

MAKE THEM PLAY
**De psychologie van
gamification**

Gastcollege Persuasieve Technologie

HOMO LUDENS



Een vrije handeling

Spel is niet het gewone of het eigenlijke leven

Het spel is tijdelijk

Herhaalbaarheid

Speelruimte, afbakening

Het schept orde, de orde die het spel oplegt is absoluut

Een element van spanning

- Huizinga (1938)

Beloning & Dopamine (Sapolsky, 2011)

The logo for FORA.tv is centered on a black background. It features the letters 'F', 'R', 'A', and '.tv' in a light gray, sans-serif font. The letter 'O' is replaced by a colorful globe icon with a grid of colored squares (red, green, blue, yellow, purple) and white lines representing latitude and longitude. The entire logo is set within a light gray rectangular frame.

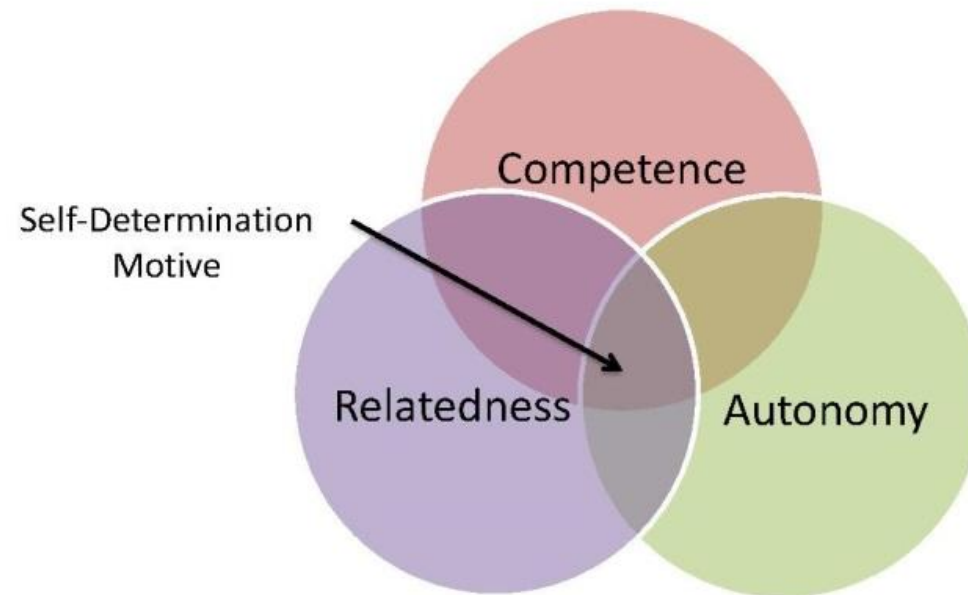
FORA.tv

Mensen zijn actieve wezens die van nature gedreven zijn tot psychologische groei en ontwikkeling, terwijl men een coherent zelfbeeld in stand probeert te houden

- Deci & Ryan (1985); Deci & Ryan (2000); Ryan & Deci (2000)



Three Innate Psychological Needs Comprise The Self-Determination Theory of Student Motivation



Source: Deci, E.L., & Ryan, R.M. (2000). The "What" and "Why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behaviour. *Psychological Inquiry*, 11, 227-268.



GARDA GEDACHTEN EXPERIMENT



DAN PINK - MOTIVATIE VIDEO

Aandacht

Attitudes voor succesvol
gedrag

Taak competentie

Actieve participatie

Demonstratie van gedrag in
stappen

Herhaaldelijke oefening

Motiverend

- Buckley & Anderson (2006)

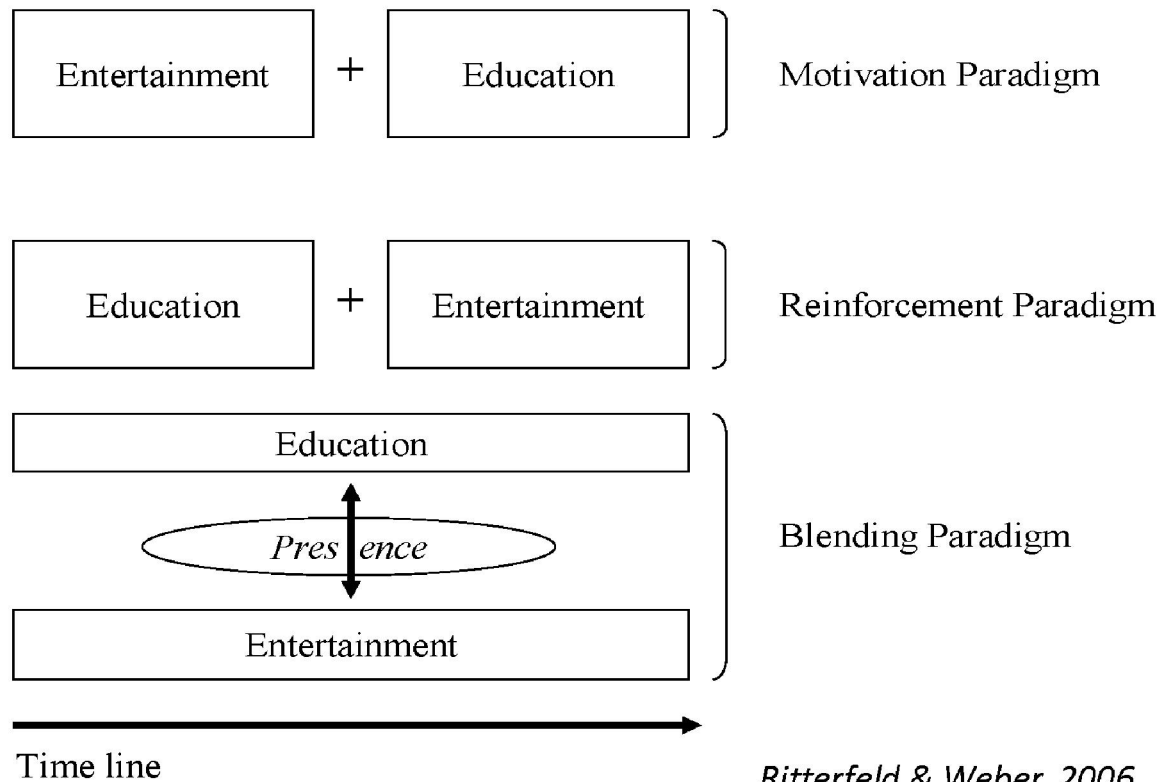


Oefenen van vaardigheden
Vergaren kennis door
verkenning
Cognitief problemen
oplossen
Sociaal problemen oplossen

- Ratan & Ritterfeld (2009)



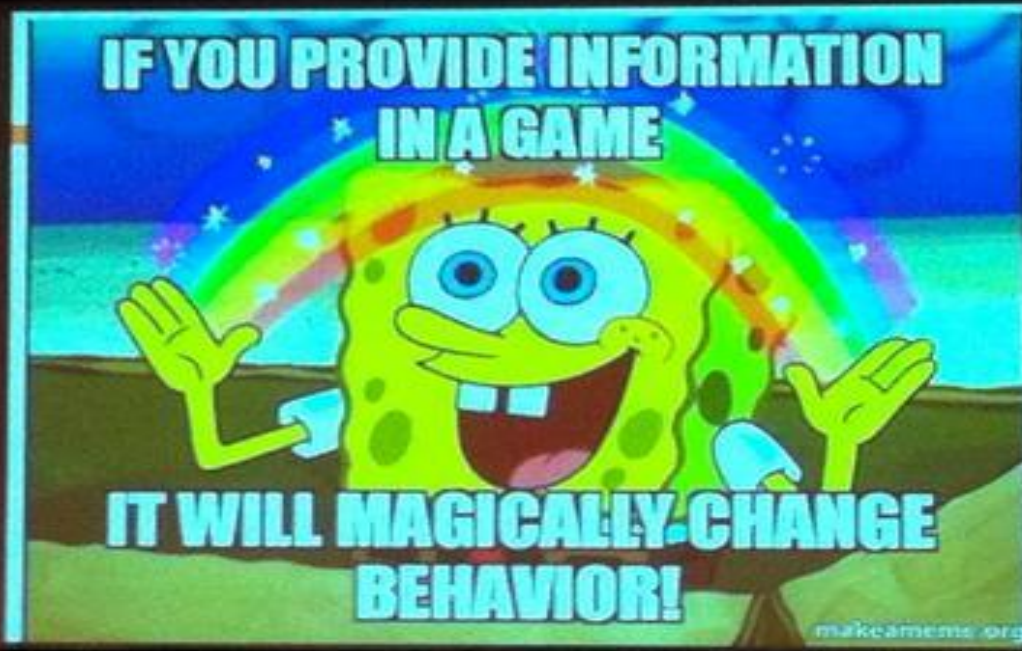
Paradigms of Entertainment Education





ReMISSION™

Discover HopeLab's video game and online community for young people with cancer.

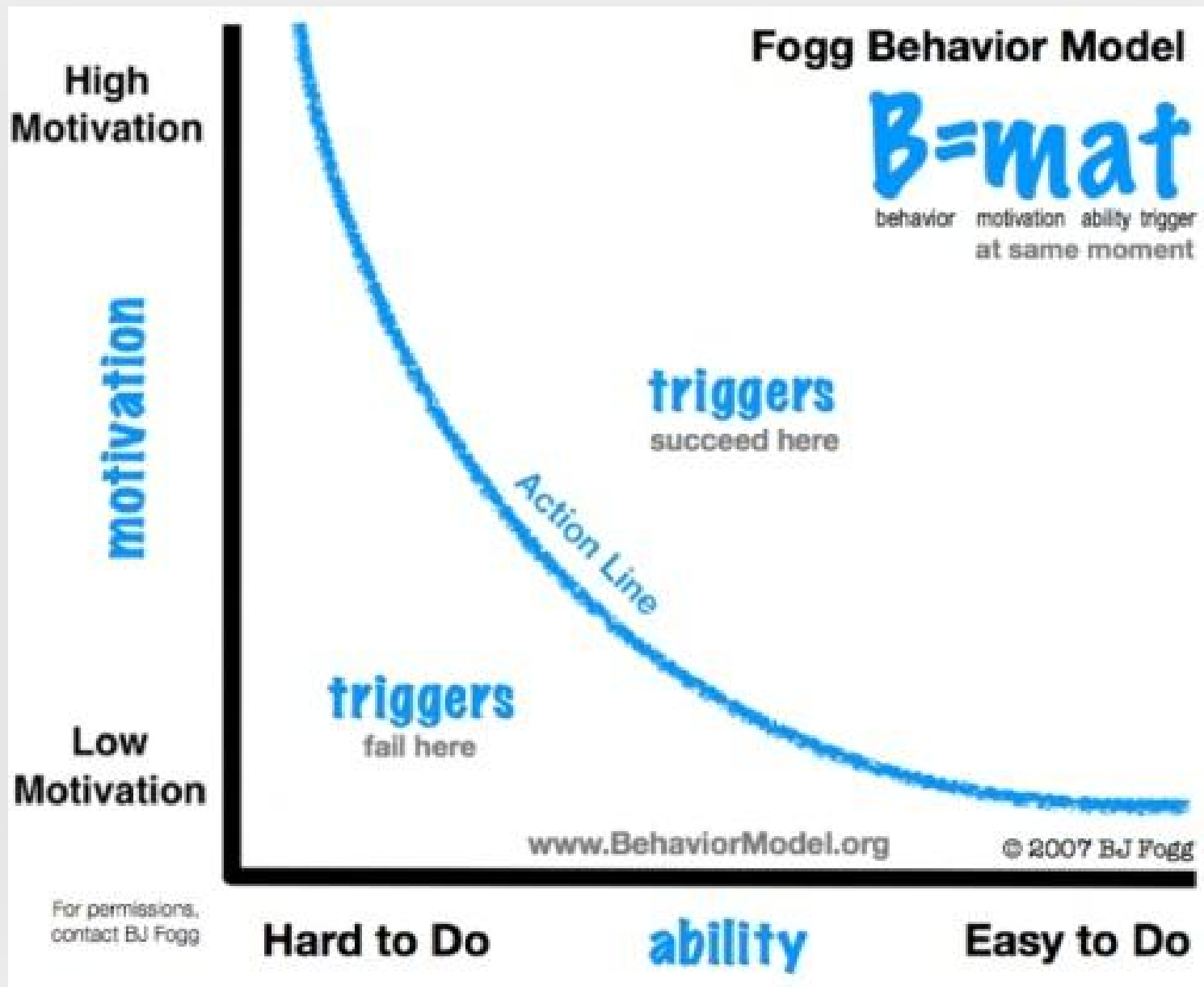




VRAGEN?



Fogg gedragsmodel





FUN THEORY - VIDEO



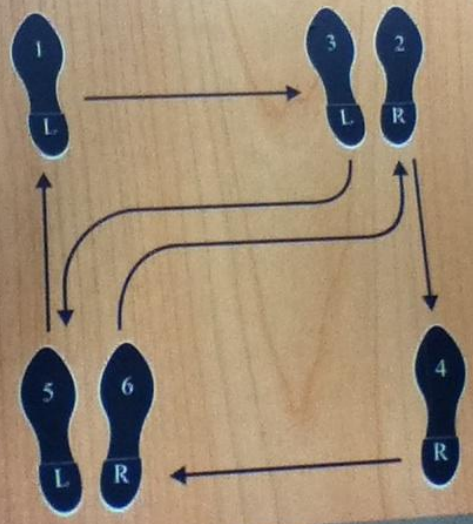
**LIFE IS
A SPORT.
MAKE
IT COUNT.**





FOR PATIENT PRIVACY PLEASE WAIT HERE

WHILE YOU ARE WAITING, TAKE
THIS MOMENT TO LEARN THE WALTZ



You've earned the "delphi" badge. See your [profile](#).



stackoverflow

✉ Jim McKeeth 8,304 ● 8 ● 31 | [logout](#) | [about](#) | [faq](#)

Questions

Tags

Users

Badges

Unanswered

Badge

• delphi

Earned 400 upvotes for answers in the delphi tag.

1 Users earned this badge. Recently awarded to:

Jim McKeeth 8,304 ● 8 ● 31



PBL: POINTS BADGES LEADERBOARD





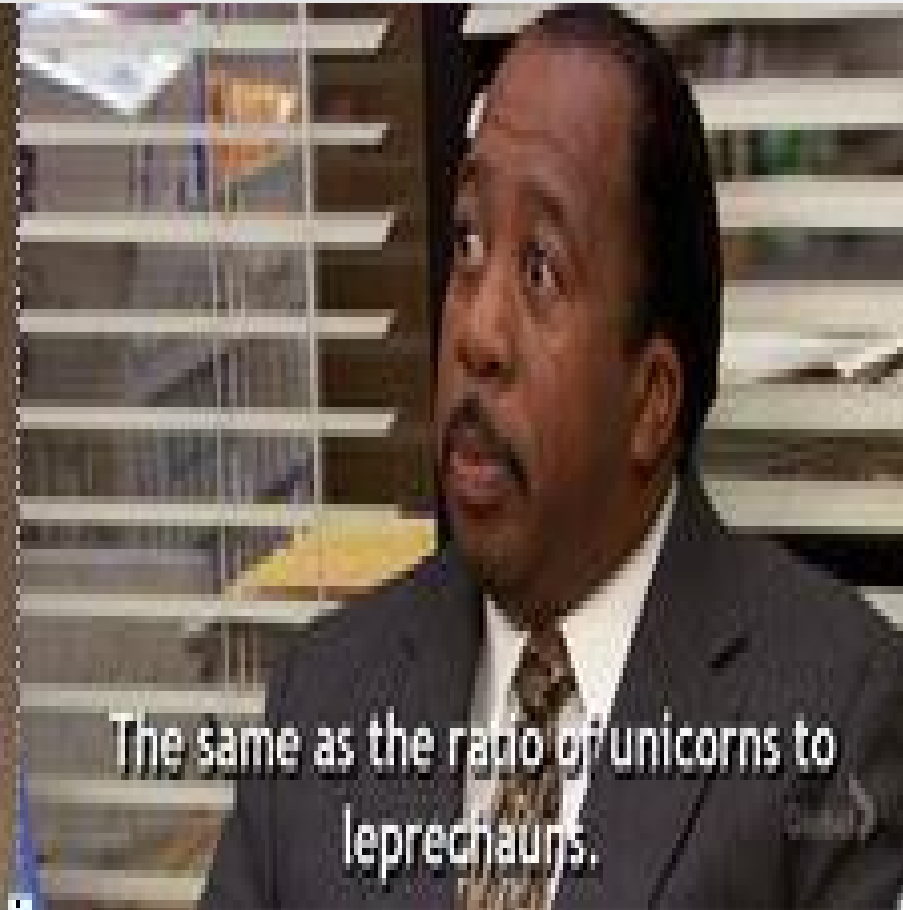
Then you have been deducted fifty Schrute
Bucks.

Make it a hundred.





What's the ratio of Stanley Nickels to Schrute Bucks?



The same as the ratio of unicorns to leprechauns.

Engagement via Gamification

Versnelde feedback cycles

Duidelijke doelen en
spelregels

Een boeiend verhaal

Taken die uitdagend zijn
maar haalbaar

- Gartner newsroom (2011)



FEEDBACK VRAGEN

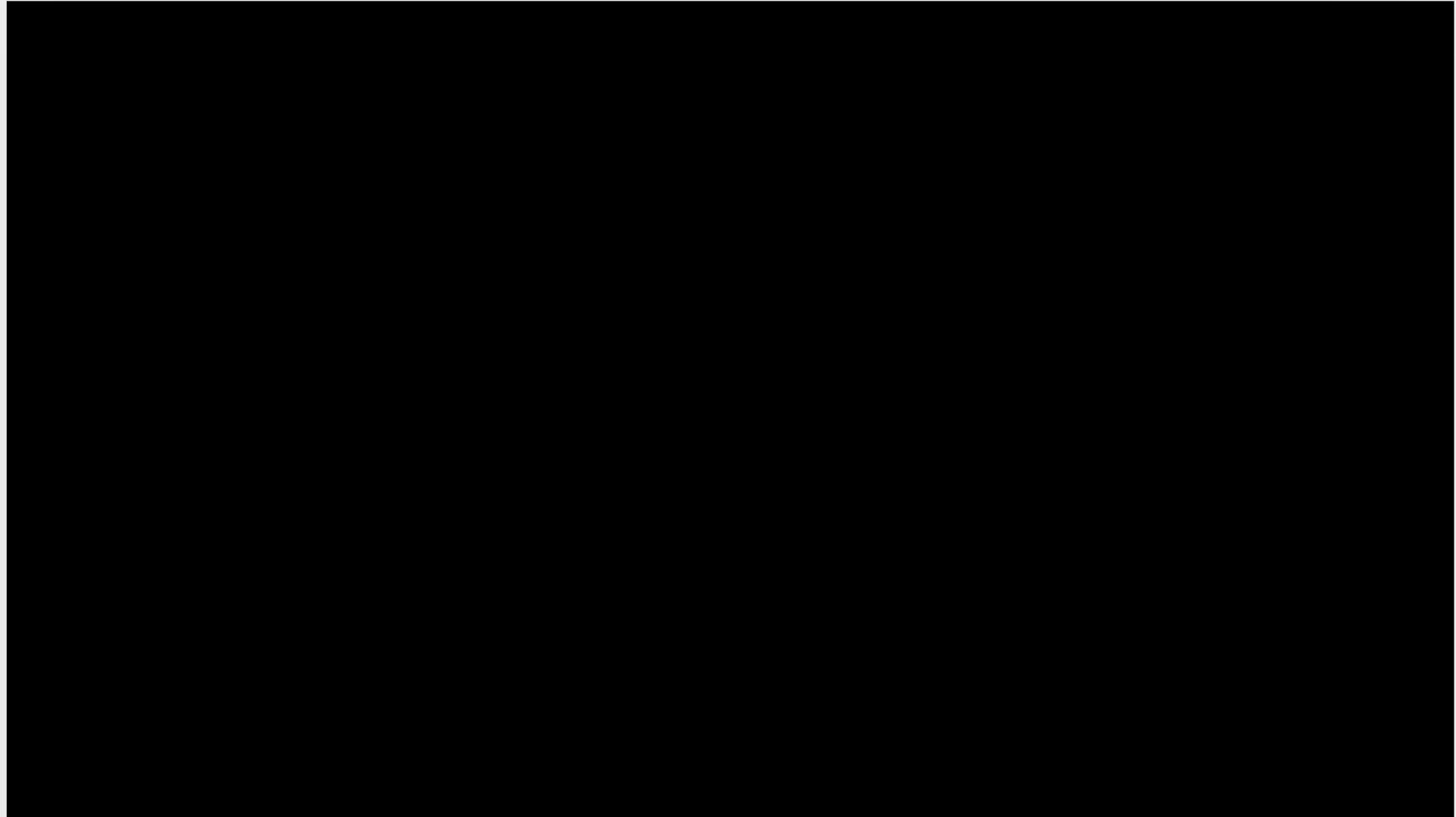
Effectieve feedback gaat over drie vragen:

1. Waar ga ik heen (doel)?
2. Hoe doe ik het nu?
3. Wat hierna?

1. Feed up
2. Feed Back
3. Feed Forward



Sight video





VRAGEN?

