

# 10 ontwerptips voor effectieve mediawijsheidgames

Welke elementen in digitale games zorgen voor een grotere impact op het vergroten van mediawijsheid en digitale geletterdheid? Onderzoekers Jeroen Jansz, René Glas en Teresa de la Hera bieden tien aandachtspunten voor het ontwerp, op basis van wetenschappelijk onderzoek.



## 1 Visualisatie

Visualiseren draagt bij aan het begrijpen van abstracte concepten. Denk aan koekjes bij de uitleg over cookies of aan het inbreken in een huis als het gaat om hacken.



## 2 Herkenbaarheid

Met name bij simulatiegames maakt een geloofwaardige en herkenbare weergave van personages en situaties het voor spelers makkelijker om zich te identificeren en in te leven. Dit draagt bij aan kennisverwerving en het kritisch nadenken over de inhoud van de game.

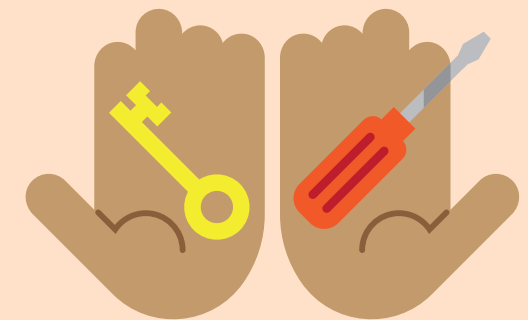
## 3 Feedback

Geef snel toegespitste feedback op het niveau van een spelmoment. Er zijn aanwijzingen dat algemene feedback (op het niveau van een gamelevel) minder belangrijk is voor de impact van de game, dan duidelijke doelen en een goede balans tussen de moeilijkheidsgraad van de game en de mogelijkheden van de spelers.



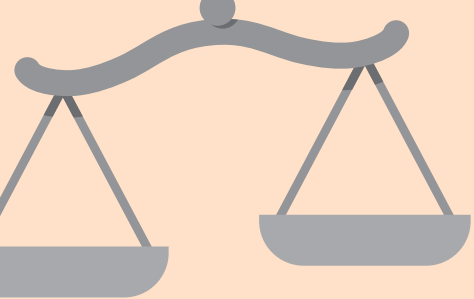
## 4 Kennis toetsen

Wie digitaal geletterd en mediawijs wil zijn, moet eerst kennis opdoen, bijvoorbeeld over wat een veilig wachtwoord is of hoe journalistiek werkt. Het testen van de in de game verworven kennis draagt bij aan het zelfvertrouwen en de zelfredzaamheid van de spelers. Bouw daarom toetsmomenten in, bijvoorbeeld in de vorm van een quizje.



## 5 Dwingende spelelementen

Dwingende spelelementen (of 'scenario injects') zorgen ervoor dat spelers keuzes moeten maken en kritisch moeten nadenken over waar ze in de game staan. Denk aan het opnemen van tijdsdruk of een gedwongen keuze uit hulpmiddelen.



## Ethische beslis- 6 momenten

Om een ethische keuze te maken moeten spelers de alternatieven afwegen. Dat zorgt er vaak voor dat de speler een hogere betrokkenheid bij de verhaallijn heeft en de informatie uit de game beter en dieper kan verwerken.

## 7 Review en debriefing

Games die spelers uitnodigen om een oordeel te geven over de game dragen beter bij aan digitale geletterdheid en mediawijsheid. Hetzelfde geldt voor games die de spelers 'debriefen' door ze achteraf uitleg te geven over het doel en het ontwerp van de game. Het resultaat is nog positiever als spelers de gelegenheid krijgen met elkaar na te praten.

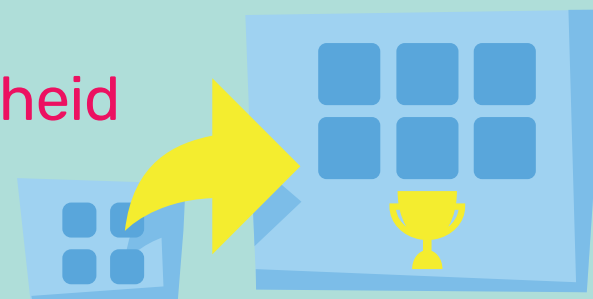


**Deze tien punten vormen geen recept voor een goede game, maar ze kunnen ieder voor zich of in combinatie met elkaar inspiratie bieden voor het creatieve proces van game-ontwikkeling. De punten zijn opgesteld op basis van 31 wetenschappelijke publicaties. Meer hierover lees je in het rapport Effectief mediawijsheid en digitale geletterdheid vergroten met digitale games.**

## 8 Schaalbaarheid

Nieuwe mogelijkheden in het medialandschap gaan gepaard met nieuwe vraagstukken en vaak ook met nieuwe zorgen.

Hanteer daarom een flexibel, modulair design, waardoor de inhoud van de game relatief makkelijk is te actualiseren.



## 9 Agency

Zorg ervoor dat spelers handelingsruimte hebben in de game. Spelen in co-creatie met de game verdiept de kennisverwerving en verhoogt de zelfredzaamheid van de spelers.



## 10 Personalisatie

Creëer ruimte voor een spelersprofiel dat zo veel mogelijk aansluit bij wat de speler al weet. Een nauwe aansluiting voorkomt dat de spelers afhaken omdat de game alleen herhaling is of juist een te hoog niveau heeft.