



Voor directe publicatie

## **DATABALL\_**

"Databall\_" visualiseert stromen van persoonlijke gegevens, en maakt kinderen op een speelse manier bewust van hun online sporen.

Kinderen groeien op omringd door digitale apparaten, zonder de waarde van hun persoonlijke informatie te begrijpen. Via smartphones en tablets laten ze sporen achter op internet zonder het te beseffen. Dit spel voor twee spelers toont de data-score en verhoogt bewustzijn. Zestig ballen stellen de verschillende soorten persoonlijke gegevens voor, zoals chatgeschiedenis, foto's, online aankopen en meer. Ze stuiten langs de geïnteresseerde partijen: datahandelaren, de overheid, de toezichthouder en criminelen. Als u de pop-bumpers van de gegevenshandelaar raakt, krijgt u punten, maar pas op voor de hackers: dan is het game over.

Meer informatie: [www.felixmollinga.com/databall\\_](http://www.felixmollinga.com/databall_)

## **QUOTES**

"Blijven we dit spel spelen, wetende dat we onvermijdelijk onze gegevens verliezen?"  
"We communiceren, en soms gaat het fout."

## ACHTERGROND

Wanneer we communiceren gaat het soms fout. Dat is de essentie van wat kinderen moeten leren over online verkeer en persoonsgegevens. Dit spel laat zien dat gegevens verloren kunnen gaan: door hackers, de overheid of andere partijen.

Het spel is gemaakt in de vorm van een flipperkast vanwege de zeer fysieke weergave van beweging. Dit spel kan worden gebruikt om verhalen te vertellen, zoals banken die de betaalgegevens van hun klanten verliezen, socialemediaplatforms die het gedrag van hun gebruikers lekken, of foto's van beroemdheden die worden gehackt. De elementen in het spel nemen door de projectie verschillende rollen aan, om te laten zien hoe de datastromen horen te zijn, en waar het mis is gegaan.

Gegevens zijn abstract: er zijn geen meetbare eenheden. Terwijl het digitale landschap verandert van sorteren op basis van gegevens naar een maatschappij waarin burgers worden gestimuleerd zelf gegevens vrij te geven, moeten we ons bewust zijn van de waarde hiervan. Blijven we voor ons plezier hetzelfde spel spelen, wetende dat we zonder twijfel onze gegevens verliezen? Of doen we helemaal niet mee, en onttrekken we ons van veel sociaal verkeer?

Misschien is er een derde optie, waarin spelers samenwerken, en de high-score gedeeld wordt. Dit is het scenario waarin bedrijven rekening houden met het gegevens-belang van hun gebruikers, en ze samen verantwoordelijkheid nemen. Maar voordat dit gebeurt moeten we les geven aan de programmeurs en software-ontwikkelaars van morgen.

## OVER

Felix Mollinga is een Nederlandse productontwerper, en ontwerpt volgens zijn persoonlijke design mantra "Form Follows Future". Hij is recent cum laude afgestudeerd aan de Design Academy Eindhoven. Met een interesse in het ontwerpen van producten voor de (nabije) toekomst ontwerpt hij specifiek producten met betrekking tot innovatie, duurzaamheid en ethische dilemma's.

"Databall\_" is genomineerd voor de Icarus Design Award 2018. Hij heeft de James Dyson Award NL (voor innovatieve product concepten) gewonnen voor "Acoin", een apparaat voor een toekomst zonder cash. Zijn werk is gepubliceerd in FRAME, Eigen Huis & Interieur, Sprout, de Ingenieur, en is geëxposeerd in Nederland, New York, Singapore en Indonesië.

## DUTCH DESIGN WEEK

Databall\_ staat tentoongesteld op G18, tijdens Dutch Design Week 2018  
De Campina, Dirk Boutslaan 2, 5613LW Eindhoven, Nederland  
20 Okt 13-18h, 21-28 Okt 11-18h

## CONTACT

🌐 [www.felixmollinga.com](http://www.felixmollinga.com)  
✉ [felix@felixmollinga.com](mailto:felix@felixmollinga.com)  
📷 @felixmollinga