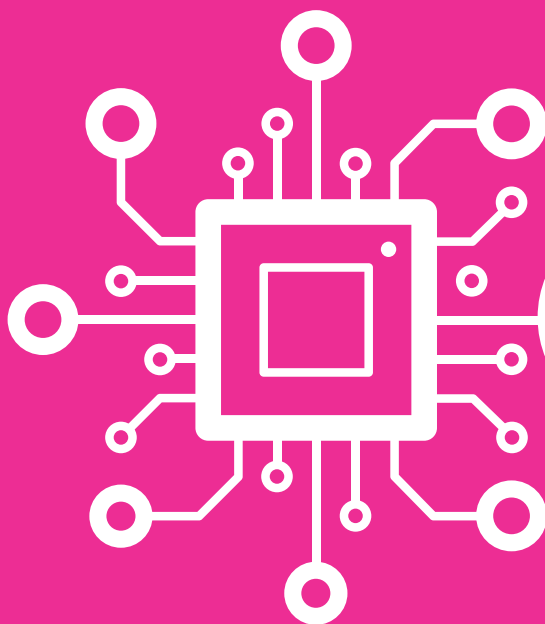


speel het spel



inclusief
gratis
e-book

**gamification als motor
voor verandering**

ellis bartholomeus

Boom

speel het spel

gamification als motor
voor verandering

Ellis Bartholomeus

Boom

Meer informatie over deze en andere uitgaven vindt u op www.boomuitgeversamsterdam.nl.

Copyright: © Boom uitgevers Amsterdam & Ellis Bartholomeus, 2020

Omslag: Studio Jan de Boer, Utrecht

Binnenwerk: Coco Bookmedia, Amersfoort

Oorspronkelijk design binnenwerk: Rick Verhoog

Redactie: Lilian Eefting, Leef in tekst, Groningen

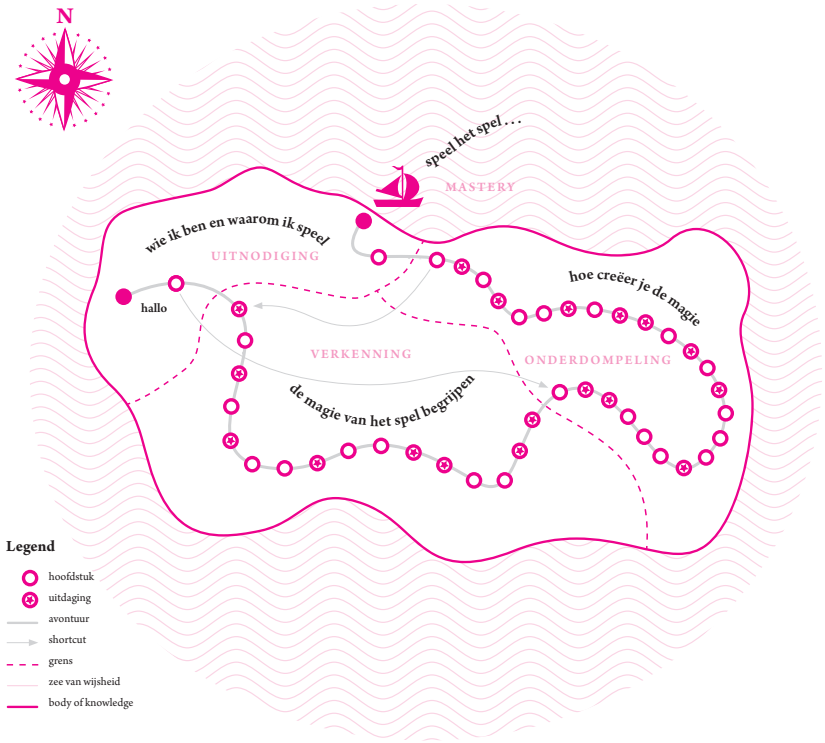
ISBN: 9789024429622

NUR: 801/808

ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van reprografische verveelvoudigingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16h Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 3051, 2130 KB Hoofddorp, www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot de Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie, Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.stichting-pro.nl).



Dit boek gaat over spelen in de bredere zin van het woord: sport, denksport, bordspellen, videogames, online spelen, mobiel en puzzels uit de krant. En het gaat over gamification, het gebruiken van gametechnieken en spelelementen in een niet-gameomgeving, met een bepaald doel: veranderen van gedrag.

Het bestaat uit veertig hoofdstukken, verdeeld in drie delen. Bij dezen de uitnodiging om het avontuur te beginnen bij het begin: deel I. Als je zin hebt gekregen, verken dan de grenzen van het speelgebied, onderzoek in deel II wat je al bekend is, en wat nieuw is. Ben je door de magie gegrepen, wil je je verder onderdompelen? Deel III geeft je recepten en beproefde methoden hoe je de magie van spel kunt creëren en toepassen op verschillende terreinen.

Voel je vooral vrij de spelregels te breken; lees deel III als tweede of spring kriskras tussen de verschillende hoofdstukken ... speel!

inhoud

wie ik ben en waarom ik speel 15

hallo	17
goed gedaan!	20

de magie van het spel begrijpen 21

spelmomenten	23
de magische cirkel	26
de belangrijkste voorwaarde voor spelen is vrijheid	28
de drie fasen van het spel	32
een potje voetballen	35
reflectie van de magische cirkel	39
geen kinderspel	41
de juiste kaart spelen	44
kruip in de huid van ...	48
Scrabble versus Word Feud	50
hebzucht, jaloezie en guilty pleasures	53
spanning op het spectrum	56
geluk of pech	60
me, myself and I	62

ondeugend zijn of bedriegen	64
de beste stuurder staan aan wal	67

hoe creëer je de magie? 69

spel als gereedschap	71
spel als interventie	74
andere veranderingen	76
werk en leven als een spel	78
het systeem te slim af zijn	81
controle verliezen en controle overnemen ...	84
verslaafd aan leren	86
inzien en voorzien	90
een wicked probleem fixen	92
hard spel spelen	95
de spanning van onzekerheid	97
het volgende niveau	100
doelen stellen en opsplitsen	102
je spelers bedienen	105
als > dan	107
de les lezen of leren	110
leren jongleren	115
ondersteboven	117
economie in spel	119
de rol die vertrouwen speelt	122
verhalen vertellen	126
samenspel	129
ontwerp je eigen magie	131
de valkuil van niet spelen	136
gefeliciteerd!	143

game over

145

epiloog

147

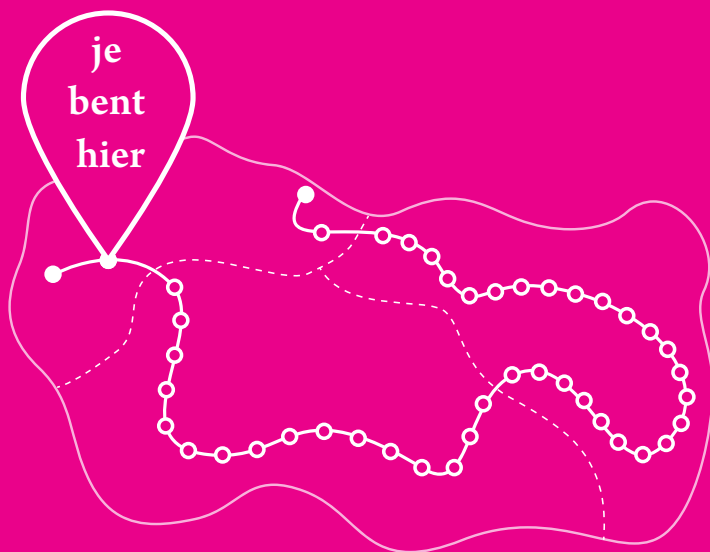
dankjewel

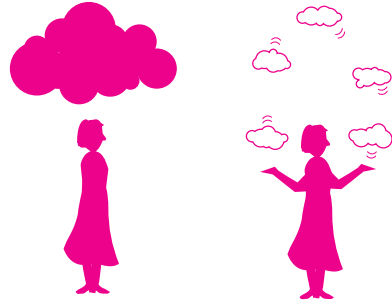
151

index van games

153

wie ik ben en waarom ik speel





hallo

*'We kunnen de kaarten die we krijgen niet veranderen,
we moeten de kaarten op onze hand spelen.'*
– Randy Pausch in zijn laatste lezing,
Really Achieving Your Childhood Dreams, 2007 –

Hallo, ik ben ellis in wonderland en ik vind het fijn je hier welkom te mogen heten.

Professioneel en persoonlijk was en ben ik geïntrigeerd door de waarde van spelen. Persoonlijk besloot ik spel te gebruiken om mijn leven weer op te pakken, nadat ik als twintigjarige een auto-ongeluk overleefde. Ik lag zes weken in het ziekenhuis met een gebroken wervel en een verbrijzeld onderbeen en was niet in staat om bij de begrafeningen van mijn vriend Barry en mijn vader Mart te zijn. Zes weken in het ziekenhuis werden gevolgd door tien maanden revalidatie. Om met mijn lichamelijke en geestelijke pijn om te kunnen gaan, moest ik iets bedenken om de dag door te kunnen komen.

In deze periode bedacht ik mijn eerste spel. Ik besloot elke dag als een obstakel te beschouwen. Als ik een obstakel overwon, complimenteerde ik mezelf en verhoogde de complexiteit door steeds nieuwe uitdagingen toe te voegen. Zelfstandig kunnen plassen, in een brace rechtop kunnen zitten, opnieuw leren lopen of alleen leren zijn. Ik bereikte elke dag een nieuw level en vierde iedere overwinning in plaats van hulpeloos slachtoffer blijven. Ik voelde me dan heel eventjes wat minder patiënt, maar de held van die dag.

Hoewel ik mezelf overeind hield en langzaam enige controle over mijn dagelijks leven terugkreeg, miste ik alle motivatie om aan een toekomst te denken. Mijn stip aan de horizon was de volgende ochtend, verder kwam ik niet. Ik was meer bezig met een leven lijden in plaats van een leven te leiden. Ik ervoer druk uit mijn omgeving om door te gaan. Ik begon mijn nieuwe leven te verkennen als een avontuur, op zoek naar manieren om alvast voor elke volgende dag nieuwe uitdagingen te bedenken en deze aan elkaar te verbinden. Terwijl ik dit deed, paste ik steeds de spelregels aan. Ik maakte de stippen en doelen vooral zichtbaar en concreet. Zodra deze vaag of moeilijk te herkennen werden, raakte ik in paniek, alsof ik door een dichte mist moest navigeren. Dus voorkwam ik vaagheid door ze steeds weer opnieuw concreet te maken of in nóg kleinere stukjes te hakken. Met behulp van deze speelse, vereenvoudigde (bijna te simpele) voorstelling van het leven als aaneenschakeling van haalbare doelen lukte het me om een ondraaglijk zware donkere wolk te verdelen in kleinere schapenwolkjes. Ik leerde dat ik het vermogen had deze kleinere wolkjes te hanteren en verplaatsen naar believen. Een voorbeeld van een donkere wolk was mijn schuldgevoel over dat ik het auto-ongeluk had overleefd, vooral ten opzichte van Barry's ouders en zus Nicole. Ondanks hun enorme steun in het gezamenlijk hem moeten missen, woog die last zwaar op mijn schouders. Na verloop van tijd en met hulp van mijn familie en vrienden leerde ik om rustig te kijken naar en later ook te praten over deze ogenschijnlijk onoplosbare donkere wolk. Deze wolk wist ik te verplaatsen van mijn schouders naar mijn handen. Daardoor kon ik de donkere wolk onder ogen zien en opsplitsen in kleinere wolkjes. In plaats van me te laten overdonderen met emoties, stelde ik mezelf voor met de wolkjes te spelen. Door er eerst een vast te pakken, deze op te gooien en te vangen, vervolgens te leren jongleren met twee of meer – inclusief het risico dat ik er een of meer zou laten vallen: die zou ik oprapen om weer meer te ontdekken. Ik voegde ze samen, maakte combinaties of verkleinde ze zelfs nog verder, zodat ik er in aantal meer had, heel speels. Door veel doen werd ik steeds vaardiger in dingen kleiner, eenvoudiger en zwart-wit te maken. Hierdoor kon ik makkelijker keuzes maken. Zo werden onoplosbare zaken behapbaar en ogenschijnlijk vastzittende zaken bewegelijk. Deze (noodzakelijk) aangeleerde vaardigheid hielp me in mijn herstel.

Fysiek herstelde ik voor 95 procent van mijn ongeluk; mijn mentale herstel blijft echter werk in uitvoering. Elke dag probeer ik het leven speels te leven en nieuwsgierig te zijn naar de volgende dag in plaats van verdrietig en uitgeput als slachtoffer of patiënt te leven.

Jaren na het auto-ongeluk startte ik mijn professionele carrière als product-ontwerper. Ik richtte me op het overbrengen van een boodschap aan een specifiek publiek. Via het statische medium dat papier is, verhuisde ik naar dynamischere interactieve producten als cd-roms en websites. Mijn opdrachtgevers vroegen me: ‘Hoe kunnen we onze klanten meer betrekken bij onze boodschap?’ Het antwoord leek zo eenvoudig. Probeer in plaats van alleen een boodschap te zenden, het publiek meer eigenaarschap van de inhoud te laten ervaren. Met die ambitie in gedachten werd het ontwerpen van spel een methode. Spelen als gereedschap en hulpmiddel om zelfsturend en intrinsiek gemotiveerd leren te versterken en rijke sociale interacties mogelijk te maken.

Tientallen jaren later heb ik kennis opgebouwd over games en spelen vanuit mijn achtergrond als patiënt, ontwerper en ondernemer. Ik heb meer dan vijftig digitale games en speelse interactieve producten helpen ontwikkelen over een periode van ongeveer twintig jaar met een breed spectrum aan onderwerpen en doelgroepen. Twee van mijn favoriete projecten zijn een speelse mobiele app om nierpatiënten te helpen hun leefstijl aan te passen zodat ze de kwaliteit van hun leven kunnen verbeteren en een puzzelplatform voor ouderen dat ze op een speelse wijze vertrouwd maakt met technologie en internet zodat ze cognitief fit blijven.

De resultaten die we verwachten als we zo’n ‘game voor impact’ ontwikkelen, worden vaak overtroffen door de resultaten die we daadwerkelijk zien als het spel eenmaal gespeeld wordt. Dat maakt het ontwerpen van games telkens een uitdaging en voor eeuwig intrigerend. Veel van de games die ik als medeoprichter van Laika.nl tussen 2000 en 2010 mee heb ontwikkeld, hadden onverwachte positieve bijeffecten of waren soms zelfs succesvoller dan ooit verwacht:

- Zo droeg de Nederlandse minister van Buitenlandse Zaken maandenlang een dvd met interactief lesmateriaal (oorspronkelijk voor tieners

ontwikkeld over ontwikkelingswerk) bij zich om dilemma's inzichtelijk te maken aan overheidsfunctionarissen.

- Een ander voorbeeld is een van de spellen voor *Willem Wever*, een educatief kinderprogramma. Na negen jaar was de game nog steeds online te spelen en ontvingen we een e-mail van een speler met de vraag of we haar alsjeblieft in de highscorelijst konden hernoemen. Ze solliciteerde naar een baan en toen ze haar eigen naam googelde, was de eerste link die werd weergegeven 'het Poepspel'. Dat vond ze weinig professioneel overkomen.
- Een derde voorbeeld was voor *samsam.net* over wereldburgerschap waar kinderen op scholen in groten getale onverwacht zo veel eigen verhalen en foto's bijdroegen aan de georganiseerde Webexpeditie, dat er aanzienlijk extra serveropslag en dataverkeer moest worden bijgekocht, en extra functionaliteiten moesten worden ontwikkeld om de redactie te ontlasten en de veiligheid van de kinderen te kunnen blijven waarborgen.

Door mijn ervaringen leerde ik omgaan met de onvoorspelbaarheid van het leven. Door te delen wat ik heb geleerd, hoop ik dat meer mensen spel en spelen serieus nemen. Het is namelijk geen kinderspel. Zolang je blijft openstaan voor de kansen en magie die het spel biedt, kun je jouw wereld of die van anderen openen voor nieuwe mogelijkheden. Speel met elementen in jouw leven in plaats van met je te laten spelen. Ervaar en ontdek hoe je speelruimte kan vinden tussen jou en andere spelers rondom bepaalde onderwerpen. Gebruik een spel om een beter begrip van jezelf en anderen te krijgen. Benut de verbindende kwaliteiten van spel als lijm of olie. Of pas spelen toe om mensen te helpen samen te werken en het leven te verkennen. Ga mee op deze reis en ervaar de magie van spelen. Als ervaring om zelf in deel te nemen of als middel om anderen te doen spelen. Je hoeft geen gamer te zijn om spelexpert te worden, het vergt slechts een nieuwsgierige mindset om je eigen rol te willen vinden en ermee te blijven spelen.

goed gedaan!

Je hebt succesvol de eerste stap van je reis in de magie van spelen afgerond.

de magie van het spel begrijpen





spelmomenten

Na ruim tien jaar games ontwikkelen bleek het niet eenvoudig de zogenoemde ‘ernstige’ potentie van spelen overtuigend uit te leggen. Daarom besloot ik me te verdiepen in het vinden van een gemeenschappelijke taal en begrijpelijke definities. Dat doe ik nog steeds. Samen met game-experts, verschillende universiteiten en bedrijven onderzoeken en ontleden we games, zoeken de ingrediënten en recepten hoe goeie games te maken. We meten de potentiële impact om methoden en argumenten te vinden als fundament voor dit nog altijd jonge kennisdomein. Zo hebben we ontdekt dat, om grip te krijgen op datgene wat gebeurt tijdens het spelen, het niet alleen belangrijk is om de game te bestuderen, maar ook de situaties waarin gespeeld wordt. De context bestaat uit: waar, wanneer, waarom, wat en door wie het spel wordt gespeeld. Dat is allemaal van belang om de dynamiek van het spel te leren begrijpen.

Een simpel voorbeeld van de impact van de situatie waarin wordt gespeeld, is wanneer een moeder haar peuter probeert te voeden terwijl deze niet wil eten en zich verzet. Dit kan een moeder wanhopig maken, want voeding is belangrijk voor de ontwikkeling van haar peuter. Gelukkig bestaat er een truc die van generatie op generatie is doorgegeven. De moeder begint te zingen: ‘Er komt een vliegtuig aangevlogen die ...’ en zo ‘vliegt’ de lepel in de mond van de peuter. Deze – afgeleid van zijn eerdere weerstand – geeft toe aan de nieuwe situatie en eet het hapje nu in een vrolijkere stemming op.

De context van dit spel is als volgt.

- Waar en wanneer wordt dit spelletje gespeeld? Thuis aan de eettafel rond etenstijd.
- Waarom wordt dit spelletje gespeeld? Omdat de baby niet wil eten, maar dat is wel nodig voor zijn ontwikkeling. Zonder te eten groeit de baby niet goed of wordt hij midden in de nacht met honger wakker.
- Hoe werd er ingegrepen om de situatie te veranderen? De moeder verzong een verhaal over een vliegtuig met de mond van de peuter als de landingsplaats, en 'oh-o!' daar moet het vliegtuig (= lepel met voedsel) landen.
- Wie speelt? Aanvankelijk de moeder. Zij nodigt de baby uit om deel te nemen in het spel. Ze spelen samen om 'het vliegtuig' in de mond van de baby te laten 'landen'.
- En wat gebeurde er? Er wordt een schijnwereld gecreëerd. Via de zoektocht naar waar – wanneer – waarom – hoe – wie – wat kan het spelmoment worden vastgesteld.

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



de magische cirkel

De vraag ‘Wat is een spel?’ wordt nog steeds door veel gametheoretici, filosofen, ontwerpers en gamers verschillend geïnterpreteerd. Wat zo vanzelfsprekend lijkt te zijn als we een game spelen, blijft moeilijk te definiëren omdat elke persoon zijn eigen spelervaringen heeft. Bovendien is elke keer dat we een spel spelen de uitkomst en ervaring heel anders. Johan Huizinga schreef in 1938 in zijn boek *Homo Ludens* over de cultuur van het spel: *‘De toovercirkel is een afgezonderde ruimte die je betreedt zodra je gaat spelen die het mogelijk maakt om het spel als zodanig te herkennen, waarbinnen bijzondere eigen regels geldig zijn. Het zijn tijdelijke werelden binnen de gewone, ter voltoering van een gesloten handeling.’*

Deze ‘toovercirkel’ of magische cirkel is het moment waarop de speler is gebonden aan een schijnbarrière die door het spel en zijn regels worden gecreëerd. Dit gegeven is heel geschikt als model en hulpmiddel om het spel te benoemen. Het wordt gecreëerd doordat er interactie is tussen spelelementen en de speler. Zonder een speler is er geen sprake van spelen. Zonder een spel – dat zelfs slechts uit één spelregel kan bestaan – zal er geen magische cirkel ontstaan.

In een spel moeten er minimaal drie elementen aanwezig zijn: een speler (de persoon 😊 die een handeling verricht) + de interactie (de activiteit spelen ↪) + het speelgoed of spel (🎮 bepaald door spelregels) = magische cirkel (zie de illustratie) = het moment van spelen.

Deze magische cirkel biedt spelers de gelegenheid om eindeloos intriges te onderzoeken en te verkennen. Game-ontwikkelaars maken slechts de aanleiding tot spelen; de speler brengt de magische cirkel tot stand.

Bij het ontwerpen van een spel biedt de ontwerper het eigenaarschap van de magische cirkel aan de speler – die zijn eigen ervaringen, belevingswereld en doelstellingen in het spel brengt. De manier waarop spelers het spel ervaren (in soms ook verschillende situaties) leidt tot oneindig veel verschillende uitkomsten. Wanneer ik je bijvoorbeeld vertel over mijn kennis en ervaring over het potentieel van het toepassen van games, hoop ik dat ik je nieuwsgierige geest ertoe aanzet tot spelen of dit meer serieus te nemen. Maar ik heb geen controle over hoe je de informatie ontvangt of wat je ermee doet. Dát is de magie van die magische cirkel.

Dit is een ode aan **Pac-Man** als een cultureel, historisch, duurzaam en grensoverschrijdend spel. **Pac-Man** is hier een symbool om een spel te vertegenwoordigen. Een roze term duidt een spel aan dat wordt uitgelegd in de index van spellen aan het einde van het boek.



Dit boek nodigt je uit om te gaan spelen. Ga mee op reis en ervaar de magie.

Speel met elementen in je leven in plaats van met je te laten spelen. Ervaar en ontdek hoe je speelruimte kunt vinden tussen jou en andere spelers. Gebruik spel om een beter begrip van jezelf en anderen te krijgen. Benut de verbindende kwaliteiten van spel als lijm of olie. Of pas spelen toe om mensen te helpen samen te werken en het leven te verkennen.

Je hoeft geen gamer te zijn om spelexpert te worden, het vergt slechts een nieuwsgierige mindset om je eigen rol te willen vinden en ermee te blijven spelen. Spelen biedt een veilige omgeving om te ontdekken, uit te proberen en te falen. Bij een spel mag je fouten maken, zodat je sneller leert. Ook word je uitgedaagd om van perspectief te wisselen en oplossingen te zoeken die niet meteen voor de hand liggen. Zo kun je spelenderwijs, maar op een serieuze manier, betrokkenheid en loyaliteit vergroten, innovatie aanjagen of gedrag veranderen

Spel en spelen is geen kinderspel. Zolang je blijft openstaan voor de kansen en magie die het spel biedt, kun je jouw wereld of die van anderen openen voor nieuwe mogelijkheden.

Ellis Bartholomeus is ontwerper en is betrokken bij onderzoek op het gebied van spel, betrokkenheid en motivatie. In de afgelopen twintig jaar werkte ze mee aan de ontwikkeling van meer dan honderd speelse interactieve producten voor een breed scala aan doelgroepen.

nur 801/808

businezz.nl
boomuitgeversamsterdam.nl

