

# Wat is Gamification?

written by Wessel Peeters

4 maart 2015



---

*In many ways, the very definition of a game is presenting you with a unique problem and giving you the space to solve it — exactly what we should be doing in education.”*

*- Jenkins, 2006*

De laatste jaren is ‘gamification’ een term die vaak naar voren komt in de onderwijswereld. Het aantal voorbeelden die daarbij naar voren komen zijn zeer diverse: van tools als [Kahoot!](#) en [ClassDojo](#) tot het geven van [quests](#) aan leerlingen tot het spelen van bestaande games als SimCity en daaraan onderwijsdoelen verbinden. Maar .. is dat dan allemaal gamification?

Bij het begrip ‘gamification’ kan al snel worden gedacht aan het ‘spelen van games’. In de context van het onderwijs, oftewel leren, kan het zodoende snel worden gezien als ‘serious gaming’. Het laatstgenoemde wordt in de literatuur

omschreven als: “a carefull and considered application of game thinking to solve problems and encouraging learning and using all the elements of games that are appropriate.” (Kapp, 2012). Oftewel: het gebruik van spellen om mensen doelgericht kennis en vaardigheden aan te leren. (Zicherman, 2011). Een omschrijving die niet bij gamification aansluit. Dit omdat serious games binnen duidelijk gecreëerde kaders plaats vinden, zoals een bord, een set kaarten of een computerbrowser. In het verlengde daarvan wordt met serious games vaak getracht de werkelijkheid na te bootsen ter bevordering van een veilige, duidelijk en doelgerichte leeromgeving, terwijl gamification juist dient ingezet te worden in de werkelijkheid, waarbij ruimere kaders gecreëerd kunnen worden. (Kapp, 2012) (Deterding e.a., 2011).



Het bovenstaande impliceert dat gamification kan worden gezien als: het spelen van games in de werkelijkheid. Een definiëring die niet geheel aansluit bij gamification. Dit omdat het ‘spelen van’ een laag geeft aan de definitie die volgens Deterding niet correct is voor het begrip.

Zo legt hij uit: “gamification” relates to games, not play (or playfulness), where “play” can be conceived of as the broader, looser category. (...) Along those lines, classic definitions in game studies state that gaming and games - in contrast to playing and toys - are characterized by explicit rule systems and the competition or strife of actors in those systems towards discrete goals or outcomes.” (Deterding, 2011). Een gegeven dat kan worden onderbouwd door onderzoek van het Massachusetts Institute of Technology (MIT) waaruit blijkt dat mensen anders denken en zich anders gedragen als Figuur 2. (Deterding e.a., 2011) zij aan het ‘gamen’ of ‘spelen’ zijn. (Juul, 2010)

Gamification is dus niet het spelen van games. Wel ligt de focus op games. Deterding hanteert de volgende definitie: “Gamification is the use of game design elements in non-game contexts.”(Deterding e.a., 2011) Het betreft een relatief brede definiëring waarbij Deterding door het begrip ‘elements’ te gebruiken aangeeft dat het om het gebruik van de spelelementen gaat. Een definiëring die vrijwel direct aansluit bij andere veel gebruikte definities zoals: “(...) a process of

using game thinking and mechanics to engage audience and solve problems.” (Zichermann, 2010) en “using game techniques to make activities more engaging and fun.” (Kim, 2011) Het betreffen allen definities die in vrijwel alle bronnen terug te vinden zijn.

Naar aanleiding van het bovenstaande kan gesteld worden dat gamification als volgt kan worden omschreven: het gebruiken van spelelementen en denkwijze om activiteiten uitdagender en leuker te maken. De omschrijving zegt niets over onderwijs. Het dient dan ook te worden gezien als een losstaand gegeven, zo legt Deterding uit: “We recommend not limiting the term gamification to specific usage contexts, purposes, or scenarios, while noting that joy of use, engagement, or more generally improving the user experience currently serve as popular usage contexts.” (Deterding) Zo maken bedrijven al jaren gebruik van het principe. Een voorbeeld hiervan is het verzamelen van stickers voor korting op een product, iets dat al in de 19e eeuw werd toegepast. (Zicherman, 2011) In het basisonderwijs wordt het toegepast door bijvoorbeeld leerlingen een sticker te geven als zij hun werk goed hebben gedaan.

## Conclusie

Gamification betreft het integreren van spelelementen in het onderwijs. Het betreft de didactische aanpak van je lessen. Dit is inclusief de indeling van je lessen, de opdrachten die worden gegeven en de manier waarop wordt beoordeeld. (Lee, 2011). Dit heeft dus zowel betrekking om het inzetten van tools als het daadwerkelijk spelen van spellen. Het zorgt allemaal voor *Game Thinking*, een van de belangrijkste principes van gamification. Er wordt daarmee gedoeld op het gebruiken van spelvaardigheden evenals het ervaren van een spelomgeving. Een voorbeeld uit de literatuur: “It is how leadership skills are learned guiding others on a quest.” (Kapp, 2012) Het voordeel van Game Thinking is dat er gebruik wordt gemaakt van, en zo gewerkt aan, de [21st Century Skills](#), zo blijkt ook uit een rapport van het The MacArthur Foundation in samenwerking met het MIT. (Jenkins, 2006). In dit rapport is uitgebreid onderzoek gedaan naar de manier waarop hedendaagse media gebruikt kunnen worden voor het onderwijs.

## Bronnen

Deterding e.a., S. (2011, 5). *Gamification: Toward a Definition*. *Conference on Human Factors in Computing Systems (ACM CHI 2011)* (pp. 1-2). Canada: Association for Computing Machinery (ACM)

Juul, J. A. (2010). *Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.

Kim, A. J. (2011, 8 15). CasualConnect. Opgeroepen op 11 3, 2012, van [www.YouTube.com](http://www.YouTube.com):

<http://www.youtube.com/watch?v=F4YP-hGZTuA&feature=related>

Kim, A. J. (2011, 2 16). Google Tech Talks. Opgeroepen op 10 15, 2012, van YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=B0H3ASbnZmc>

Lee, J. J. (2011). *Gamification in Education: What, How, Why bother?* *Academic Exchange Quarterly*, 4.

Zicherman, C. C. (2011). *Gamification by Design*. Canada: O'Reilly Media.

Zichermann, G. (2010, 10 26). GoogleTechTalks. Opgeroepen op 10 15, 2012, van Youtube.com: <http://www.youtube.com/watch?v=6O1gNVeaE4g>

---

Dit artikel is afkomstig van [Vernieuwenderwijs.nl](http://Vernieuwenderwijs.nl).

Bekijk de meeste recente versie van ons artikel op onze website.

