

Uitdagingen

speel het spel

**gamification als motor
voor verandering**

Ellis Bartholomeus

Boom

Uitdaging 1

Kies een moment uit je eigen kindertijd toen je je favoriete spel speelde. Probeer een situatie vast te leggen: beschrijf de context en gebruik eventueel de waar – wanneer – wie – wat – hoe en waarom.

Spel.....

Situatie

.....

.....

Wanneer.....

Waar.....

Wie.....

Wat

Hoe.....

Waarom.....

Bonus

Beschrijf de reeks emoties die je tijdens dat moment van spelen voelde, plus wat je nu voelt terwijl je aan die herinnering denkt.

Emoties.....

.....

.....

☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

☐ Bonus

Uitdaging 2

Onderzoek het spelen van een spel (je kan het voorbeeld uit de vorige uitdaging kiezen of een ander spel kiezen) en probeer de ervaring van de vrijwillige inspanning van de speler in te schatten: voor, tijdens en na het spelen. Kun je een verschil in de motivatie van de speler herkennen en welke aspecten beïnvloeden dat? Voeg de lijn van jouw spelmotivatie toe in de grafiek.

Spel.....

Spelers.....

Situatie.....

.....

.....

Bonus: breng op de grafiek ook de drie v's (vrijheid, veiligheid en verbinding) in kaart met andere kleuren.



☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

Uitdaging 3

Zoek online naar een inspirerende foto van een speler die een spel speelt. Teken een cirkel rond de hoofdspeler en beschrijf de magie die op dat moment plaatsvindt. Welke verwachting of belofte straalt deze speler uit? Waaraan lees je dat af?

Verbeeld ook de interactie met andere spelers. Waar is de magische cirkel het sterkst? Oefen in het herkennen ervan. Probeer de interactie van de speler met het spel en met andere spelers op te nemen als die er is. Oefen het herkennen van de magische cirkel.

Spel.....

Speler(s).....

Situatie

.....

Verwachting.....

.....

.....

Motivatie

.....

.....

Interactie met het spel.....

.....

.....

Interactie met andere spelers.....

.....

.....

☐ Aan het doen

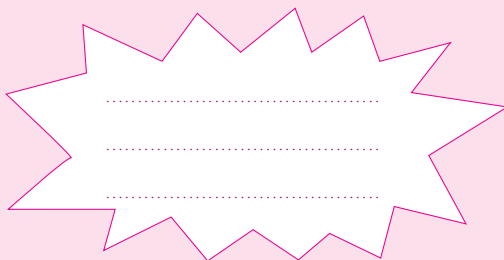
☐ Gedaan!

Uitdaging 4

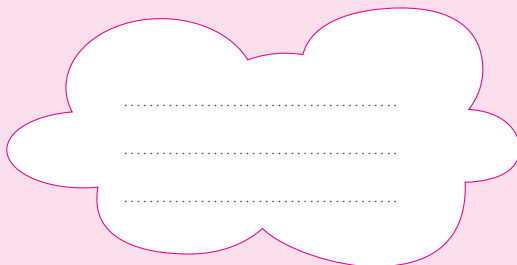
- Kies om te beginnen een wat vertrouwde klus als doel (bijvoorbeeld de zolder, klerenkast of archief opruimen, of iets repareren).
- Schrijf of teken twee scenario's van je reis vanaf dit moment naar dat doel met behulp van ten minste drie opties uit de lijst. Maak een negatief scenario (nachtmerrie) plus een ideaal droomscenario.
- Destilleer hieruit je top drie van kansen plus je grootste risico's en maak het perfecte plan om je doel te bereiken.

De klus of taak:.....

Nachtmerriescenario:



Droomscenario:



Top drie van kansen:.....

Top drie van risico's:.....

Plan van aanpak:

.....

Bonus

Maak een lijst van wie mogelijk betrokken zijn bij dit doel, als medewerker of tegenstander, en bedenk een strategie hoe je hen erbij betrekt (of juist erbuiten houdt).

Medewerkers:.....

Tegenstanders:.....

Strategie:

☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

☐ Bonus

Uitdaging 5

Neem je resultaat van uitdaging 3 erbij en beschrijf minimaal drie positieve en drie negatieve emoties die jouw speler in die magische cirkel zou kunnen ervaren. Probeer zowel voor de hand liggende als wat meer onwaarschijnlijke emoties te bedenken.

Speltitel:

Speler(s):

Situatie:

Positieve emoties:



1

2

3

Negatieve emoties:



1

2

3

☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

Uitdaging 6

Ieder ervaart in zijn leven tegenstellingen die zich regelmatig in verschillende vormen aandienen. Wat zijn de belangrijkste tegenpolen die bij jou spelen?

.....●.....	●.....
.....●.....	●.....
.....●.....	●.....

Bonus

Teken op iedere lijn tussen de polen je ideale plek en de plek waar je je op dit moment denkt te bevinden. Als daar afstand tussen zit, wat zou je vandaag nog kunnen doen om die twee plekken dichterbij elkaar te krijgen? Of: wat houdt je tegen?

Wat ik kan doen:.....

.....

Wat me tegenhoudt:

.....

Uitdaging 7

Denk aan games waarbij je valsspeelde of waar een andere speler jou heeft 'bedrogen'. Beschrijf de impact van dat gedrag op de ervaring en ga na of dit nog enige invloed heeft gehad op je echte leven. Vind jij het leuk om vals te spelen in games? Vind je het vervelend als anderen regels buigen in een spel (valsspelen)?

Spel.....

Speler(s).....

Valsspeler.....

Situatie.....

.....

.....

Impact tijdens het spelen.....

Impact na het spelen.....

Houd jij van valsspelen? ☐ ja ☐ nee

Vind je het leuk als iemand met jou een spelletje speelt? ☐ ja ☐ nee

☐ Aan het doen ☐ Gedaan!

Uitdaging 8

Bedenk een taak waar je al een poos tegen opziet of iets wat je niet graag doet. Ontwerp een spel rond die taak met jou als speler. Omring jezelf met een magische cirkel naar keuze en beschrijf wat er is gebeurd. Heeft jouw spel misschien een herontwerp nodig?

taak:.....

spelontwerp:.....

reflectie:.....

.....

.....

herontwerp: ☐ niet nodig ☐ nodig:

☐ Aan het doen ☐ Gedaan!

Uitdaging 9

Doe een opzettelijke interventie en probeer een spelelement toe te passen. Dit kan zo klein zijn als iemand een '10 punten!'-compliment geven, of een tastbare beloning, een scorebord voor klusjes in huis, of zo groot als het organiseren van een teamuitdaging of een wedstrijd in recycling met je collega's.

Leg van tevoren vast wat je verwachtte en wat er vervolgens gebeurde.

(Inspiratie nodig? Gebruik de lijst met 99 game-elementen aan het einde van dit boek.)

Interventie:

Wat zal er naar verwachting gebeuren:

.....

Wat gebeurde er daadwerkelijk:

.....

☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

Uitdaging 10

Een eenvoudig doe-het-zelf-experiment is om een (spel)regel in je dagelijks leven te bedenken en deze een tijdlang elke dag uit te voeren. Kijk wat er gebeurt nadat je een week of paar weken hebt gemeten. Probeer bij het meten de ervaring zo eenvoudig mogelijk vast te leggen. Wordt het in de loop van de tijd een gewoonte, een uitdaging of een last? Is het uitvoeren en vastleggen eenvoudig en efficiënt of kost het je veel moeite? En hoe kun je dat veranderen, simpeler maken of is juist extra uitdaging meer wenselijk? Speel met je eigen set regels.

Titel experiment:.....

Als (moment):.....

Zal ik (activiteit):.....

En ik leg dit als volgt vast:.....

Gedurende (periode):.....

☐ gewoonte ☐ een uitdaging ☐ een last

Aanpassing

☐ Aan het doen ☐ Gedaan!

Uitdaging 11

Wanneer grenzen worden overschreden en een interventie vereist is, gebruik dan de volgende stappen als houvast. Creëer samen een nieuw spel als een manier om al spelend te communiceren over het conflict.

Wie spelen een rol in deze situatie?

Wat is fijn, wat zijn de voordelen voor elke deelnemer?
(Bijvoorbeeld beschrijven hoe leuk het is om een game te spelen.)

Wat doet pijn, wat zijn de nadelen voor elke deelnemer?
(De negatieve effecten beschrijven zoals te laat komen.)

Stel samen twee lijsten op met goed (gewenst) en slecht gedrag.
(Er mag best overdreven worden; gebruik humor n het omschrijven van gedrag.)

Waar liggen voor elke partij de grenzen tussen goed en 'slecht'? En waar zou een gemeenschappelijke grens kunnen liggen en wanneer (hoe) wordt deze overschreden?

Waar ligt de ideale grens waarover iedereen het eens kan worden?

.....

Stel maximaal drie als-dan-(spel)regels op, inclusief de termijn en handhaving.

1 Als (vul in wie) wel/niet (een activiteit) doet voor (vul in periode of
aantal keer), dan mag (vul in wie) (een activiteit), als
beloning/straf

2.....

3.....

Onderteken samen het contract. Iedereen moet het met de gezamenlijk
opgestelde regels eens zijn, anders werkt het niet.

tijdstip

plaats

naam 1

handtekening 1

tijdstip

plaats

naam 2

handtekening 2

Uitdaging 12

Zoek online naar de typische kenmerken van de Franse socioloog Roger Caillois. Hoeveel zijn er? Hoeveel typen van spel onderscheidt hij? Wat is jouw favoriete type?

Aantal Caillois-kenmerken.....
.....

Aantal typen van spel.....
.....

Mijn favoriete speeltype.....
.....

☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

Uitdaging 13

Kies een situatie uit je verleden waarin je een specifiek einddoel nastreefde. Kun je dat pad beschrijven en hoe ben je daar gekomen? Probeer nu dat pad opnieuw te ontwerpen door mijlpalen en subdoelen te beschrijven. Toets hoe ver je in detail kunt gaan om dat pad in de kleinst mogelijke stapjes op te breken. Kies dan je ideale 'stapgrootte' voor je eerstvolgende doel.

Teken hier je eerder ervaren einddoel en pad in stappen:

.....

.....

Teken hier je volgende einddoel met te nemen stappen:

.....

.....

Ideale stapgrootte:

.....

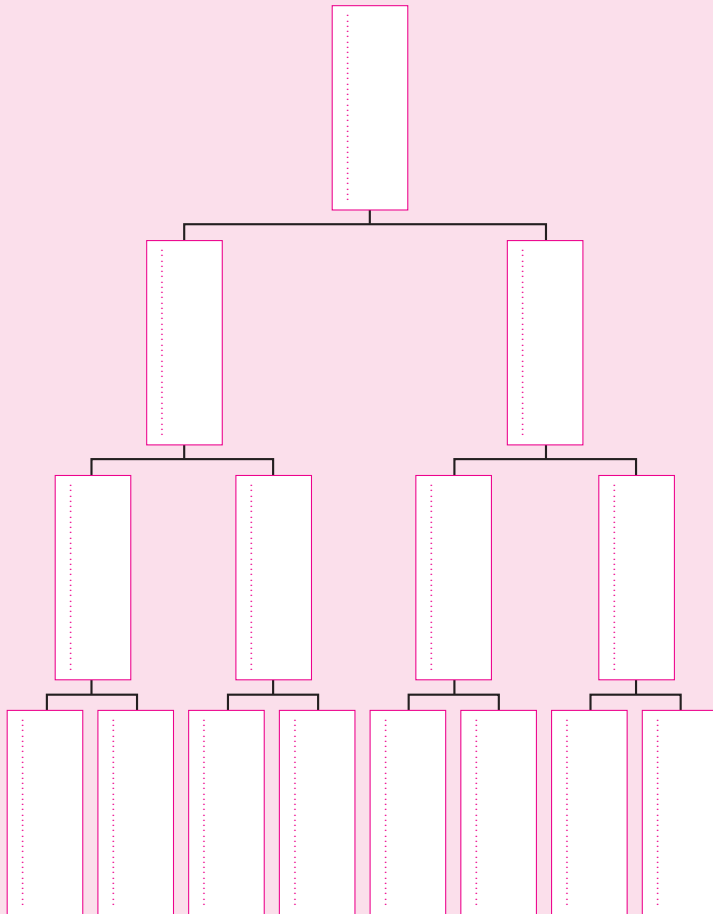
.....

☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

Uitdaging 14

Ontwerp je eigen 'als > dan'-beslisboom voor wanneer je je ontbijt klaarmaakt en opeet. Begin bijvoorbeeld met 'Zal ik vandaag ontbijten? Als ja, dan ...' of 'Als nee, dan ...' En bouw dit verder uit.



☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

Uitdaging 15

Een discussie met iemand voeren is in wezen al een spelletje spelen. Er is sprake van een doel/uitkomst en er zijn onuitgesproken spelregels:

- men luistert als de ander spreekt;
- men reageert inhoudelijk op de uitspraak van de ander;
- het betreft een gemeenschappelijk onderwerp;
- er wordt niet tegelijk gesproken;
- het wordt afgesloten met een overeenkomst of conclusie.

Er bestaan andere spel-/werkvormen voor discussies zoals het 'socratisch gesprek'.

Ontwerp nu je eigen 'dialogoospel'. Kies een onderwerp of stelling. Bedenk een set spelregels. Beschrijf kort wat je verwacht of hoopt dat zal gebeuren. Nodig dan een andere speler (of spelers) uit voor je experiment. Leg het onderwerp, het doel en de regels uit en test het proces. Evalueer de spelregels samen met je speler(s): welke verbeteringen kunnen worden aangebracht om je dialogoospel leuker, effectiever, interessanter of gemakkelijker te maken (tip: KISS = Keep It Super Simple)?

Titel dialogoospel:.....

Onderwerp of doel:.....

Spelregels:.....

Verwachting:.....

.....

.....

Evaluatie:.....

.....

.....

☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

Uitdaging 16

Kies een spel dat je kent en leuk vindt (tip: kies eerst een niet-digitaal spel).

Ontleed de elementen, de objecten en de regels. Maak een nieuw spel met deze elementen. Je kunt sommige aspecten weglaten of nieuwe objecten toevoegen.

Kun je het originele spel ondersteboven keren?

Spel:.....

Spelelementen:.....

Nieuw spel:.....

.....

☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

Uitdaging 17

Kies uit deze lijst je drie meest favoriete speeldoelen – dit bepaalt jouw spelerstype.

- Iets nieuws leren.
- Onthullen wat onbekend was.
- Op dat moment de held in het spel zijn.
- Iets afmaken of verzamelen wat nog niet compleet is.
- Je ergens beter in voelen worden, kundig worden.
- Een (sterkere) sociale band met een andere speler ontwikkelen.
- Je samen met anderen onderdompelen in een ervaring.
- Genieten/ontspannen door een tijdelijke afleiding uit het echte leven.
- Je even uniek en speciaal voelen.

1.....

2.....

3.....

☐ Aan het doen

☐ Gedaan!

Uitdaging 18

Er is geen eenvoudige formule voor het ontwerpen van een nieuw spel, maar cruciaal is wel dat je jezelf steeds de volgende vragen blijft stellen: waarom, wat, wanneer, wie, waar en hoe dan? Hierna staan enkele vragen die je kunnen helpen bij het ontwikkelen van een spel. Selecteer maximaal tien vragen op basis van de relevantie van je doel. Vervolgens leg je ze op volgorde van belangrijkheid en daarna beantwoord je ze voor jouw spel.

- ☐ 1. Wat is het doel van je spel?
- ☐ 2. Wie gaat spelen?
- ☐ 3. Aan welke voorwaarden moet je speler voldoen? (Kán je speler wel spelen?)
- ☐ 4. Wat is het doel van je speler binnen de magische cirkel?
- ☐ 5. Zijn er levels, niveaus of mijlpalen?
- ☐ 6. Waar en wat is de locatie/speelruimte en wat zijn haar grenzen?
- ☐ 7. Wat is het verhaal van het spel?
- ☐ 8. Hoe begint je spel? (Hoe nodig je de speler uit om te spelen?)
- ☐ 9. Wanneer, hoe en waarom eindigt je spel?
- ☐ 10. Is er sprake van een tijdslimiet (in het echte leven)?
- ☐ 11. Wie speelt de hoofdrol? (Kenmerken, vaardigheden, attributen, behoeften.)
- ☐ 12. Wie speelt er nog meer en in welke rol? (Vijand, gastheer, helper.)
- ☐ 13. Hoe kun je de speler in staat stellen het speelveld en zijn grenzen te onderzoeken?
- ☐ 14. Wat zijn de basis -/huisregels?
- ☐ 15. Wat zijn de spelregels?
- ☐ 16. Wat wint je speler in je spel? (Score, overwinning, vaardigheden.)
- ☐ 17. Wat zijn de hindernissen en obstakels van het spel?

- ☐ 18. Hoeveel obstakels komt je speler op zijn reis tegen? En waar en wanneer?
 - ☐ 19. Wanneer is er sprake van succes of van falen?
 - ☐ 20. Zijn er 'als > dan'-regels? Kunnen deze ooit botsen?
 - ☐ 21. Hoe is de communicatie tussen het spel en de speler(s) georganiseerd?
 - ☐ 22. Wat is de voldoening, ROI, beloning(en), score, waarde of valuta?
 - ☐ 23. Worden de beloningen voldoende benadrukt zodat de juiste motivatie/inzet geactiveerd wordt?
 - ☐ 24. Is het samenspel van activiteit en beloning duidelijk voor de speler?
 - ☐ 25. Welke activiteit voert je speler(s) uit?
 - ☐ 26. Welke feedback/reactie zal worden gegeven?
 - ☐ 27. Wordt feedback teruggegeven (gelust)? Zo ja, is het lineair, intelligent (AI) of gerandomiseerd?
 - ☐ 28. Is een handleiding/uitleg nodig voor, tijdens of na het spelen?
 - ☐ 29. Is een spelleider, handhaver of scheidsrechter noodzakelijk?
 - ☐ 30. Wat is de best en slechtst mogelijke uitkomst binnen de magische cirkel?
 - ☐ 31. Wat is de (beoogde) uitkomst na het spelen? (Buiten de magische cirkel.)
 - ☐ 32. Hoe zijn frustratie en verveling in evenwicht in het spel?
 - ☐ 33. Speelt een 'end-boss' een rol?
 - ☐ 34. Hoe groot is de kans dat een speler het spel opnieuw speelt en waarom?
 - ☐ 35. Hoe zal je speler andere spelers uitnodigen/aantrekken voor het spel?
 - ☐ 36. Kun je het simpel houden (KIS)?
- ☐ Aan het doen ☐ Gedaan!

Ik nodig je van harte uit om je resultaten te mailen aan: spel@speelhetspel.nl. Ook kun je me via die weg vragen stellen over hoe je naar expertniveau kan komen.

99-game elementen

					
beloning	feedback	score	schaarste	hulp	power-up
					
toeschouwer	munitie	hud	buit	voordeel	prikkel
					
straf	insigne	leven	verbinding	conflict	scheidsrechter
					
kans	strategie	competitie	samenwerking	verdienste	niveau
					
mijlpaal	strafvonnis	dilemma	uitdaging	kado	joker
					
status	contrast	profiel	controller	verzameling	token
					
risico	gereedschap	decor	probleem	pauze	puzzel
					
save point	valkuil	drempel	climax	bonus	vijand
					
fortuin	rechter	autoriteit	paasei	grens	bedreiging

Bron: Bartholomeus, E. (2020). *Speel het spel. Gamification als motor voor verandering*. Amsterdam: Boom.



 tijd	 verhaal	 hulpbron	 thema	 variatie
 prestatie	 valuta	 economie	 obstakel	 re-actie
 end boss	 speelveld	 regel	 doel	 explosie
 start	 finish	 evenement	 quest	 wapen
 prop	 schat	 verrassing	 magie	 polariteit
 stam	 opbrengst	 belofte	 tijdperk	 underdog
 host	 pijn	 objectief	 inhoud	 antagonist
 dood	 vriend	 held	 aanleiding	 avatar
 protagonist	 uitgang	 multiplier	 tegenstander	 gevaar