



COÖPERATIEVE GAMES ONTWIKKELEN

Over gamedesign, samenwerking en spanning

Samenvatting

“Een goed idee is nog geen spel”

Over het ontwerpen van coöperatieve games waarin effect, samenwerking en spanning samenkomen. Het document biedt inzicht in ontwerpkeuzes en sluit af met een canvas om een eerste spelconcept te verkennen.

Inhoud

1. Wat is het verschil tussen coöperatieve en competitieve spellen?
2. Coöperatie versus competitie
3. Het ontwerpen van een coöperatief spel
4. Hoe zorg je voor coöperatie met impact en voldoende spanning?
5. Van idee naar een spel dat werkt
6. Design Canvas

Inleiding

Je hebt ideeën om een spelvorm of serious game in te zetten. Om mensen ergens bewust van te maken, om ze iets te laten ervaren, om een gesprek op gang te brengen of om gedrag bespreekbaar te maken. Dat is logisch. Spelen is een van de meest directe manieren waarop mensen leren. Niet via uitleg, maar via doen, proberen, falen en opnieuw beginnen.

In de praktijk blijkt echter dat veel spelideeën blijven steken. Niet omdat het onderwerp niet relevant is, en ook niet omdat mensen het spel niet leuk vinden, maar omdat het ontwerp niet scherp genoeg is. Het spel zet mensen wel aan het praten, maar niet aan het denken. Of het creëert energie, maar geen inzicht. Of het voelt veilig, maar er gebeurt niets wat ertoe doet.

Dat is geen kwestie van intentie, maar van ontwerp.

Dit whitepaper helpt je om bewuster te kijken naar de keuzes die je maakt bij het ontwerpen van een serious game, met speciale aandacht voor coöperatieve spelvormen. Je leest:

- wat het verschil is tussen competitieve en coöperatieve spellen
- wat competitie en samenwerking zichtbaar doen met gedrag en interactie
- waarom coöperatieve spellen vaak geschikt zijn voor leren en ontwikkelen
- waar het in coöperatieve spellen vaak misgaat
- hoe je samenwerking afdwingt zonder dat het vrijblijvend wordt
- hoe je spanning ontwerpt zonder spelers tegen elkaar uit te spelen

Aan het eind vind je een Design Canvas waarmee je je eigen spelidee kunt uitwerken. Het canvas helpt je om aannames expliciet te maken en laat ook zien waar het ontwerp nog schuurt of onvoldoende scherp is.

Wat is een spel eigenlijk?

Een spel is een activiteit buiten de dagelijkse praktijk, waaraan één of meer mensen deelnemen omdat het leuk is om te doen. Tegelijkertijd biedt een spel ruimte om vaardigheden te benutten, te oefenen en te ontwikkelen. Plezier en leren sluiten elkaar daarbij niet uit.

Veel spellen zijn gericht op interactie tussen meerdere spelers. Vaak gebeurt dat in de vorm van competitie, waarbij spelers het tegen elkaar opnemen. Er bestaan echter ook spellen waarin spelers niet tegenover elkaar staan, maar samen moeten werken om het spel tot een goed einde te brengen. Dit zijn coöperatieve spellen.

Bij een serious game krijgt het spel een extra laag. Het spel wordt bewust ingezet om iets zichtbaar te maken, te oefenen of te onderzoeken. Het is geen doel op zich, maar een middel. Wat spelers doen, laten en vermijden tijdens het spel, *is* de inhoud.

Dat betekent dat het effect van een serious game niet wordt bepaald door het onderwerp, maar door het ontwerp. Spelregels, doelen en beperkingen sturen wat spelers kunnen en gaan doen. Juist daarom vraagt het ontwerpen van serious games om bewuste keuzes, zeker bij coöperatieve spellen, waarin samenwerking niet vanzelf ontstaat maar ontworpen moet worden.

1. Wat is het verschil tussen coöperatieve en competitieve spellen?

In competitieve spellen strijden spelers tegen elkaar. Er is een winnaar en meestal ook één of meerdere verliezers. Die dynamiek kan enorm activerend werken. Denk aan sport, quizen of klassieke bordspellen als schaken of Risk.

In coöperatieve spellen daarentegen werken spelers samen tegen een gezamenlijke uitdaging. Het spel zelf, het systeem of het scenario vormt de tegenkracht. Spelers winnen of verliezen samen. Dat verschil lijkt eenvoudig, maar de effecten zijn groot. Niet alleen op het gedrag van spelers, maar ook op motivatie, veiligheid en leeropbrengst. De keuze tussen competitie en coöperatie is daarom geen stijlkwestie, maar een didactische ontwerpbeslissing.

2. Coöperatie versus competitie

2.1 Wat doet competitie met ons brein en wat is het effect?

Competitie activeert ons brein onmiddellijk. Zodra er iets te winnen of te verliezen valt, schiet het lichaam in een hogere staat van paraatheid. Hormonen als adrenaline en cortisol zorgen voor focus, alertheid en snelle besluitvorming.

Dat effect kan zeer functioneel zijn. Competitie helpt bij korte, afgebakende taken, bij trainen onder druk of bij het aanscherpen van prestaties. Het zet mensen "aan".

Tegelijkertijd kent competitie duidelijke grenzen. Te veel druk vergroot stress, vernauwt het denken en vermindert reflectie. Bovendien versterkt competitie sociale vergelijking: wie presteert beter, wie loopt achter? Dat kan motiverend zijn, maar ook verlamdend.

2.2 Wat doet coöperatie met ons brein en wat is het effect?

Coöperatie activeert een ander systeem. Samenwerken versterkt gevoelens van veiligheid, verbondenheid en betrokkenheid. Hormonen als oxytocine spelen hierin een rol. Mensen worden ontvankelijker voor elkaar, luisteren beter en durven fouten te maken.

Dat maakt coöperatie bijzonder geschikt voor leerdoelen als reflectie, gezamenlijke probleemoplossing en gedragsverandering. Spelers voelen zich mede-eigenaar van het proces en van de uitkomst.

Maar ook hier speelt een afbreukrisico: zonder prikkel wordt samenwerken al snel vrijblijvend. Het gesprek wordt prettig, maar blijft oppervlakkig. Er ontstaat comfort, geen beweging.

2.3 Conclusie

In goed gamedesign draait het daarom om balans:

- **Spanning zonder verbondenheid geeft stress.**
- **Coöperatie zonder spanning geeft vrijblijvendheid.**

Effectief gamedesign is geen keuze tussen competitie of coöperatie, maar een bewuste dosering van beide principes.

3. Ontwerpprincipes voor coöperatieve serious games

3.1 Motivatie als ontwerpvoorwaarde (Deci & Ryan)

De zelfdeterminatietheorie van **Edward Deci** en **Richard Ryan** biedt een stevig fundament voor het ontwerpen van coöperatieve spellen. De theorie laat zien onder welke voorwaarden betrokkenheid en motivatie *tijdens het spelen* ontstaan en behouden blijven. Deze voorwaarden hangen samen met drie psychologische basisbehoeften.

Wij hebben deze behoeften vertaald naar spelprincipes die voorwaardelijk zijn voor een goed ontworpen coöperatief spel:

- **Autonomie** – spelers ervaren eigenaarschap doordat hun keuzes betekenisvol zijn en gevolgen hebben.
- **Competentie** – spelers merken dat zij vooruitgang boeken en daadwerkelijk kunnen bijdragen aan het gezamenlijke resultaat.
- **Verbondenheid** – spelers voelen zich onderdeel van een geheel en nemen verantwoordelijkheid voor elkaar en het proces.

Deze principes maken duidelijk dat motivatie in een serious game niet ontstaat door uitleg of beloning, maar door de manier waarop het spel keuze, bijdrage en samenwerking structureert.

3.2 De kracht van coöperatie en de bijbehorende valkuilen

Coöperatieve spellen sluiten goed aan op deze motivatievoorwaarden. Ze stimuleren eigenaarschap, dialoog en gezamenlijk denken, en maken leren tot een sociaal proces waarin spelers ook van elkaar leren.

Tegelijkertijd schuilt hierin een risico. Zonder duidelijke structuur kan samenwerking vrijblijvend worden. Zonder spanning zakt de energie weg. En zonder scherpe keuzes ontstaat schijncoöperatie: iedereen doet mee, maar niemand voelt zich echt verantwoordelijk voor het resultaat. Dat willen we niet. We willen een game met impact.

4. Hoe zorg je voor coöperatie met impact en voldoende spanning?

Hierboven beschreven we dat coöperatieve spellen krachtig kunnen zijn, mits goed ontworpen. Samenwerking alleen is niet genoeg. Spanning alleen ook niet. De kracht zit in de combinatie: samenwerken onder betekenisvolle druk, gericht op een helder leerdoel.

Maar hoe vertaal je dat naar een concreet spelidee?

Hoe voorkom je dat je blijft hangen in abstracte principes of, aan de andere kant, verzandt in losse spelregels?

In de praktijk blijkt het helpend om het ontwerp op te bouwen langs drie samenhangende stappen:

1. eerst bepalen *wat* het spel moet opleveren; **Wat is het gewenste effect?**
2. Daarna iets kiezen dat de spelers dwingt om het samen te doen: **Waarom kunnen de individuele spelers het niet alleen? Waarom is samenwerking onvermijdelijk?**
3. Tenslotte zorgen voor enige spanning door te keuzes te maken die zorgen voor een gevoel van urgenties. **Waarom doet dit er toe?**

Samen vormen deze stappen het hart van coöperatief gamedesign. We werken dit hieronder verder uit.

4.1 Begin bij het gewenste effect

Een veelgemaakte fout bij het ontwerpen van serious games is dat men start bij de vorm: een bordspel, een kaartspel, een escape-achtige setting. Dat kan inspirerend zijn, maar zonder richting leidt het zelden tot impact.

De eerste ontwerpvrage is altijd: **Wat moet dit spel teweegbrengen bij de spelers?**

In de praktijk zien we vijf veelvoorkomende effecten waarvoor coöperatieve spellen worden ingezet.

Soms draait het om **bewustwording**. Het spel maakt zichtbaar wat normaal onder de oppervlakte blijft. Denk aan patronen in samenwerking, onuitgesproken aannames of onbedoeld gedrag. Een simpel voorbeeld is een groepsopdracht waarin achteraf blijkt dat iedereen op elkaar wachtte. Het spel laat zien wat er gebeurt, zonder dat het expliciet wordt uitgelegd.

Andere spellen zijn gericht op **inzicht of begrip**. Ze helpen spelers begrijpen hoe een systeem werkt. Bijvoorbeeld een simulatie waarin keuzes rondom planning of capaciteit onverwachte neveneffecten hebben. Door het spel ervaren spelers verbanden die in theorie lastig te doorgronden zijn.

Bij **gedragsverandering** gaat het een stap verder. Het spel nodigt spelers uit om ander gedrag te laten zien en te ervaren wat dat oplevert. Denk aan een spel waarin afwachten leidt tot verlies van tijd of middelen, terwijl initiatief nemen het team vooruithelpt.

Soms staat het oefenen van **vaardigheden** centraal. Het spel fungeert dan als oefenruimte. Spelers trainen bijvoorbeeld prioriteren, communiceren of beslissen onder druk, zonder dat fouten directe gevolgen hebben buiten het spel.

Tot slot kan een spel bijdragen aan een andere **houding of attitude**. Het verandert hoe spelers ergens naar kijken, bijvoorbeeld door het vergroten van eigenaarschap of verantwoordelijkheidsgevoel.

Welke richting je ook kiest, het is essentieel om **één primair effect** te bepalen. Meerdere effecten tegelijk nastreven leidt bijna altijd tot een diffuus ontwerp. Een goede toetsvraag hierbij is: *waaraan zie je na het spel dat dit effect is bereikt?*

Als je dat niet concreet kunt benoemen, is het spelidee nog niet scherp genoeg.

4.2 Maak samenwerking onvermijdelijk

Zodra het gewenste effect helder is, komt de volgende vraag in beeld:

waarom kunnen spelers dit niet alleen?

Samenwerking ontstaat niet vanzelf omdat mensen samen aan tafel zitten. In een sterk coöperatief spel is samenwerken geen keuze, maar een voorwaarde om verder te komen. Dat vraagt om bewuste ontwerpkeuzes.

Er zijn drie krachtige manieren om coöperatie af te dwingen.

De eerste is werken met een **gezamenlijk doel**. Spelers winnen of verliezen samen. Er is geen individuele score die belangrijker is dan het teamresultaat. Een eenvoudig voorbeeld is een puzzel die alleen "af" is als alle onderdelen kloppen. Eén fout betekent dat het geheel niet werkt.

De tweede is het ontwerpen van **gezamenlijke besluitmomenten**. Het spel gaat pas verder als er samen een keuze is gemaakt. Denk aan een scenario waarin het team moet kiezen tussen snelheid of zorgvuldigheid, waarbij geen van beide opties evident goed is. Het overleg is geen bijzaak, maar het spel zelf.

De derde is het principe dat **ieders input essentieel** is. Elke speler beschikt over unieke informatie, middelen of mogelijkheden. Valt één speler weg of wordt die niet gehoord, dan stopt het proces. Dit voorkomt meeliften en maakt verantwoordelijkheid voelbaar.

In de praktijk blijkt dat minimaal twee van deze drie componenten nodig zijn om echte coöperatie te creëren. Met slechts één ontstaat al snel schijnsamenwerking: iedereen doet mee, maar niemand voelt zich echt verantwoordelijk.

4.3 Ontwerp spanning binnen de samenwerking

Als samenwerking eenmaal is afgedwongen dan wordt het tijd om te onderzoeken hoe je spanning kan creëren binnen de coöperatieve context. Zonder spanning verliest een spel zijn urgentie. Maar spanning hoeft niet te betekenen dat spelers tegen elkaar strijden. In coöperatieve spellen wordt spanning ontworpen **binnen** de samenwerking. We hebben 7 mogelijke spanningselementen op een rij gezet.

Een veelgebruikte spanningsbron is **tijd**. Een deadline, een aftellende klok of een toenemend tempo dwingt tot keuzes en voorkomt eindeloos overleg. Bijvoorbeeld: het team heeft tien minuten om gezamenlijk tot een besluit te komen, anders vervallen bepaalde opties.

Schaarste is een andere krachtige hefboom. Beperkte middelen of informatie zorgen ervoor dat niet alles tegelijk kan. Spelers moeten prioriteren en afstemmen. Denk aan een spel waarin het team samen moet bepalen hoe schaarse tijd of budget wordt ingezet.

Ook **onzekerheid** vergroot spanning. Spelers weten niet precies wat er gaat komen. De route is onbekend of informatie komt gefaseerd beschikbaar. Dit stimuleert gezamenlijk denken en voorkomt dat het spel voorspelbaar wordt.

Bij **externe tegenkracht** spelen teams niet tegen elkaar, maar tegen het spel zelf: een systeem, een scenario of een fictieve dreiging. Dat versterkt het wij-gevoel en voorkomt onderlinge competitie.

Consequenties geven gewicht aan keuzes. Wat nu wordt besloten, sluit later andere opties uit. Dit maakt beslissingen betekenisvol en vergroot eigenaarschap.

Voortgang houdt energie vast. Een gezamenlijke score, fases of zichtbare progressie laten zien waar het team staat en wat er nog nodig is.

Tot slot kan **wederzijdse afhankelijkheid** spanning versterken. Als het falen van één speler gevolgen heeft voor het geheel, ontstaat een natuurlijke verantwoordelijkheid naar elkaar. Niet als straf, maar als logisch gevolg van het ontwerp.

In alle gevallen geldt: meer spanning is niet beter. Het gaat om spanning die het gewenste effect ondersteunt. Spanning zonder verbondenheid slaat om in stress. Coöperatie zonder spanning in vrijblijvendheid.

Tot slot bij dit hoofdstuk

In coöperatieve spellen draait het om drie samenhangende keuzes:

- wat het spel moet opleveren (het gewenste effect)
- waarom spelers elkaar nodig hebben (onvermijdelijke samenwerking)
- waar spanning ontstaat (toevoegen van spanning)

Pas wanneer deze keuzes op elkaar zijn afgestemd, kan een spel ontstaan dat in balans is, het gewenste effect heeft en de juiste dynamiek oproept.

5. Van idee naar een spel dat werkt

Veel spelideeën kloppen op papier, maar gedragen zich anders zodra mensen daadwerkelijk gaan spelen. Rollen worden anders ingevuld dan bedoeld, regels worden opgerekt of genegeerd, en spanning slaat door of zakt juist weg.

Daarom is gamedesign iteratief. Je ontwerpt, test, kijkt wat er gebeurt en past aan. Niet op basis van wat spelers achteraf zeggen dat ze leuk vonden, maar op basis van wat ze deden op het moment dat het spannend werd. Dáár wordt zichtbaar wat het ontwerp oproept.

Wie deze stap overslaat, eindigt vaak met een spel dat er misschien leuk uitziet, dat veilig aanvoelt maar weinig losmaakt. Of met een spel dat veel energie oproept, maar nauwelijks inzicht oplevert. In beide gevallen is het ontwerp onvoldoende getest op gedrag.

Veel spelideeën stranden niet omdat ze slecht bedacht zijn, maar omdat ze nooit echt zijn uitgeprobeerd onder omstandigheden waarin keuzes gevolgen hebben. Pas wanneer spelers iets te verliezen hebben, wordt duidelijk wat het spel daadwerkelijk in beweging zet.

Kill your darlings

Tijdens het testen blijkt regelmatig dat elementen waar je als ontwerper aan gehecht bent, in de praktijk niet bijdragen aan het beoogde effect. Ze vertragen het spel, leiden af of maken keuzes minder scherp.

Speldesign is niet alleen keuzes maken aan het begin, maar ook terug durven komen op die keuzes na de testrondes. Soms betekent dat dat je een spelelement aanpast. Soms betekent het dat je iets loslaat. En soms moet je gewoon opnieuw beginnen en een paar stappen terug in je ontwerpproces.

6. Design Canvas

Het Design Canvas op de volgende pagina helpt om de ontwerpkeuzes uit dit whitepaper concreet te maken. Het dwingt je om vast te leggen wat het spel moet opleveren, waarom samenwerking nodig is en waar spanning ontstaat.

Het canvas is bedoeld als hulpmiddel om een eerste spelconcept uit te werken en aannames zichtbaar te maken die je vervolgens in de praktijk kunt gaan testen.

Coöperatief Gamedesign – Canvas

Van eerste idee naar doordacht spelconcept

Gebruik dit canvas om een coöperatief spel te ontwerpen of een bestaand spel te herontwerpen.



<p>1. Doelgroep Voor wie is dit spel bedoeld?</p> <p>Context (onderwijs, training, team, organisatie):</p> <p>Ervaring met spellen (laag / gemiddeld / hoog):</p> <p>Groepsgroote en setting: Wat kunnen en durven deze spelers aan?</p>	<p>3. Coöperatieve basisprincipes Waarom kunnen spelers dit niet alleen? <i>Kies minimaal 2:</i></p> <p>Gezamenlijk doel (samen winnen/verliezen) Gezamenlijke besluitmomenten Ieders input is essentieel</p> <p>Wat gebeurt er als één speler afhaakt of niets doet?</p>	<p>5. Gewenst gedrag Wat wil je spelers letterlijk zien doen tijdens het spel?</p> <p>Bijvoorbeeld: overleggen, informatie delen, keuzes afwegen, elkaar aanspreken.</p>
<p>2. Gewenst effect Wat moet dit spel opleveren bij de spelers? <i>Kies één primair effect.</i></p> <p>Bewustwording Inzicht / begrip Gedragsverandering Vaardigheid / handelen Houding / attitude</p> <p>Waarom zie je na het spel dat dit effect is bereikt?</p>	<p>4. Spanningselementen Waarom doet dit ertoe? <i>Kies maximaal 3.</i></p> <p>Tijd Schaarste Onzekerheid Externe tegenkracht Consequenties Voortgang Wederzijdse afhankelijkheid</p> <p>Waar wordt het spannend als het niet lukt?</p>	<p>6. Risico's & bijsturen Waarom kan dit ontwerp ontsporen?</p> <p>Waar dreigt stress? Waar dreigt vrijblijvendheid? Wat zou je aanpassen na een eerste testronde?</p>
<p>Ontwerpzin (samenvattend) Dit spel is coöperatief omdat ... Het wordt spannend doordat ... En dat moet leiden tot ...</p>		