



# Ph(?) Gamification Workshop

Woensdag 14 november 2012

9:30-17:30 - de Brakke Grond - Amsterdam.

# Inleiding

Gamification is één van die woorden die de wereld overvliegt met de belofte van verandering. De term is gretig omarmd door miljoenen mensen in educatie, verkoop en management als de nieuwe manier om mensen te motiveren tot wenselijk gedrag. Overal en altijd.

Achter de hype, onder het simplistisch denken en boven het ongeloof zitten goed onderzochte psychologische processen die samen datgene aan 'gamification' vormen waar men over jubelt. Mensen motiveren, percepties en ervaringen veranderen door middel van 'spelstructuren' en 'spelelementen' is zeer goed mogelijk.

Een spelervaring kunnen we faciliteren maar niet afdwingen. Gamification kan een fantastische structuur zijn waarmee mensen gemotiveerd interacteren. Om de kracht van spel juist daar toe te passen waar het versterkt, is begrip nodig van de processen waar 'gamification' om draait.

## Scientific workshop

Deze workshop is een volle dag waarin u met een kleine groep in het onderwerp gamification duikt. U krijgt de huidige wetenschappelijke kennis samengevat, bespreekt voorbeelden en verkent toepassingen. De werkgroep blijft klein, zodat er genoeg ruimte is voor interactie tussen alle deelnemers en vragen van alle deelnemers.

## Deelname

- 10 plaatsen beschikbaar
- € 260,- exclusief btw
- Reader inbegrepen
- Koffie/thee/lunch/borrel inbegrepen
- Geen specifieke voorkennis vereist

## Programma

09:30 Ontvangst

Koffie/thee, uitleg materialen, introductie deelnemers.

### Homo Ludens: De spelende mens

We behandelen 'spelen' als wezenlijk onderdeel van de mens en de ontwikkeling van 'spel' als serieus onderwerp. We bespreken de ontwikkeling van verschillende perspectieven op spelen vanaf begin vorige eeuw. We onderzoeken verschillende soorten spel en proberen te doorgronden wat spelen met ons doet.

### Serieus spelen

In de '80er jaren waren onderwijzers en onderzoekers druk bezig met 'Entertainment-Educatie' en haar mogelijkheden, tegenwoordig spreken we over 'Serious Gaming'. We behandelen de kennis die in de afgelopen drie decennia is opgedaan. We onderzoeken hoe de mengeling van leren en spelen werkt en bespreken voorbeelden binnen en buiten het onderwijs.

### Spelenderwijs

We werken aan een samenvatting van spelen waarbij alles bevraagd mag worden. Wat zijn de meest werkbare definities? Wat voor visie bieden de verschillende perspectieven? Wat zijn de meest waardevolle conclusies?

11:15 Pauze

### Attentie/ Motivatie/ Gedrag

Een spel grijpt onze attentie en motiveert gedrag maar waarom is dat zo? We behandelen verschillende processen die spelen zo uniek motiverend maken. We gaan onder andere uitgebreid in op in- en extrinsieke motivatie vanuit Self Determination Theory en hoe dit aangrijpt bij verschillende spelaspecten.

## Spelenderwijs

Alle deelnemers krijgen een fictief probleem voorgeschoteld met de vraag hoe de kracht van spelen waardevol zou kunnen zijn bij de oplossing. De individuele antwoorden worden gezamenlijk besproken.

### 12:45-13:30 Lunch

Lunch in het eetcafé van de Brakke Grond.

## Spelstructuren en spelelementen

We behandelen spelstructuren en -elementen in hun verschijningsvormen buiten een afgebakend spel. Hierin letten we vooral op samenhang tussen de elementen en hoe zij inspelen op de context. We grijpen terug op de kennis over de kracht van spelen en bespreken hoe de onderliggende processen aangesproken worden.

## Oude en nieuwe voorbeelden

We behandelen voorbeelden van 'gamification' en identificeren de verschillende spelstructuren en -elementen. We bespreken de interactie tussen deze elementen en attentie/motivatie/gedrag. We onderzoeken de voor- en nadelen van de gekozen gamification. Ook lopen we kort door verschillende innovatieve technieken en hun mogelijkheden voor gamification.

## Spelenderwijs

Gezamenlijk gaan we een 'gamification-stappenplan' doorlopen met een van de fictieve problemen.

### 15:15 Pauze

## Eigen vraagstukken

In een aantal rondes passen we in teams het gamification-stappenplan toe op een vraagstuk van een van de deelnemers. Alle ingestuurde vraagstukken komen aan bod en worden gezamenlijk besproken.

### 17:00 Borrel

Bespreking wenswoorden, intentie en ervaring van de workshop.



## Over Ph(?)

Ph(?) staat voor Priscilla Haring als de eeuwige vragensteller. Vanuit mijn marketingachtergrond heb ik de sociale wetenschappen verkend. Na vele vragen ben ik afgestudeerd in de richting Mediapsychologie met een zelf vormgegeven thesisonderzoek in gaming. Als onderzoeker heb ik vragen gesteld bij CAMeRA (Centre of Advanced Media Research) naar motivatie in een gemedieerde omgeving. Een deel van de antwoorden zijn gepubliceerd als het psychologische perspectief op 'Serious Gaming' samen met prof. Ute Ritterfeld e.a.. Tussen alle vragen door heb ik een hartgrondig geloof gevonden in de toepassing van wetenschappelijke kennis bij de implementatie van innovatieve technologie.

"Games are the most elevated form of investigation" Albert Einstein

Registreren voor deelname op [www.priscillaharing.info](http://www.priscillaharing.info)