



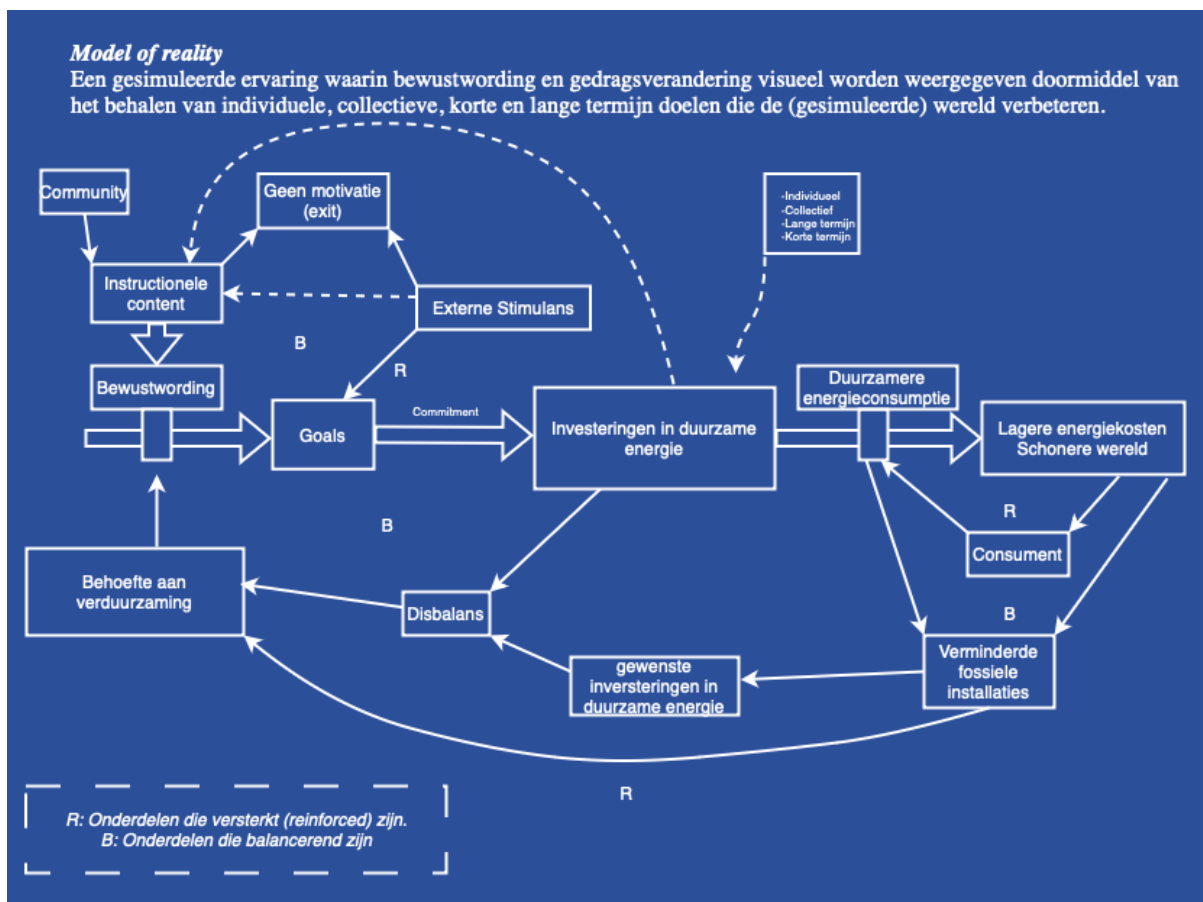
6

MODEL OF REALITY

MODEL OF REALITY (MOR)

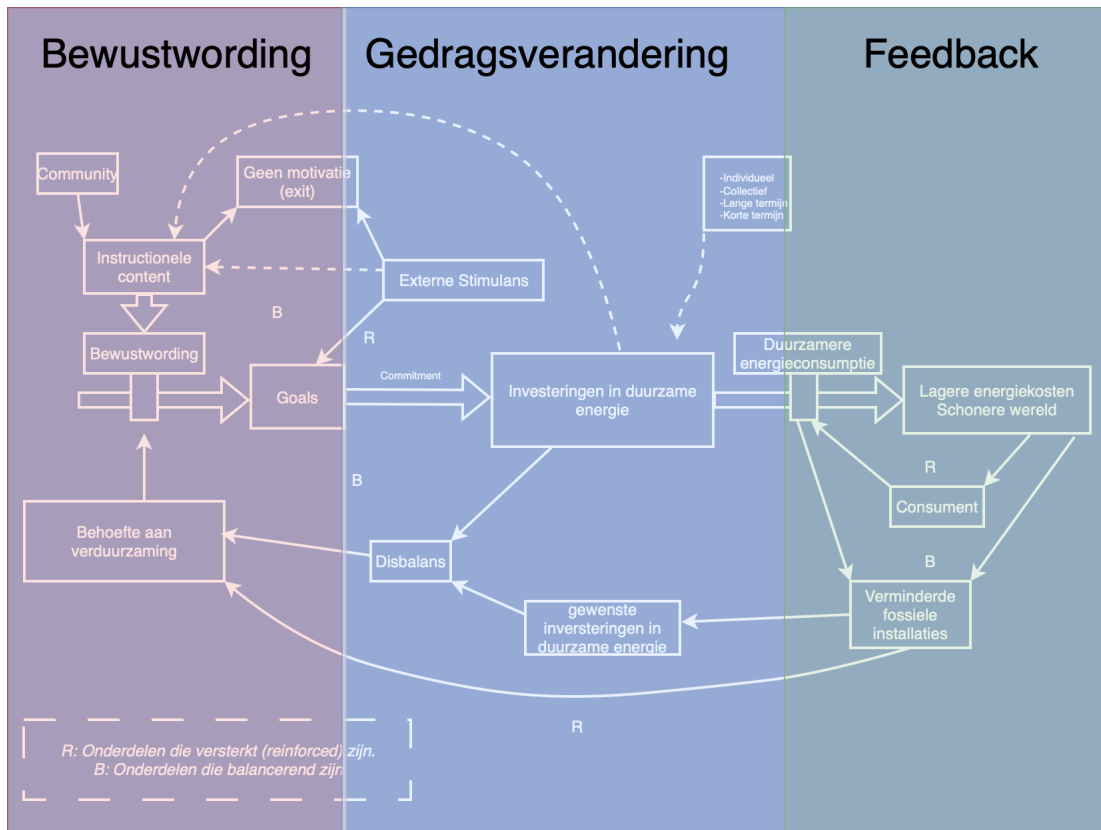
Voor het ontwikkelen van een Model of Reality (MoR) voor een serious game over duurzaamheid, gefocust op de energietransitie, is het essentieel om een gestructureerde aanpak te hanteren die rekening houdt met de specifieke leerdoelen, de inhoud van de interventie, en de beoogde impact op de spelers. Het doel is om spelers niet alleen bewust te maken van de uitdagingen en kansen binnen de energietransitie, maar ook om hen in staat te stellen gefundeerde beslissingen te nemen die zowel op korte als op lange termijn positieve effecten hebben.

Onderstaand is dan mijn eigen Model of Reality.



Figuur 1: Energietransitie Model of Reality door G.P. Henneberke

Het proces van bewustwording wordt gefaciliteerd door instructionele content. Hierdoor kan een speler doelen stellen die leiden tot investeringen in duurzame energie voor lange en korte termijn, collectief of individueel. Ook zit hier de optie om het inzicht te krijgen dat een gemaakte keuze voor bijvoorbeeld korte termijn, beter lang had kunnen zijn. De investeringen zelf, evenals de consumptie van duurzame energie, staan voor gedragsverandering. De opbrengst: lagere energiekosten en een schonere wereld, bieden weer een feedback systeem voor de speler.



Figuur 2: Verduidelijking Energietransitie MoR op gebied van Bewustwording, Gedragsverandering en Feedback - G.P. Henneberke

TOEVOEGING

Bij de ontwikkeling van interactieve spellen, met name die gericht op educatie en bewustwording, rijst de uitdaging hoe deelnemers gemotiveerd kunnen blijven om door te gaan met het spel, zelfs wanneer hun initiële keuzes niet resulteren in een positieve uitkomst. Het concept van hermotivatie speelt hierbij een cruciale rol. Neem bijvoorbeeld de situatie waarin een deelnemer ervoor kiest om een pad naar links te nemen en geen onmiddellijke bevestiging of beloning ervaart voor deze actie. Het introduceren van externe beloningen, zoals financiële incentives, kan tegenintuïtief werken, aangezien het de deelnemers kan aanzetten tot het staken van het spel om de beloning te ontvangen, in plaats van hen te motiveren om hun inzichten te verdiepen of het spel voort te zetten vanuit een intrinsieke motivatie.

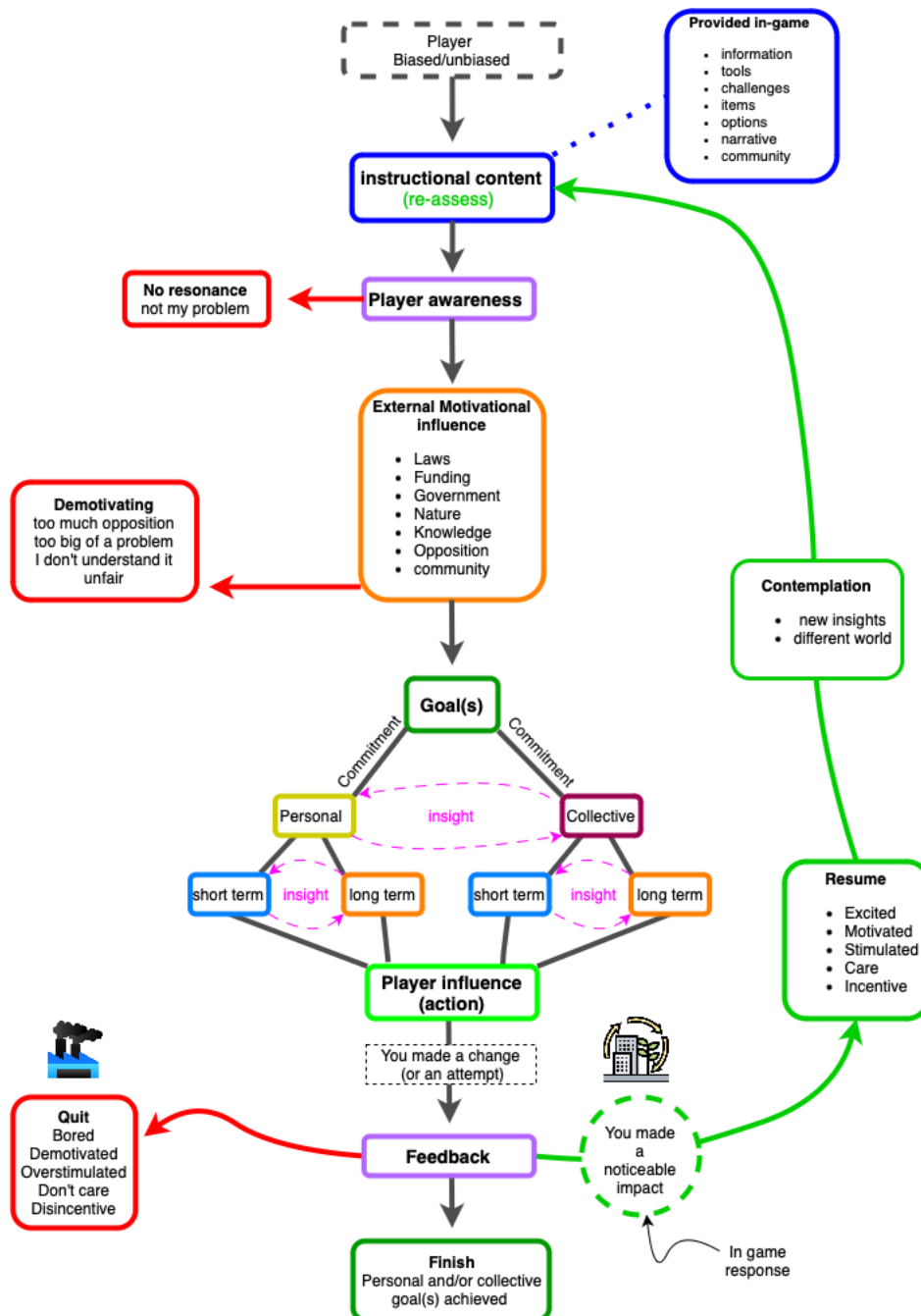
Het is daarom van belang te erkennen dat er geen universele oplossing bestaat die voor alle deelnemers effectief zal zijn, gezien de variëteit in persoonlijke drijfveren en de complexiteit van menselijke motivatie. Het is cruciaal om strategieën te ontwikkelen die gericht zijn op het hermotiveren van deelnemers, op een manier die aansluit bij hun intrinsieke motivatie en het leerproces ondersteunt.

Deze uitdaging benadrukt het belang van een doordachte aanpak in game design, waarbij het noodzakelijk is om dieper in te gaan op de psychologische aspecten van spelinteractie en motivatie. Door het creëren van een spelervaring die niet alleen uitdagend en educatief is, maar ook persoonlijk resonant en betekenisvol, kunnen

ontwikkelaars de kans vergroten dat deelnemers gemotiveerd blijven om door te gaan, zelfs in het aangezicht van tegenslagen of ongewenste uitkomsten.

GAME-FLOW-MODEL

Naast mijn MoR heb ik ook een gameflow model gemaakt. Deze is ter illustratie van hoe een speler het spel kan doorlopen en waar keuzes gemaakt kunnen worden tijdens het spel. Door het maken van het MoR verkeer ik ook dit inzicht.



Figuur 3: Game Flow Model – Energietransitie Game door G.P. Henneberke

TOELICHTING GAME-FLOW-MODEL

1. Player: Unbiased/Biased

De speler bevooroordeeld of onbevooroordeeld over het onderwerp en stapt zo ook het spel in.

Re-Assess: Na laatste stap in het MoR (feedback) keert men hier terug om zich te herpakken en opnieuw beoordelen hoe ze verder gaan.

2. Instructional Content

Deze stap is essentieel om de speler te voorzien van de nodige kennis en tools om geïnformeerde beslissingen te kunnen maken binnen het spel. Het opnemen van uitdagingen, opties en een verhaallijn kan de engagement verhogen en helpen complexe informatie op een toegankelijke manier te presenteren. Bevooroordeeld kan dan versterkt of afgezwakt worden. Onbevooroordeeld krijgt simpelweg context voor input.

3. Player Awareness

Het bieden van een keuze tussen resonantie (of het gebrek daaraan) met het probleem stimuleert spelers om na te denken over hun persoonlijke connectie met de energietransitie. Dit kan leiden tot een dieper begrip van hoe individuele acties invloed hebben op het grotere geheel. Ik snap mijn aandeel, mijn opties om doelen te stellen.

Links afslaan: No resonance - speler voelt zich niet aangesproken/betrokken en verlaat het spel.

4. External Motivational Influence

Deze stap benadrukt de externe factoren die de motivatie van de speler kunnen beïnvloeden, zowel positief als negatief. Het is belangrijk om de speler bewust te maken van de verschillende krachten (zoals wetgeving en gemeenschapssteun) die hun reis door de energietransitie kunnen beïnvloeden.

Links afslaan: Demotivating - speler voelt zich niet aangesproken/betrokken/afgeschrokken en verlaat het spel.

5. Goals

Het instellen van persoonlijke of collectieve doelen, op korte of lange termijn, biedt de speler een duidelijk richtpunt. Dit helpt om de acties binnen het spel te kaderen en geeft de speler een gevoel van richting en doel. Hier heb je de keuze om je te richten op persoonlijke of collectieve doelen, welke weer kort of lange termijn kunnen zijn. Echter kan het ook zijn dat je inzicht (insight) op doet tijdens het bezig zijn waardoor je bijvoorbeeld ziet dat je inplaats van individueel iets beter collectief kan doen of dat je in plaats van een kort termijn doel beter een lang termijn doel kan stellen voor je doel, en vice versa.

6. Player Influence (action)

Dit is een cruciale stap waarin de speler actie onderneemt en directe invloed uitoefent op het spelverloop. Dit moment van actie is essentieel voor het versterken van het gevoel van agency en het belang van individuele en collectieve keuzes in de energietransitie.

7. Feedback

De feedbackloop is fundamenteel voor elk leerproces. Het bieden van directe feedback op acties stimuleert reflectie en kan de motivatie van de speler beïnvloeden om door te gaan of het spel te verlaten. Deze stap is cruciaal voor het bevorderen van doorzettingsvermogen en engagement.

Links afslaan: Quit - speler voelt zich niet aangesproken/betrokken/afgeschrokken/verveeld en verlaat het spel.

Naar onder gaan: Je hebt alles behaalt. In het spel, persoonlijk en/of collectief. Het was een mooi avontuur welk nieuwe inzichten heeft gebracht voor het echte leven.

Rechts afslaan: Je gaat door! Je ziet wat je invloed is, je bent gemotiveerd en gaat door om deze wereld te helpen. Je hergrijpt je weer bij nieuwe instructionele content. Dit kan door het spel zijn of door eigen inzichten waardoor je jezelf nieuwe instructies geeft.