, doelstelling en profilering blijven hiermee erg onbekend bij de studenten, docenten en de buitenwereld. Naar mijn mening is het bovendien ontzettend zonde om zoveel kennis, context en inspiratie verloren te laten gaan, die door inhoudelijke vakken, aandacht voor filosofie en theorie, en de vrijere onderwijsvorm vroeger in grotere mate werden aangeboden. Toch hoeft de verschuiving naar het toegepaste karakter en tegelijkertijd het onduidelijk blijven van de positie van Interaction Design niet perse een probleem te zijn, maar in mijn ogen is het dat wel, waarover een standpunt ingenomen zou moeten worden door de leiding van Interaction Design. Mijn beeld op de opleiding is veel helderder geworden. En inderdaad, ook veel kritischer. Het onderwijs is tegenwoordig goed geregeld en gestructureerd. Nu de inhoud, filosofie en theorie nog. Dit belangrijke onderdeel van Interaction Design mag veel meer, duidelijker, overzichtelijker en minder divers worden onderwezen naar mijn mening. Maar dan dus wel op zo'n manier dat er nog ruimte blijft voor de persoonlijke invulling en kunstzinnigheid. Dat is dus heel moeilijk. Misschien is Interaction Design gedoemd tussen de twee spanningsvelden in te moeten blijven bewegen. Er zal voortdurend gezocht moeten blijven worden naar het midden.