

*Game design  
als gamechanger  
in wetenschapscommunicatie*

**Nieske Vergunst, René Glas, Jasper van Vught, José de Wit**

Universiteit Utrecht

# Vandaag

- Zeespiegelspel 2080: de theorie
- Zeespiegelspel 2080: de praktijk
- Game design: de theorie
- Game design: de praktijk
- Afsluiting



**Nieske Vergunst**

**Communicatieadviseur faculteit  
Bètawetenschappen bij Universiteit  
Utrecht**



**Jasper van Vught**

**Universitair docent Nieuwe Media en  
Game Studies bij Universiteit Utrecht**



**José de Wit**

**Programmamaker bij  
Universiteitsmuseum Utrecht (UMU)**



**René Glas**

**Universitair docent Nieuwe Media en  
Digitale Cultuur bij Universiteit  
Utrecht**





## Zeespiegelspel 2080: de theorie

Onderzoeksvraag: correlatie  
tussen wetenschapskapitaal  
en impact van een  
wetenschapscommunicatie-  
activiteit over  
zeespiegelstijging?





## Wat voor impact?

Niet kennisoverdracht,  
maar:

- *Response efficacy*:  
“mijn acties hebben invloed op (het oplossen van) dit probleem”
- *Perceived relevance*:  
“dit is relevant voor mij”

## **Ontwerpproces: (impact)doelen → spelontwerp**

Jongvolwassen doelgroep

→ speels, gemakkelijk, niet te lang, niet te ingewikkeld, ...

*Response efficacy*: "mijn acties hebben invloed op (het oplossen van) dit probleem"

→ spelers bepalen de toekomst door keuzes te maken

→ dilemma-spel

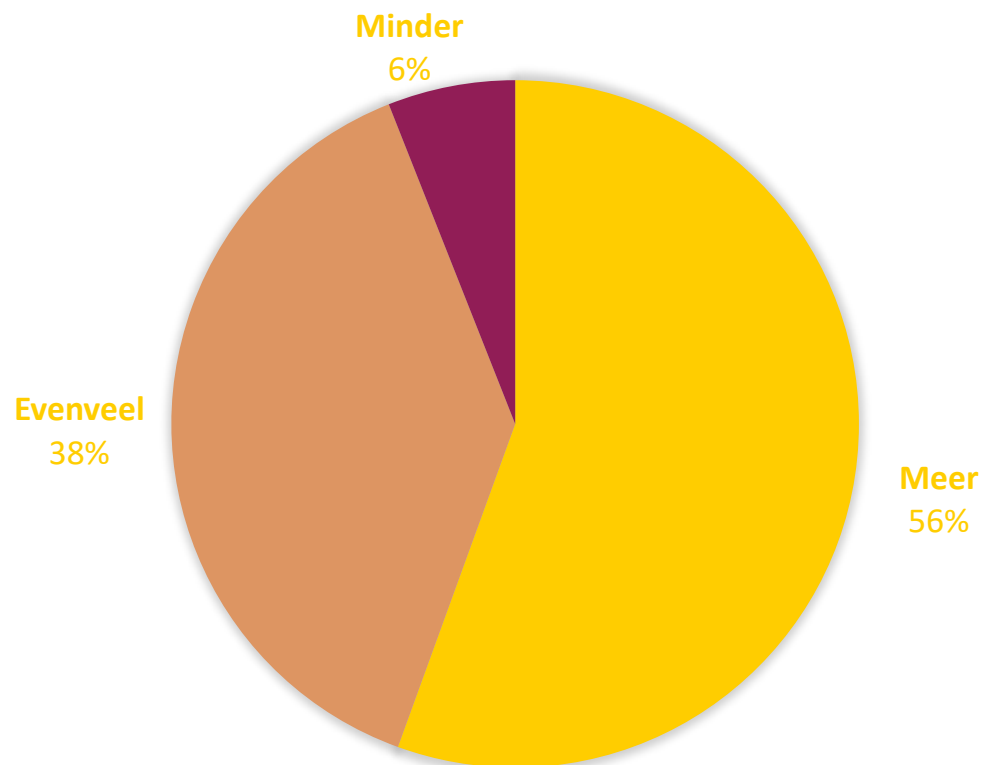
*Perceived relevance*: "dit is relevant voor mij"

→ spel werkt toe naar scenario voor Nederland in het jaar 2080

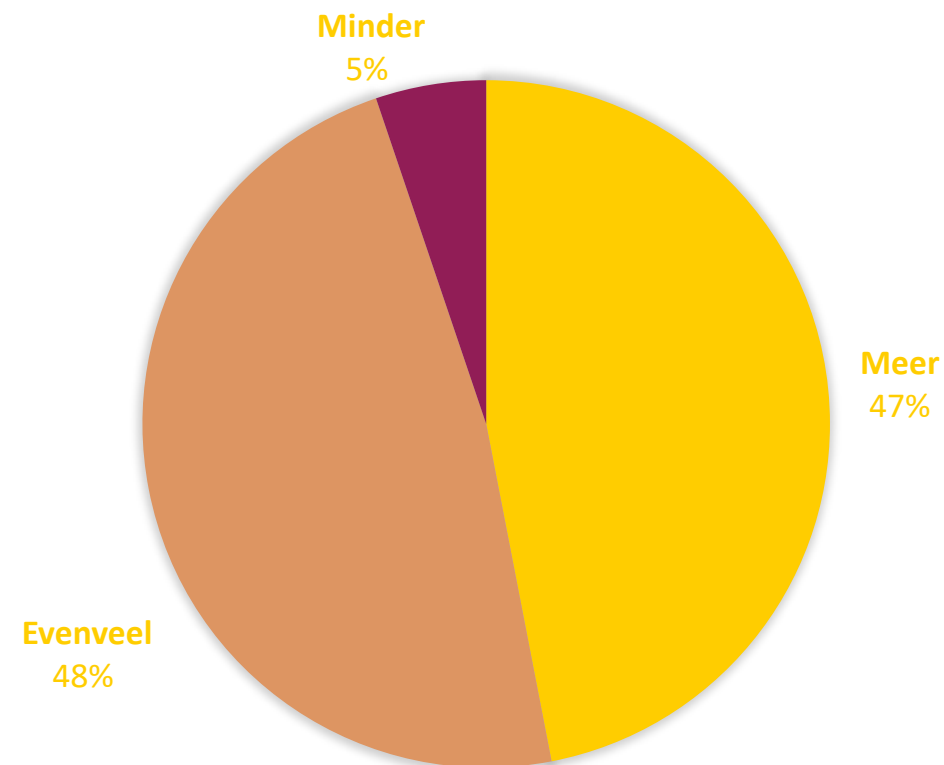
→ persoonlijke keuzes over relevante thema's

## Na het spelen van het zeespiegelspel heb ik...

... meer / evenveel / minder het idee dat zeespiegelstijging invloed heeft of gaat hebben op mijn leven  
*(perceived relevance)*



... meer / evenveel / minder het idee dat mijn acties invloed hebben op de zeespiegelstijging  
*(response efficacy)*

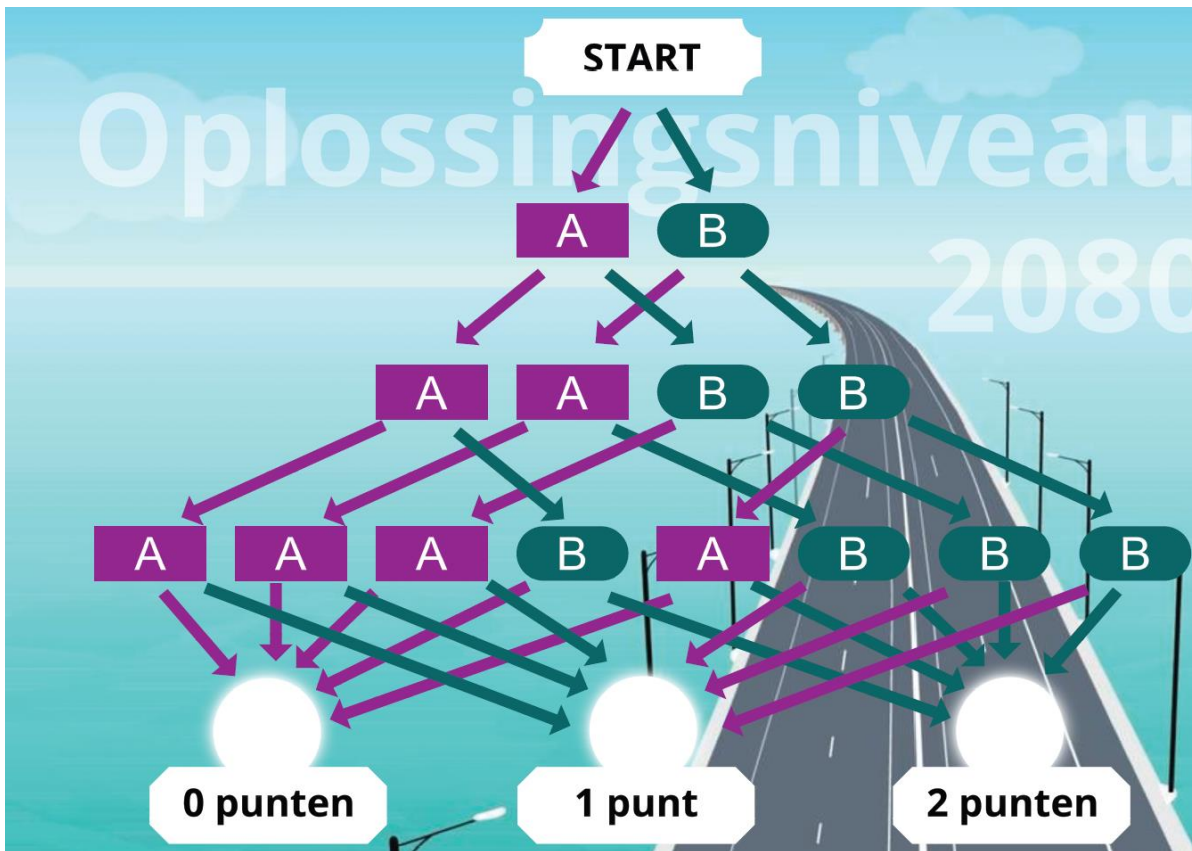


# **Zeespiegelspel 2080: de praktijk**

Aan de slag!



# Herontwerp door Grafisch Lyceum Utrecht-studenten



Kan dat zomaar?

## Discursive Game Design: de context

Spellen als referentiekader → ludification of culture

- [NRC](#) over het aanpassen van Hasbro's Levensweg om na te denken over zingeving in ons leven

Speelse constructie van kennis vanuit sociale context/ervaring (constructionisme ipv behaviorisme)

- Creatief/expressief
- Practice-as-research



# Discursive Game design: hoe dan?

Traditioneel praktijkgericht gameonderzoek

- Richt zich op de creatie van één compleet spel
- Verhindert daarmee de makers en de spelers andere manieren van spelen en modelleren.

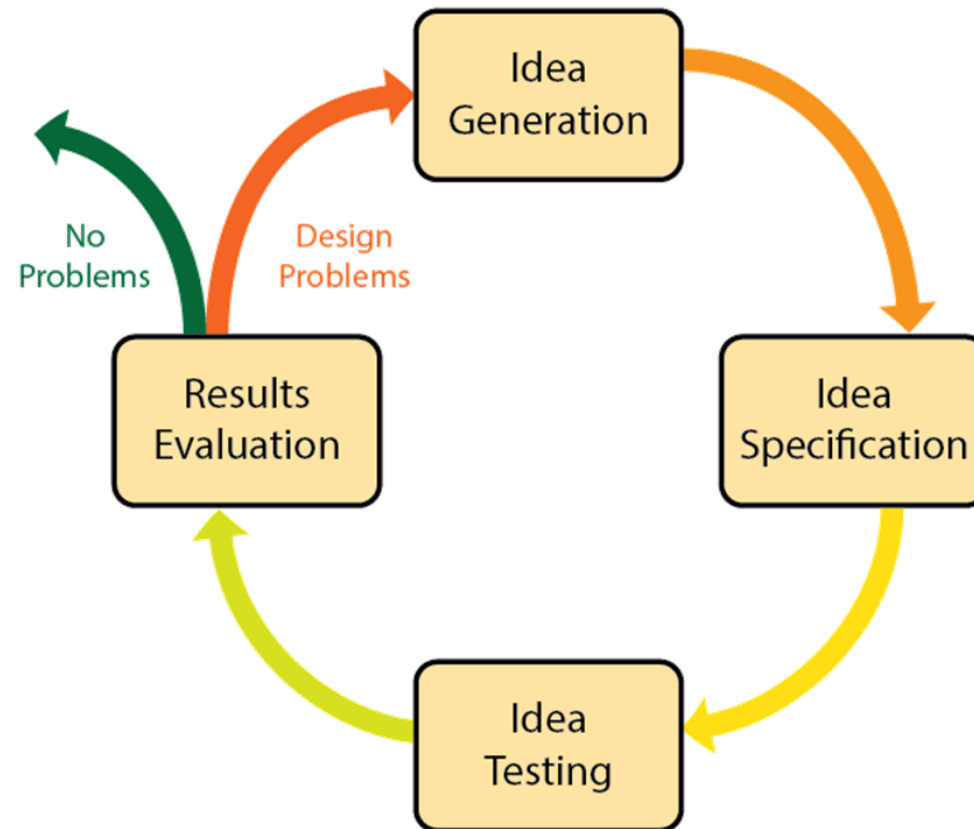
## Onze aanpak:

Het creëren, herscheppen en vergelijken van speelbare 'vignettes' om te leren over of (in dit geval) door middel van spelontwerp.

- Proces in plaats van eindproduct
- Veelvoud (iteraties vergelijken)
- Productieve irritaties (vervreemding)



# Discursive Game design: aan de slag









Rollen maar...



1. Biodiversiteit
2. Klimaatpsychologie
3. Gedragsverandering
4. Klimaatverandering
5. Voedsel(zekerheid)
6. Stikstof en landbouw

Denk aan: stakeholders, doelen, obstakels,  
resources, locaties, actiemogelijkheden, objecten

Hoe vertalen dit soort zaken zich in spelelementen?

## Afsluiting

- 2 minuten per tafel: welke keuzes heb je gemaakt en waarom?
- Hand-out
- Je mag het spel meenemen

## Wetenschapscommunicatie als spel



- Wie zijn de belangrijkste spelers (en wat zijn hun doelen)?
- Zijn die spelers in competitie met elkaar of werken ze samen?
- Welke belangrijke regels gelden in het spel (wat is het kern “waardensysteem” in het spel)?
- Wanneer “win” je dit spel (wanneer word je bestraft en beloond)?
- En welke rol heeft de wetenschapscommunicator hierin?



**Universiteit  
Utrecht**

Sharing science,  
*shaping tomorrow*