A SENSE OF COMMUNITY

a project revolving around
Collective Effervescence

geschreven door:

Fabrice Werger
2140297

VEELGEBRUIKTE ENGELSE TERMEN

COLLECTIVE EFFERVESCENCE (CE)

Letterlijk vertaald naar “collectief bruisen”. CE is een sociologisch concept geïntroduceerd door Émile Durkheim. Volgens Durkheim kunnen individuen in een gemeenschap of samenleving soms samenkomen en tegelijkertijd dezelfde gedachte communiceren en/of deelnemen aan dezelfde actie. Zo’n gebeurtenis veroorzaakt dan een collectief bruisen dat individuen opwindt, een fijn gevoel kan geven en dient om de groep te verenigen. [12, 13]

A SENSE OF COMMUNITY

Een gemeenschapsgevoel dat mensen hebben om ergens bij te horen, een gevoel dat mensen belangrijk zijn voor elkaar en voor de groep en een gedeeld geloof, dat in de behoeften van mensen zal worden voorzien door middel van toewijding om samen te zijn. [9]

COMMON GROUND

Een directe vertaling van gelijke grond, bedoeld als gelijke interesse of gelijke stand in vergelijking met een ander persoon.

RULE-SET

Een stel regels die geïmplementeerd kunnen worden in dit onderzoek om een bepaald gedrag uit te mensen te halen, zodat ze een common ground krijgen.

VOORWOORD

Een grote inspiratiebron voor dit project is de applicatie ‘die with me’ gecreëerd door Dries Depoorter [15]. Dit is een chat-app die je alleen kan gebruiken wanneer het batterijniveau van je telefoon onder de 5 procent is. Door deze bizarre rule-set hebben gebruikers eigenlijk gelijk al een band met elkaar en ontstaat er gelijk een common ground, hierdoor vinden er unieke gesprekken plaats in de app. Het scenario waar ze zich in bevinden haalt unieke gevoelens naar boven, die zich zonder het gebruik van de app niet zouden tonen. Dit zorgt voor een interessante ervaring.

De applicatie zorgt dus voor een gevoel die op een ‘artificiële manier’, in de vorm van een rule-set, naar boven wordt gehaald. Dit vind ik uitermate interessant waardoor ik er onderzoek naar ben gaan verrichten.

SAMENVATTING

Vraag:

In dit verslag wordt antwoord gegeven op de vraag: Hoe creëer/stimuleer ik motivatie en zelfeffectiviteit met behulp van collective effervescence bij CMD studenten, wat kan leiden tot een sense of community? Het is een kwestie van gevoel manipulatie, wat gebruikt kan worden in veel verschillende situaties.

Methode:

Door middel van deskresearch, A/B testing, interviews, meerdere iteraties, prototypes, video testen en psychologische analyse wordt binnen dit project onderzocht hoe het onderliggende gevoel dat ontstaat bij collective effervescence gereproduceerd en gebruikt kan worden om groepsvorming bij individuen te stimuleren. Ook wordt er middels dezelfde methoden gekeken naar het stimuleren van psychologische behoeftes en hoe dit hand in hand kan gaan met CE. Dit is te bereiken door de kernwaardes van CE te tackelen en de wetenschappelijke theorieën te gebruiken in prototypes.

De uitkomst:

De uitkomst is een middel waar een sense of community door kan ontstaan, dat wordt behaald door het stimuleren van motivatie en zelfeffectiviteit mede door middel van collective effervescence. Het Proof of Concept (PoC) wordt een interactieve speeltafel, ontwikkeld op basis van de opgestelde ontwerpcriteria. De interactieve speeltafel zorgt voor een situatie waar de individuen een gelijke grond hebben, namelijk dat het CMD studenten zijn en dat ze allemaal op dezelfde locatie zijn (wat goed werkt voor mijn kernwaardes van CE).

POSITIONERING & RELEVANTIE

Persoonlijk heb ik veel interesse in de menselijke gevoelens en hoe deze beïnvloed kunnen worden. In het dagelijks leven worden onze meningen en standpunten al beïnvloed door de vele (in)directe reclame die overal en nergens plaatsvindt. Ik ben van mening dat dit ook verder kan worden toegepast op de menselijke gevoelens. Door het concept van Emile Durkheim denk ik dat wij als mens een nieuwe manier van gevoel manipulatie in het dagelijks leven kunnen toepassen, om daarmee een bepaalde doelgroep een positief of negatief gevoel te kunnen geven of dit te versterken.

Naast deze redenen is mijn interesse voor collective effervescence de grootste beweegreden voor het opzetten van dit project. Ik vind gevoel manipulatie buitengewoon interessant en wil onderzoeken hoe ik mensen (zich) op een bepaalde manier kan laten (gedragen)/reageren.

INHOUDSOPGAVE

7	**Hoofd- en deelvragen**	**7**
9	**Collective effervescence**	**9**
12	**Onderzoek deel 1**	**12**
13	gevoel manipulatie	13
14	a/b testing	14
17	interesses & verbondenheid	17
19	audio/visual	19
22	gevoel manipulatie in praktijk	22
25	**De kern**	**25**
27	wetenschappelijke uitleg	27
30	**Onderzoek deel 2**	**30**
31	gevoel manipulatie in spel	31
34	**Concretisering**	**34**
38	**Onderzoek deel 3**	**38**
39	verbinden aan context	39
41	**Proof of concept**	**41**
46	uitwerking	46
49	**Conclusie**	**49**
51	**Aanbeveling**	**51**
53	**Bronnen**	**53**
56	**Bijlages**	**56**

HOOFD- EN DEELVRAGEN

HOOFD- EN DEELVRAGEN

In dit onderzoek zijn er vragen opgesteld die, wanneer beantwoord, meer diepte en duidelijk geven aan het verloop en de conclusie van het proces. Dit betreft de volgende vragen:

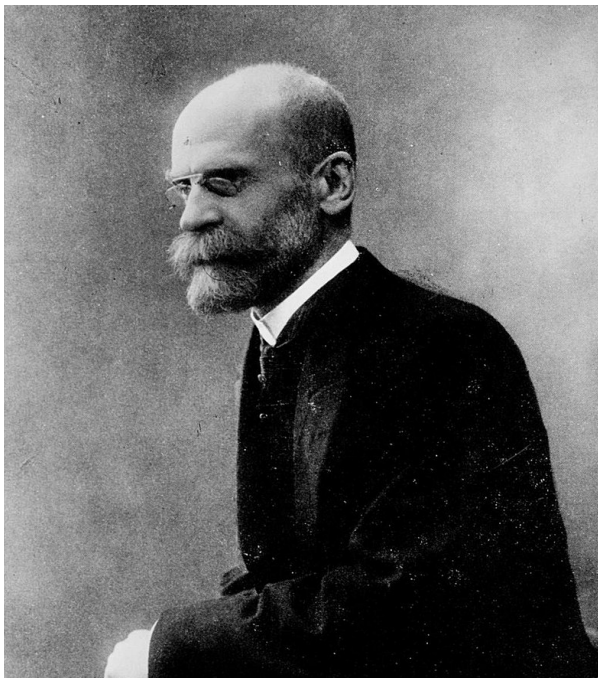
Hoofdvraag:
Hoe creëer/stimuleer ik motivatie en zelfeffectiviteit met behulp van collective effervescence bij CMD studenten, wat kan leiden tot een sense of community?

Deelvragen:
- Wat is a sense of community?
- Waarom is a sense of community belangrijk?
- Wat is de kern van collective effervescence?
- Wat is het verschil tussen groepsvorming en community?
- Wat is motivatie en zelfeffectiviteit?
- Hoe kan motivatie en zelfeffectiviteit gestimuleerd worden?

COLLECTIVE EFFERVESCENCE

In aansluiting op de terminologische beschrijving is CE een concept waar nog niet heel veel onderzoek naar is verricht. Wat wel duidelijk wordt beschreven is, dat om het concept te kunnen ervaren, er aan een bepaalde vereiste moet worden voldaan. Deze vereiste is dat individuen bij elkaar komen om een actie of doel te bereiken.

Als voorbeeld: Émile Durkheim stelt dat de universele religie en heiligheid voortvloeit uit het leven van de vroegere jagers en boeren; het grootste deel van hun leven wordt besteed aan het uitvoeren van ondergeschikte taken zoals jagen en verzamelen. De zeldzame gelegenheden waarop de hele stam samenkomt worden heilig, en het hoge energieniveau dat met deze gebeurtenissen gepaard gaat wordt gericht op fysieke objecten of mensen die ook heilig worden. [10]



figuur 1: Émile Durkheim

Dit concept kan in het dagelijks leven aan groeperingen worden gekoppeld. Denk hierbij aan gelovigen, wat in de alinea hierboven is beschreven. Daarnaast vallen bijvoorbeeld ook hooligans, studenten en gamers binnen de doelgroep. Al deze groeperingen bestaan uit individuen die bij elkaar komen met een bepaalde reden of doel.

Deze groeperingen hebben naast het vereiste om CE te laten ontstaan nog een overeenkomst, alle individuen hebben een 'common ground', er is een fundamentele interesse dat hetzelfde is bij elk individu uit die groep. Die interesses zijn een belangrijk aspect in het onderzoek en worden later meer in detail toegelicht.

Voor een groot deel van dit onderzoek had ik geen vaste doelgroep. Pas in 'onderzoek deel 2' ben ik met een vaste doelgroep gaan werken. De reden hiervoor is dat naarmate het onderzoek vorderde, ik ontdekte dat met een vaste doelgroep en context beter ontworpen kon worden met CE in gedachte. De daadwerkelijke doelgroep wordt in het hoofdstuk 'concretiseren' verder toegelicht.

ONDERZOEK DEEL 1

ONDERZOEK DEEL 1
gevoel manipulatie

Gedrag en gevoelens zijn overdraagbaar. Verschillende studies [2, 6, 8] stellen voor dat wanneer je partner depressief is jij ook makkelijker depressief kan worden. Dit gaat ook over de gevoelens aan de andere kant van het spectrum zoals blijheid. Wanneer iemand blij is, dan kan dit overslaan naar anderen in zijn omgeving en andersom. Dit kan gebruikt worden om een bepaald gevoel door te geven aan een ander. Wanneer je blij bent komen er stoffen vrij in je lichaam zoals dopamine.

Dopamine staat bekend als het beloningshormoon. Iedereen heeft een intern beloningssysteem, dat ervoor zorgt dat je steeds op zoek gaat naar dingen die je plezier geven. Het draagt bij aan motivatie om je doelen te bereiken. Wanneer je die dingen hebt gedaan komt er dopamine vrij. Het plezierige gevoel dat je hiervan krijgt zorgt voor herhaling van het dopamine-opwekkende gedrag.

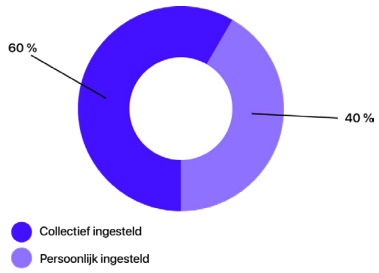
Wanneer je onderdeel bent van een bepaalde groepering wordt ook de stof oxytocine aangemaakt. Dit is een stof die je verbonden laat voelen met anderen, wat natuurlijk goed aansluit bij CE. Deze stoffen zijn een belangrijk punt van CE, later in het verslag wordt dit verder uitgelegd.

Je kan de theorie achter deze stoffen in bepaalde processen gebruiken om hiermee de stoffen op te wekken en een soort van gevoel manipulatie plaats te laten vinden. Dit wordt dan ook toegepast bij het opzetten van prototypes en in het onderzoek.

ONDERZOEK DEEL 1
a/b testing

Eén van de groeperingen waarbij nader onderzoek is verricht is gamers. Naast de interviews die bij deze doelgroep zijn afgenomen [bijlage interviews], is er ook een prototype getest [bijlage a/b testing]. Het doel van dit prototype was om erachter te komen waar de voorkeuren van gamers liggen rondom de thema's, blijheid, groepsvorming en voldoening.

Bij dit prototype moest er meerdere keren een keuze worden gemaakt tussen twee vlakken. Elk van deze vlakken had een absolute keuze (geen middenweg). Door deze methode waren er drie gegarandeerde uitkomsten. Of de gebruiker koos één van de twee absoluten waaruit direct een conclusie getrokken kon worden, of de gebruiker ging twijfelen tussen de twee opties waardoor een gesprek gestart kon worden waarom. Voordat het prototype is samengesteld, zijn er twee criteria opgesteld: persoonlijk ingesteld en collectief ingesteld. Het doel van dit prototype was om de doelgroep in deze criteria op te delen. Dit in combinatie met de bevindingen die uit de interviews zijn gehaald, geeft een beeld over de mening van de doelgroep met betrekking tot deze kwestie.

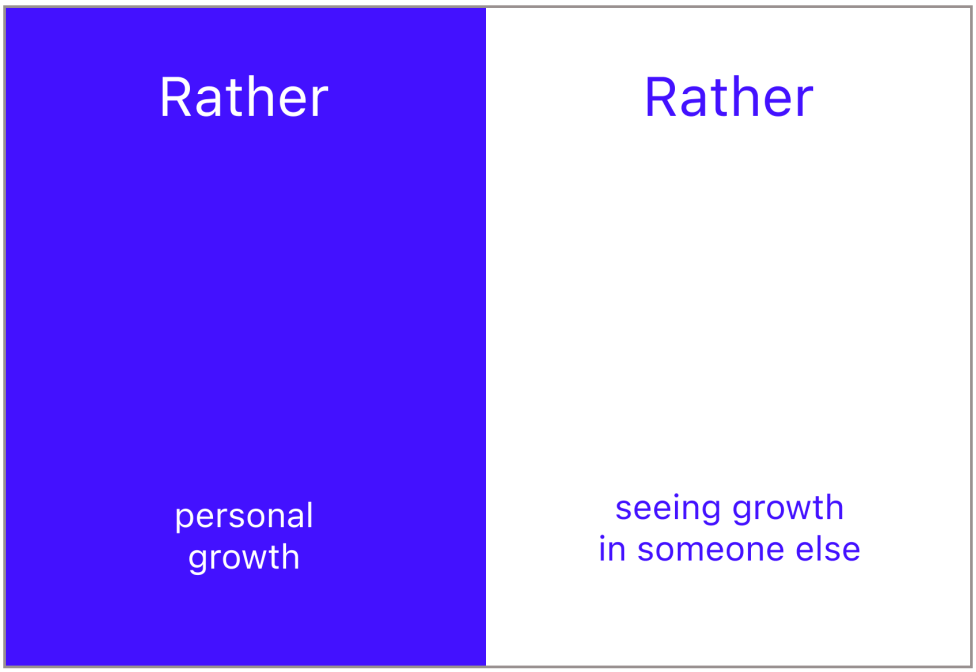


figuur 2: pie-chart uitkomsten vragen

Uit de interviews en het prototype kwamen vragen, tweestrijd en verduidelijking naar boven. Of gamers liever alleen of samen dingen doen is heel erg scenario afhankelijk. Iedere gamer die meestal alleen speelt vindt het soms wel leuk om met anderen te spelen en gamers die altijd samen met anderen spelen vinden het ook leuk om soms alleen te spelen. Dit is een aspect waar rekening mee gehouden moet worden.

Ook is er gevraagd naar waar ze meer voldoening uit halen: alleen doelen behalen of samen met een groep mensen/vrienden? Ook dit ligt aan de situatie, maar er werd wel duidelijk gemaakt dat doelen behalen met een groep mensen sneller en beter voldoet. Dit werd verder toegelicht met het feit dat gamers vaak hard voor zichzelf zijn en dat wanneer ze iets goeds doen, het niet echt uitmaakt omdat ze dit al van zichzelf verwachten. Met andere mensen of vrienden voldoet het ook goed omdat de gamer geen macht heeft over de ander. Met meerdere mensen spelen brengt een bepaalde dynamiek naar boven waardoor het fijner voelt als je dingen behaalt of doet. Natuurlijk bestaat de kans ook dat je jezelf met anderen gaat vergelijken, maar hiervan is ook sprake bij de solo-gamer om het zo maar te noemen.

Een aspect dat belangrijk is wanneer meerdere mensen samen spelen is communicatie. De geteste/geïnterviewde gamers vinden samen spelen veel leuker als er goede communicatie is, denk hierbij aan voice communications en een hechte online community.



figuur 3: deel van a/b testing

figuur 4: deel van a/b testing

ONDERZOEK DEEL 1
interesses & verbondenheid

Binnen een community zijn er veel mensen met hetzelfde doel en interesses. Hierdoor is het doel makkelijker haalbaar en krijg je een beter gevoel van voldoening als iets lukt, omdat (bijna) iedereen voor hetzelfde doel gaat. Dezelfde interesses hebben helpt ook enorm om bevriend te blijven met mensen uit een community wanneer je niet voor het halen van een doel gaat, bijvoorbeeld wanneer je een ander spel speelt dan normaal gesproken gespeeld wordt in de community.

Uit de interviews bleek dat dit soort momenten bepalend zijn of je een echte vriend krijgt of een 'game vriend'. De geïnterviewden gaven aan dat wanneer twee mensen aan een stuk ieder iets anders aan het doen zijn, er meerdere raakvlakken moeten zijn om het gesprek interessant en diepgaand te maken. Hoe meer interesses overeenkomen hoe beter de verbintenis zal gaan en des te meer collective effervescence kan ontstaan/versterkt kan worden. Hoe langer dit kan plaatsvinden hoe beter/sterker het gevoel. Dat is ook het verschil tussen groepsvorming en een community, groepsvorming ontstaat op korte termijn terwijl een community op lange termijn ontstaat waardoor de raakvlakken versterkt kunnen worden.

Uit de interviews en resultaten van de prototypes bleek dat gamers in het algemeen het fijn vinden om met mensen te spelen die hetzelfde doel hebben. Waarom zoeken mensen elkaar/groepsvorming op?

De psychologische behoefte van de mens valt onder de Self-Determination Theory van de Canadese wetenschappers Richard Ryan & Edward Deci [7]. Deze theorie houdt in dat mensen worden gemotiveerd om te groeien en te veranderen door drie aangeboren en universele psychologische behoeften:
- Autonomie: mensen moeten de controle hebben over hun eigen gedrag en doelen. Het gevoel directe actie te kunnen ondernemen die tot echte verandering zal leiden, speelt een belangrijke rol bij het helpen van mensen om zichzelf gewaardeerd te voelen.

- Competentie: mensen moeten taken onder de knie krijgen en verschillende vaardigheden leren. Wanneer mensen het gevoel hebben dat ze over de vaardigheden beschikken die nodig zijn voor succes, dan zullen ze eerder acties ondernemen die hen zullen helpen hun doelen te bereiken.

- Verbondenheid: mensen moeten een gevoel van verbondenheid en hechting aan andere mensen ervaren. [11]
Verbondenheid betekent dat je je graag geliefd wilt voelen en contact wilt hebben met anderen.
In een maatschappij waarin individualisme de norm is en de meeste mensen druk zijn met het dagelijks leven en werk, is dat in vergelijking met vroeger tegenwoordig lastiger. [1]

Deze theorie suggereert dat mensen het als fijn ervaren wanneer hun behoefte aan competentie, verbinding en autonomie is vervuld. Het concept van motivatie, hetzelfde doel hebben als de mensen om je heen of het deelnemen aan activiteiten speelt een belangrijke rol in de theorie.

Het is belangrijk om te beseffen dat de psychologische groei beschreven door de Self-Determination Theory niet zomaar automatisch gebeurt. Hoewel mensen op een dergelijke groei gericht kunnen zijn, vereist het voortdurend voedsel.

Er wordt gesuggereerd dat de neiging om proactief of passief te zijn grotendeels wordt beïnvloed door de sociale omstandigheden waarin mensen worden opgevoed. Sociale steun is het sleutelwoord. Door onze relaties en interacties met anderen kunnen we welzijn en persoonlijke groei bevorderen of dwarsbomen.
Hoewel sociale steun belangrijk is zijn er nog andere factoren, die de drie elementen benodigd voor groei, kunnen helpen of belemmeren.

Extrinsieke motivatoren kunnen soms het zelfbeschikkingsrecht verlagen. Volgens Deci kan het geven van extrinsieke beloningen voor reeds intrinsiek gemotiveerd gedrag de autonomie ondermijnen. Naarmate het gedrag steeds meer wordt gecontroleerd door externe beloningen, beginnen mensen minder controle te krijgen over hun eigen gedrag en neemt de intrinsieke motivatie af.

Positieve feedback boost zelfbeschikking. Deci suggereert ook dat het geven van onverwachte positieve aanmoediging en feedback op iemands geleverde prestaties de intrinsieke motivatie kan vergroten. Dit soort feedback helpt mensen zich competenter te voelen, wat een van de belangrijkste behoeften is voor persoonlijke groei.

ONDERZOEK DEEL 1
audio/visual

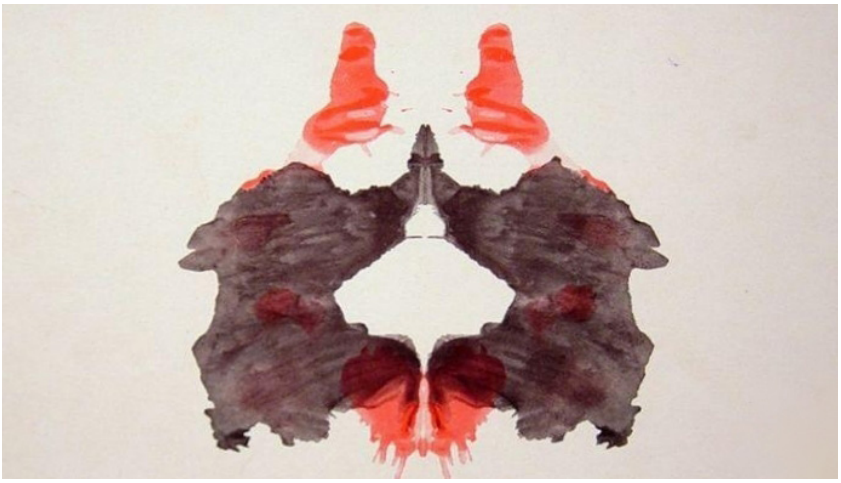
Prototype 2 is gecreëerd met de uiteindelijke uitwerking in het achterhoofd. Een audio/visuele test waar verschillende beeld- en geluidmethodieken worden gebruikt om een bepaalde reactie uit de kijker te krijgen.

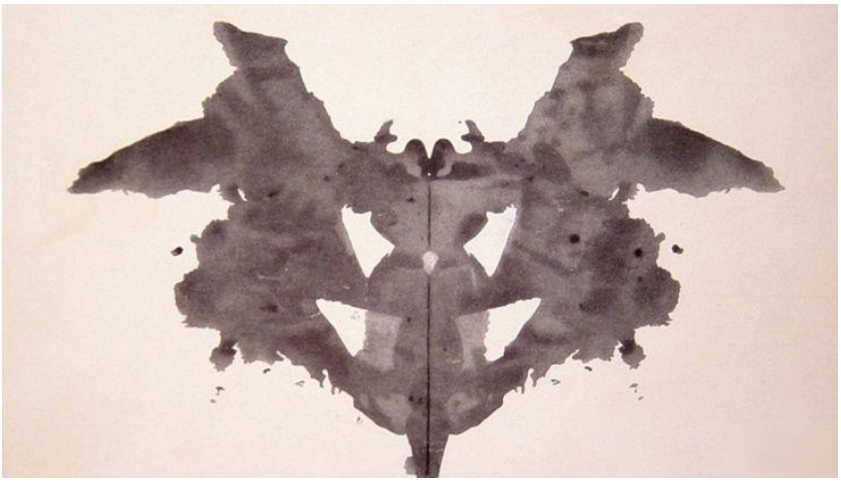
Dit doe ik deels op basis van de Rorschachtest. Het veelvoorkomende misverstand bij deze test, is dat het niet puur gaat om wat de geteste deelnemers zien, maar juist over hoe ze hierop komen.

Het algemene doel van de Rorschachtest is om gegevens te verschaffen over cognitie- en persoonlijkheidsvariabelen zoals motivaties, cognitieve operaties, affectiviteit en (inter-)persoonlijke percepties. De onderliggende veronderstelling is dat een individu externe stimuli zal classificeren op basis van persoon specifieke perceptuele sets inclusief behoeften, basismotieven, conflicten, en dat dit clusteringsproces representatief is voor het proces dat wordt gebruikt in real-life situaties. Methoden van interpretatie verschillen. Rorschachtest-scoresystemen zijn beschreven als een systeem van pinnen waaraan iemands kennis van persoonlijkheid kan worden opgehangen. De meest gebruikte methode in de Verenigde Staten is gebaseerd op het werk van Exner. [14]

Door middel van rustig bewegend beeldmateriaal, een paar spontane edits om de gebruiker 'on edge' te houden en stimulerende muziek probeerde ik de gebruiker een bepaalde denkrichting in te duwen. Op dit prototype heb ik twee verschillende varianten gemaakt nadat ik feedback had gekregen over de eerste variant. De mensen op wie het prototype is getest gaven feedback over de flow van de video. Ieder persoon vond de video stimuleren en iets 'prikkelen'. Ze gaven aan dat het kleurgebruik fijn was en niet te druk. Wel vonden ze dat de inktblots van Rorschach een verwarrende functie hadden, deze zijn in Adobe after-effects geanimeerd zodat ze een klein beetje bewogen. De link naar de video is te vinden in de bijlagen.

Deze beweging vonden de mensen opvallen. Wel vonden de kijkers dit fijner dan de variant waarbij de inktblots geen beweging hadden. Nu ze beweging toonden, en daarmee meer bij de andere bewegende delen in de video pasten, gaven de kijkers aan dat ze de video meer een geheel vonden en daardoor de ervaring fijner en effectiever.





figuur 5, 6, 7: inktblotten Rorschach test

Uit het prototype kan dus gehaald worden dat hoe meer verschillende aspecten hetzelfde ogen, werken en stimuleren, hoe fijner de belevenis en de aspecten ervaren worden. Ook is het mij gelukt om een gelijksoortig gevoel manipulatie plaats te laten vinden, de antwoorden waren namelijk niet helemaal wat ik had verwacht, maar de interviews toonden wel aan dat gevoel manipulatie heeft plaatsgevonden. Ik wilde een fijne, stimulerende ervaring neerzetten die mensen prikkelde, de kijkers ervaarden die video ook als prikkelend.

De uitkomsten van het prototype zijn te vinden in bijlage [bijlage audio/visual]. Ik had gehoopt de antwoorden te kunnen manipuleren in een zekere fijne richting. In de bijlage is te zien dat meerdere van de antwoorden wel in die richting zijn gegeven, maar nog niet zo effectief als gewenst. Er is dus bewezen dat door rustig, harmonisch, stimulerend beeld en geluid te gebruiken een fijne en prikkelende ervaring opgezet kan worden. Deze punten kunnen meegenomen en gebruikt worden in de PoC/uiteindelijke uitwerking.

ONDERZOEK DEEL 1
gevoel manipulatie in praktijk

Het volgende prototype dat is uitgevoerd had tot doel om bij een plek waar CE niet veel plaats vindt, te proberen dit naar voren te laten komen door het te forceren of te versterken. CE gaat natuurlijk over het gezamenlijk fijn voelen als individuen, dus moeten er plekken gekozen worden waar mensen grotendeels als individuen naartoe gaan (of voor individuele reden) en waar ze met anderen een bepaald doel of vreugde kunnen ervaren.
De plekken die onder deze groep vallen zijn bijvoorbeeld:
- Werk locaties
- Studeer locaties
- Supermarkten
- Meeste winkels

Dit kan ook een bepaalde activiteit zijn die je in principe voor jezelf doet zoals:
- Fietsen
- Hardlopen
- Studeren
- Gym

Na bezoekers van de gym geïnterviewd te hebben (in bijlagen bijpassend aan het hoofdstuk), kon geconstateerd worden dat er twee verschillende scenario's zijn waarbij de bezoekers ervoor kiezen naar de gym te gaan. De eerste variant is wanneer iemand naar de gym gaat voor zichzelf, ten behoeve van progressie van die persoon zijn doel. Dit doet hij bijna altijd alleen, zodat er gefocust aan het doel kan worden gewerkt. Het andere scenario is meer gebaseerd op gezelligheid. Dan gaat iemand met één of meerdere personen, het doel van de trip is dan minder aanwezig bij de intrinsieke motivatie om hun lichaam te verbeteren maar meer bij de aanwezigheid van anderen.

De vragen die ik met dit prototype beantwoord wilde zien zijn:
- Hier kan ik meerde individuelen hetzelfde doel geven?
- Hoe kan ik ze hierin het beste motiveren?
- Moet ik extrinsieke motivatie toevoegen in de vorm van een beloning?

Door in gesprek te gaan met iemand die erg vaak naar de gym gaat en de mensen kent op wie ik dit prototype ga testen, ben ik erachter gekomen dat het hanteren van een beloning handig was aangezien dit een direct extrinsiek motivatie punt kan zijn. Mijn doel was om ze hiermee 'te verleiden' om mee te doen aan het prototype zodat de intrinsieke motivatie hieruit kan ontstaan.

ONDERZOEK DEEL 1
gevoel manipulatie in praktijk

Op de foto's is te zien hoe ik dit heb aangepakt en in bijlage(x) is een tabel te zien met de beloningen en vereisten. Daar zijn ook de antwoorden op de vragen die ik hen aansluitend heb toegestuurd terug te vinden. Die antwoorden gingen over de volgende vragen:
- Ben je meer gaan gymmen door het experiment?
- Heb je meer motivatie om vaker te gaan gymmen of een persoonlijk record (PR) te halen?
- Heb je met de andere deelnemers van het experiment gepraat?
- Waar ging het gesprek dan over?
- Deed je het puur voor de beloning die eraan gekoppeld zat of ben je het (uiteindelijk) gaan doen voor de challenge zelf?

Doel	Beloning individu	Beloning samen
1x extra gymmen en/of 1 nieuwe PR	Kleine beloning voor degene die het hebben gedaan	-
2x extra gymmen en 3 nieuwe PR	-	Kleine verassing (aanpasbaar) $
2x extra gymmen en 4 nieuwe PR	-	Kleine verassing (aanpasbaar) $$
3x extra gymmen en 4 nieuwe PR	-	GROTE VERASSING (aanpasbaar) $$
4x extra gymmen en 5 nieuwe PR	-	GROTE VERASSING (aanpasbaar) $$$

figuur 8: tabel gebruikt voor prototype 3

Uit de antwoorden hierop kon ik het volgende concluderen.
De beloning hielp als extrinsieke motivatie, in sommige gevallen leidt de extrinsieke motivatie tot intrinsieke motivatie. Hierbij doen ze het dan meer om hun eigen waardes weer aan te scherpen hetgeen meer gebeurde bij degene die 'het vaak uitstellen' en dit gevoel weer als 'wake up call' ervaren.

Ze hechten niet veel waarde aan de vereisten van de doelen, in dit prototype de PR en vaker gaan, maar meer aan de motivatie om het weer op te pakken of om te beginnen, oftewel hun intrinsieke motivatie is de reden waarom ze het echt doen.
Meerdere deelnemers van het prototype vonden de onderlinge motivatie ook fijn, deze mensen sporten al vaker maar zijn niet gericht op het halen van de doelen van het prototype. Naast de intrinsieke motivatie kwam er dus nog een nieuw doel bij: niet alleen de doelen halen maar ook de meeste doelen behalen, kortom de beste willen zijn.
Sommigen gebruikten het experiment om ook anderen te pushen, dit kan worden gezien als het proberen om bij elkaar de intrinsieke motivatie te versterken.

Aandachtspunten die ik hieruit kan halen zijn:
- Vaak is intrinsieke motivatie iets wat de mens al heeft maar verborgen zit, middels prototypes kan ik dit weer omhoog halen.
- De intrinsieke motivatie bij een persoon kan worden gebruikt als push materiaal voor zichzelf of voor een ander.
- CE helpt bij het omhooghalen van een goed gevoel/blijheid, maar omdat dit zich in een groep afspeelt kan het de overige groepselementen ook stimuleren.
- Mensen zijn van nature competitief.

"Competition by itself is neither good nor bad. In biology, competition between organisms is a natural result of evolution. All organisms must compete for a limited number of resources, such as food, shelter, or mating partners. Humans' tendency to compete may be a natural outgrowth of this biological competition" [3]

De resultaten van de deskresearch, aandachtspunten en prototypes omtrent competitiviteit hebben mij aan het denken gezet of ik spelvormen toe zou kunnen passen bij het bereiken van mijn doel.

a project revolving around
Collective Effervescence

DE KERN

DE KERN

Collective effervescence is een concept waar niet veel onderzoek naar is gedaan, daarom is kijken naar relevante werken soms lastig net als het bedenken van prototypes/uitwerkingen. Door alle tot zo ver uitgevoerde research te combineren, heb ik drie 'requirements' bepaald.

- De persoon moet in een groep aanwezig zijn (fysiek is het sterkst)
- De persoon moet blij zijn, ergens blij van worden
- De persoon moet hetzelfde doel hebben als de groep die aanwezig is

De basis van het concept van Emile Durkheim is dat individuen bij elkaar komen om naar hetzelfde doel te werken/dezelfde actie te communiceren, waardoor blijheid en in zijn visie spirituele energie naar boven komt, en waar onder andere godsdienst uit is ontstaan.

In mijn ogen is CE een 'multiplier', het verdubbelt bepaalde aspecten. Deze aspecten, oftewel de drie 'requirements', worden versterkt door elkaar, in welke volgorde je maar kan bedenken.

Deze drie punten worden ook gehandhaafd als ontwerpcriteria.

Per ‘requirement’ ga ik wetenschappelijk uitleggen hoe het werkt.
- De persoon moet in een groep aanwezig zijn (fysiek is het sterkst).

Wanneer een persoon samen gaat werken binnen een groep mensen worden er verschillende stoffen aangemaakt.
Oxytocine is een lichaamseigen hormoon, geproduceerd door de hypofyse (een klier in de hersenen). [5]

Oxytocine wordt aangemaakt bij sociale interactie. Dit hormoon maakt ons sociaal en geeft ons het gevoel van vriendschap, liefde en vertrouwen. We maken oxytocine aan wanneer we in gezelschap zijn van anderen, bijvoorbeeld onze vrienden of goede collega’s. Vroeger hadden we dit nodig om te overleven, tegenwoordig hoeven we niet meer te jagen. Toch is sociaal contact en het gevoel erbij te willen horen voor ons als mensen nog steeds van enorm belang.

Oxytocine wordt helaas alleen afgegeven wanneer we echt contact maken met anderen, zoals bijvoorbeeld bij knuffelen of een goed gesprek. Sociale media geven ons bijvoorbeeld ook het gevoel dat we ergens bij horen, alleen is dit niet genoeg voor de aanmaak van oxytocine. Hiervoor hebben we face to face contact nodig en moeten we affectie kunnen tonen en intimiteit met een ander kunnen delen. Alleen dan maken we dit gelukshormoon aan en creëren we het gevoel van echte verbondenheid. Daarom is voldoende intimiteit en echt contact met anderen zo ontzettend belangrijk voor eigen geluk.

Dit gaat goed samen met het onderzoek dat ik eerder heb uitgevoerd met overdraagbare emoties. Gevoelens zijn overdraagbaar, en oxytocine heeft daadwerkelijk echt contact nodig om aangemaakt te worden. Als een persoon dus heel erg blij is, kan die persoon het beste de gevoelens over brengen door in de buurt te zijn van anderen. Juist door dingen in een groep te doen kunnen deze gevoelens makkelijker overgedragen worden.

Dit brengt ons bij het tweede punt.
- De persoon moet blij zijn, ergens blij van worden.

Gedrag en gevoelens zijn overdraagbaar, studies [2, 6, 8] tonen bijvoorbeeld dat wanneer je echtgenoot depressief is jij ook makkelijker depressief kan worden. Dit geldt bijvoorbeeld ook met blijdschap, verdriet en woede. Dus wanneer iemand blij is kan dit overslaan naar de rest van de groep, maar ook andersom. Dit in combinatie met andere stoffen die vrijkomen als je blij bent zoals endorfine en dopamine. Door meerdere mensen blij te krijgen kan dit groepsvorming stimuleren waardoor weer oxytocine wordt aangemaakt. Oftewel de punten versterken elkaar. Oxytocine laat een persoon zich weer blij voelen waardoor ook die blijheid weer verspreid kan worden.

En zo komen wij bij ons laatste punt.
- De persoon moet hetzelfde doel hebben als de groep die aanwezig is.

Dit is de kern van collective effervescence zoals Emile Durkheim dit beschrijft, deze regel is noodzakelijk om daadwerkelijk CE plaats te laten vinden. Dit doel kan je zien als intrinsieke motivatie, er pushed niks anders om een persoon dat als doel te geven maar toch is het zo. Doelen behalen resulteert in afgifte van dopamine, ook deze stof wordt als fijn ervaren. Hiermee wordt op een andere manier ook blijheid gestimuleerd.

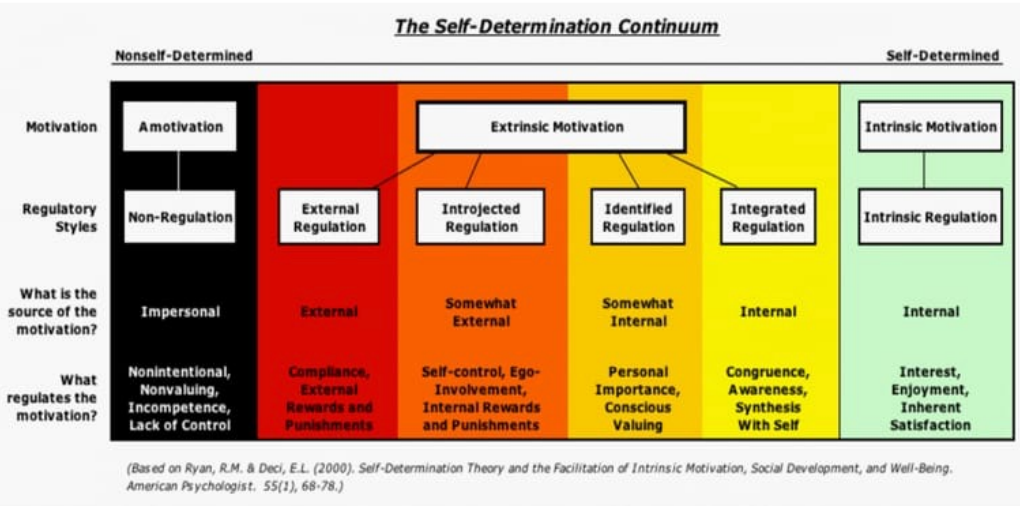
Wat is intrinsieke motivatie? Intrinsieke motivatie wil zeggen dat je iets uit jezelf wilt doen of bereiken. Intrinsieke motivatie is iets wat je niet bij iemand af kunt dwingen, maar je kunt iemand wel de ruimte geven om die motivatie te vinden. Bijvoorbeeld door mogelijkheden te bieden voor eigen inbreng en interesses. Het principe van intrinsieke motivatie gaat ook samen met een theorie die eerder in dit verslag is genoemd: de Self-Determination Theory. [11]

Volgens de Self-Determination Theory raken mensen uit zichzelf gemotiveerd als wordt voldaan aan de volgende drie voorwaarden [7]:
- autonomie: je hebt het gevoel dat je uit vrije wil iets doet;
- competentie: je hebt het gevoel dat je vooruitgang boekt;
- verbondenheid: je hebt het gevoel dat je ergens bij hoort.

Intrinsieke vs. extrinsieke motivatie
Het lastige aan dit vraagstuk is de motivatie. CE werkt het beste wanneer het de intrinsieke motivatie omhoog haalt. In de uitgevoerde prototypes wordt extrinsieke motivatie gebruikt als aanzet, zodat de mensen het prototype gaan gebruiken. Door gebruik van extrinsieke motivatie ontstaat er intrinsieke motivatie om het te gebruiken. Je kan niet naar dit concept kijken zonder de verschillende soorten motivatie in kaart te brengen. Intrinsieke motivatie werkt misschien wel het beste, maar dit is heel lastig om daadwerkelijk omhoog te halen. Hier komt het motivatie spectrum bij kijken, ook wel "The Self-Determination Continuum". Een spectrum bedacht hand in hand met de theorie van Ryan, R.M & Deci, EL.

Omdat intrinsieke motivatie (intrinsic motivation) lastig te stimuleren valt, probeer ik de meest interne externe motivatie punten te pakken, Identified & Intergrated Regulation. Dit zijn motivatie vormen die richting je persoonlijke interesses raken, dit gaat ook meer over je zelfwaarde. Een aspect wat later in mijn onderzoek uitgebreider terug komt in de vorm van zelfeffectiviteit. Intrinsieke motivatie is niet realistisch om als doel te stellen, omdat dit per persoon heel verschillend is en moeilijk te realiseren. De laatste twee punten van extrinsieke motivatie komen overheen met de waardes van CE en kunnen dan ook gebruikt worden om dit gevoel te stimuleren.

Hoe de daadwerkelijke balans van intrinsieke en extrinsieke motivatie zich verhoudt hangt af van het scenario waarbij het zich afspeelt; hoe "vager" het scenario iemand aanspreekt, hoe minder intrinsieke motivatie er bij de start aanwezig is. Als iets daadwerkelijk al aansluit bij de wensen van de gebruiker, dan zal de intrinsieke motivatie sneller stijgen en in het verlengde daarvan CE sterker kunnen ontstaan.



figuur 9: The Self-Determination Continuum
van Ryan, R.M & Deci, EL

ONDERZOEK DEEL 2

ONDERZOEK DEEL 2
gevoel manipulatie in spel

Door mijn eigen kern van CE op te zetten kon ik nu met duidelijke ontwerpcriteria prototypes opstellen. Bij prototype 3 is het gelukt om CE te versterken/op te roepen door middel van externe extrinsieke motivatie (external regulation, het meest externe extrinsieke motivatie punt). Het doel van prototype 4 is om met de nieuwe opgestelde kern CE omhoog te halen door middel van de meest interne extrinsieke motivatie. Voor dit prototype is gekeken naar de doelgroep studenten. Geen motivatie hebben is een onderdeel van studeren dat er nou eenmaal bij hoort. Door een spel te spelen dat hun motivatie omhoog haalt, hoop ik te bereiken dat de groep samen het spel zal spelen. Het brengt individuen samen met de hoop ze een gezamenlijk doel te geven: het vergroten van hun motivatie. Dit wordt ook bereikt door intrinsieke motivatie omdat er verder geen beloning aan gekoppeld is. Zo raakt het alle drie de punten van wat in mijn ogen de kern van CE is.

Cards Against Humanity concept (CAHC), heet het spel dat ik uiteindelijk heb bedacht voor het creëren van leuke concepten om motivatie en ideeën op te wekken. Een deler pakt 2 kaarten met verschillende aspecten, het ene aspect is de doelgroep en de andere is een categorie. Dan is er 20 seconden om ideeën te bedenken. De spelers kunnen daarna 1 voor 1 hun concepten delen en met elkaar bespreken de anderen kunnen hun visie daarop loslaten. Door voorafgaand aan het spel helder te maken, dat de ideeën niet goed hoeven te zijn maar juist iets wat de speler leuk lijkt, speel je in op de passie van de spelers. Ook speciale kaarten zoals minder tijd, samenwerken, een bepaalde doelgroep maar dan met extra aspect, zorgt voor extra prikkeling bij de spelers.

Na het testen van deze prototypes heb ik aan de spelers de volgende vragen gesteld:
- Wat vind jij als ontwerper belangrijk?
- Heb je na het spelen meer motivatie om aan je eigen werk te werken?
- Hoe vond je het om in een spelvorm concepten te bedenken?
- Hoe vond je deze ervaring?
- Vond je het lastig?
- Zijn de concepten die jij hebt bedacht ook iets wat bij jouw interesses past?

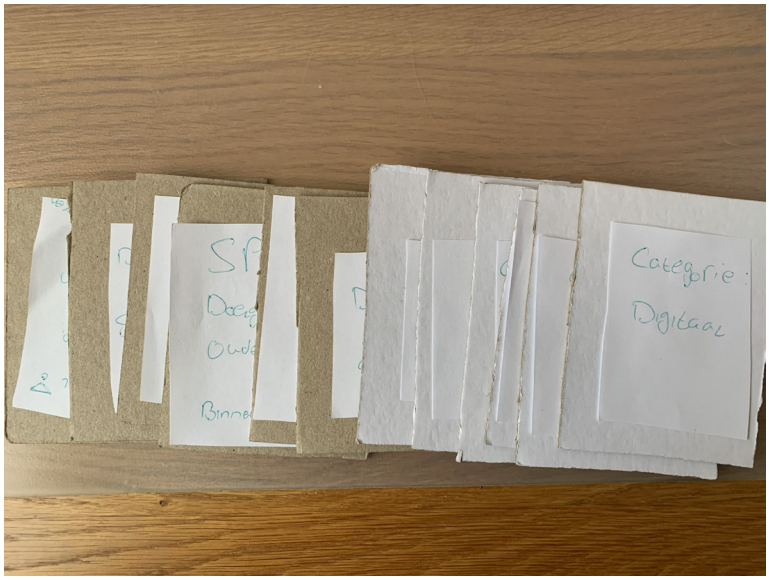
Uit de reacties heb ik het volgende kunnen concluderen:
- Het werkte om een fijn gevoel op te kunnen halen en om ze te motiveren. Het fijne gevoel werd vermenigvuldigd door de aanwezigheid van de anderen die meededen. Dit toont aan dat de kern van CE goed wordt toegepast.

- De tijdsdruk die eraan gekoppeld was werd deels als fijn ervaren maar ook als afleidend. Maar degene die het afleidend vonden gaven ook toe dat de tijdsdruk tegelijkertijd een fijn accent was om de gezelligheid te verbeteren.

Ik heb het spel uitgebreid met een extra categorie zodat de spelers makkelijker concepten kunnen bedenken. De eerste variant vonden de gebruikers wel leuk maar het was soms lastig om uit het niets een concept te bedenken. Na de uitbreiding kwam de feedback dat het spel inderdaad makkelijker te spelen was en het genot dat ze eruit haalden wat groter dan bij de eerste variant. Dit laat zien dat het ook makkelijk te gebruiken moet zijn om zo veel mogelijk genot eruit te halen.

figuur 10: spel in werking

ONDERZOEK DEEL 2
gevoel manipulatie in spel



figuur 11: vorm van het spel

a project revolving around
Collective Effervescence

CONCRETISERING

CONCRETISERING

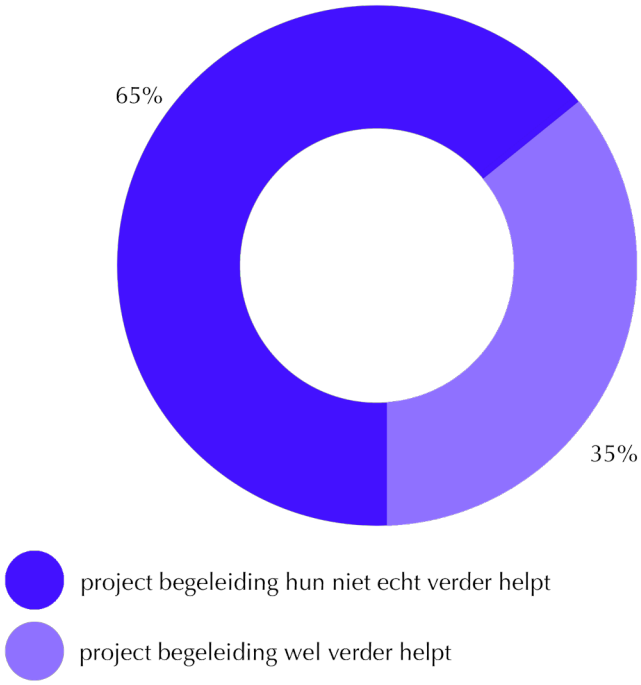
Eerder in dit onderzoek zijn verschillende doelgroepen en contexten gebruikt om het concept van CE uit te leggen en is gekeken hoe dit toegepast kon worden in verschillende situaties. Voor de rest van dit verslag is een definitieve doelgroep/context gekozen. De reden hiervoor is om een zo'n sterk mogelijk concept te creëren geënt op een bepaalde doelgroep. Door een context aan een idee te geven kan je er beter een vorm of werking uit halen.

Het algemene doel van dit project is heel bloot gezegd, gevoel manipulatie door middel van collectief bruisen waar eventuele groepsbinding uit kan bloeien. Om dit proces te verduidelijken ben ik na gaan denken over verschillende locaties waar CE plaats kan vinden of waar het al plaatsvindt. Door meerdere dagen op verschillende plekken een moment van rust te nemen en goed te observeren wat er gebeurt in bepaalde situaties, konden hieruit conclusies getrokken worden.

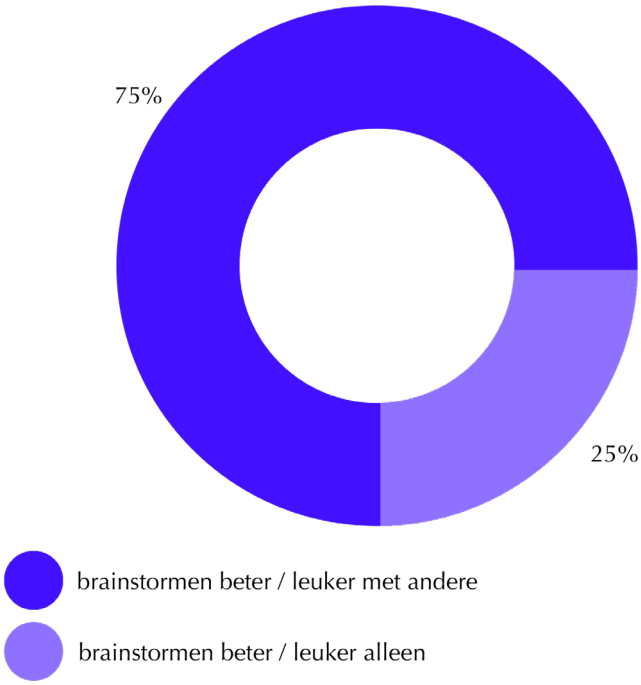
Een van deze conclusies is dat ik geen omgeving kan hanteren zoals het openbaar vervoer; stations, treinen of bijvoorbeeld bussen. Dit komt omdat bij deze plekken een te diverse doelgroep aanwezig is. Om mijn concepten te laten werken moet ik een doelgroep hebben met een gelijke grond. Net zoals eerder beschreven in dit onderzoek wat betreft de gamers, wanneer mensen een gelijke grond hebben kan hierdoor makkelijker een bond of een fijne relatie met elkaar ontstaan.

De uiteindelijke keuze lag tussen een werkomgeving met collega's of met studenten. In beide omgevingen is sprake van een gelijke doelgroep die vaak moeite hebben met demotivatie en mentale issues [figueren 12, 13, 14, 15]. Ik heb gekozen voor de omgeving waar ik persoonlijk beter mee in contact kon komen en daardoor betere prototypes / testen op kan toepassen, de werkomgeving met studenten.

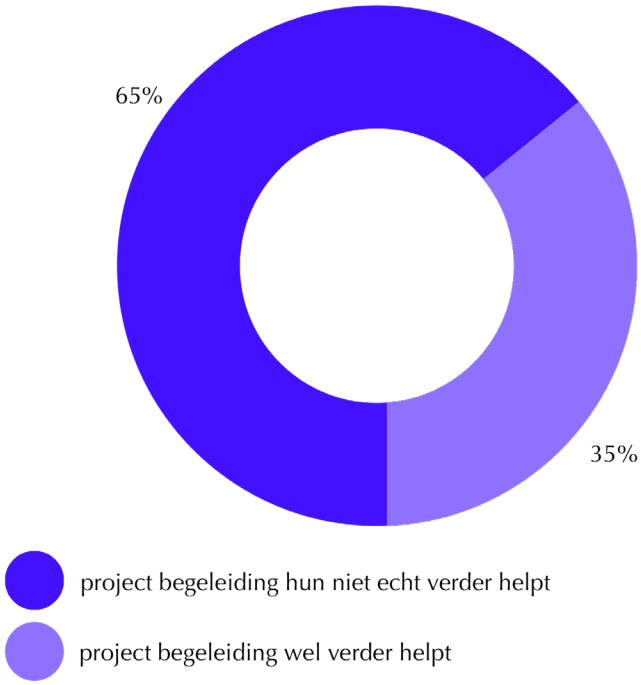
Vanaf dit punt stond de hoofdvraag echt vast. Hoe creëer/stimuleer ik motivatie en zelfeffectiviteit met behulp van collective effervescence bij CMD studenten, wat kan leiden tot een sense of community?



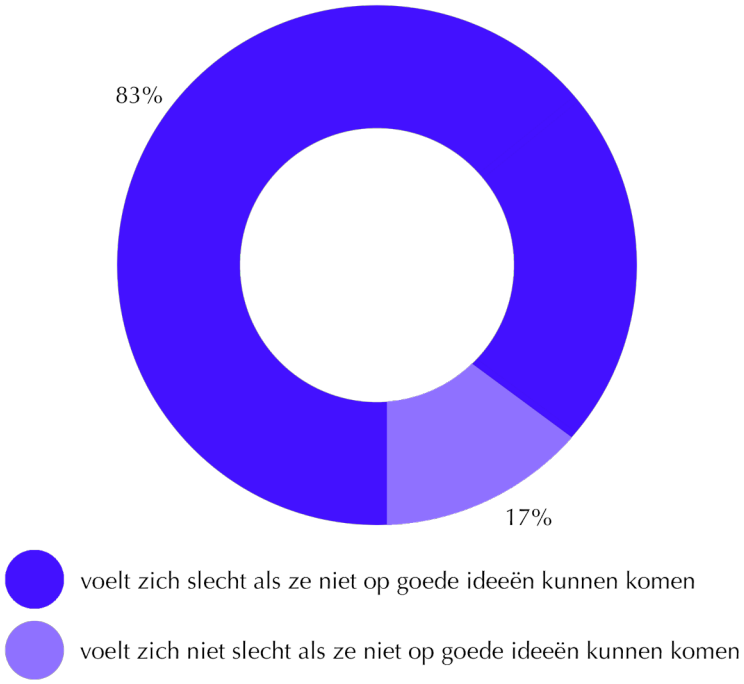
figuur 12: pie-chart (7 anonieme deelnemers)



figuur 13: pie-chart (5 anonieme deelnemers)



figuur 14: pie-chart (7 anonieme deelnemers)



figuur 15: pie-chart (6 anonieme deelnemers)

ONDERZOEK DEEL 3

ONDERZOEK DEEL 3
verbinden aan context

Met een vastgestelde context, kon ik in deze omgeving dieper detailonderzoek uitvoeren bij de doelgroep. Onder de doelgroep, CMD studenten, heb ik meerdere interviews, enquêtes en een prototype uitgevoerd. Binnen deze doelgroep zijn veel individuen die erg gedemotiveerd of depressief zijn door school en/of omdat ze geen 'goede' ideeën kunnen bedenken. Hier komen de term motivatie en zelfeffectiviteit naar boven. Zelfeffectiviteit verwijst naar het geloof van een individu in zijn of haar vermogen om gedrag uit te voeren dat nodig is om specifieke prestaties te produceren [16, 17, 18]
Zelfeffectiviteit weerspiegelt vertrouwen in het vermogen om controle uit te oefenen over de eigen motivatie, gedrag en sociale omgeving. Zelfeffectiviteit wordt als een belangrijk element van theorieën over motivatie gezien. [19]

Motivatie en zelfeffectiviteit kunnen gestimuleerd worden door het voldoen aan de drie eerder benoemde psychologische behoeftes van de mens die vallen onder de Self-Determination Theory.

Met dit nieuwe doel heb ik nogmaals mijn eerder genoemde spelprototype uitgevoerd. Deze keer heb ik 2 verschillende varianten gemaakt. Een verbetering van het voorgaande idee en een concept dat meer lijkt op 'ik ga op vakantie en ik neem mee'. Het doel van het nieuwe spel is meer gericht op de samenwerking met anderen en een focus op de psychologische basisbehoefte van 'Verbondenheid'.

Door als doel van het spel met meerderen aan één concept te werken, zorg je er voor dat alle individuen vanaf het begin een gelijk doel hebben. Dit in plaats van dat het gelijke doel (samen één concept bedenken) pas in een later stadium van het spel naar voren komt, zoals bij de vorige variant. Na het spelen van het spel heb ik de individuen die mee hebben gespeeld geïnterviewd en hen dezelfde vragen voorgelegd die zijn gebruikt bij de eerste versie van het spel. Deze variant wordt in het volgende hoofdstuk uitgelegd

ONDERZOEK DEEL 3
verbinden aan context

De vragen die ik ditmaal heb gesteld zijn:
- Heb je na het spelen meer motivatie om aan je eigen werk te werken?
- Hoe vond je het om in een spelvorm concepten te bedenken?
- Hoe vond je deze ervaring?
- Vond je het lastig?
- Zijn de concepten die jij hebt bedacht ook iets wat bij jouw interesses past?
- Heb je na dit spel meer vertrouwen in je eigen werk en/of kunsten?
- Heb je tijdens dit proces het gevoel gekregen dat je meer je gedrag en/of motivatie kwijt kon?

Uit de reacties heb ik het volgende kunnen concluderen:
- Het werkte om een fijn gevoel op te kunnen halen, het fijne gevoel werd multiplied door de aanwezigheid van de anderen die meededen.
- De spelers kregen door de ervaring motivatie, spelers voelden zich vrij om te zeggen wat ze wilden;
- Dit merkte je ook tijdens het spelen, hoe verder ze in het spel kwamen, hoe meer ze met passie en motivatie op ideeën kwamen;
- Ze vonden het leuk om op elkaars ideeën te bouwen, er kwamen in hun ogen leuke en unieke concepten naar boven;
- Ze vertelden mij ook dat het fijn was om op deze ideeën te komen. Een soort van geruststelling dat ze op goede en leuke ideeën konden komen, ook al hadden ze voor het spelen niet veel motivatie of zelfeffectiviteit.

PROOF OF CONCEPT

Dit idee zou ook toegepast kunnen worden op studenten van andere studies maar in mijn mening is het vooral voor CMD erg relevant. Bij CMD Breda moet je gemiddeld per 4 weken nieuwe ideeën bedenken, maar in die 4 weken moet je eigenlijk veel meer concepten bedenken. Als dit dan niet lukt kan het heel demotiverend en deprimerend werken. Bij CMD hebben we verschillende werkplekken, de houtwerkplaats, de schone-werkplaats, de studio etc. maar we hebben nog geen plek wat dient tot het motiveren van de studenten.

Met de eerder gemaakte prototypes, heb ik bewezen dat een spelvorm CE kan opleveren. Bijvoorbeeld het kaartspel, dat hielp CMD studenten om concepten te bedenken. Door individuen hetzelfde doel te geven (leuke concepten bedenken), kwamen er leuke ideeën en gesprekken naar boven. Na afloop heb ik de studenten geïnterviewd waarbij ik heb kunnen vaststellen dat CE door dit concept is gestimuleerd. Ze hadden het als fijn en motiverend ervaren. Mogelijk zouden ze dan ook als groep verder gaan om het idee een keer uit te werken.

Zijn CMD studenten niet al een groep? Ja en nee. Ze zijn zeker individuen maar bevinden zich wel allemaal in dezelfde omgeving. Kijk naar het voorbeeld van Émile Durkheim. Jagers en verzamelaars woonden ook al samen in een dorp. Maar nog steeds leefden ze erg individualistische levens, wat ervoor kan zorgen dat CE gestimuleerd kan worden wanneer ze bij elkaar kwamen voor hetzelfde doel.

De vorm van mijn PoC is nu bekend: een interactieve speltafel, maar de uitwerking van het spel kan nog meerdere vormen aannemen. De vorm van het spel element maakt niet uit zo lang het maar met behulp van CE de motivatie en zelfeffectiviteit van de individu prikkelt. Een van de volgende twee spelconcepten kan gerealiseerd worden.

Variant 1, kaartspel evolved.
Hoe werkt het:

Het spel kan gespeeld worden met maximaal 4 spelers. Elke speler heeft het volgende voor zich: 1 knop, 1 lampje en een scherm, een algemene knop staat in het midden van de tafel. Verder zijn in de tafel ook nog speakers te vinden die worden gebruikt om speluitleg en audioqueues te geven. De spelers kunnen gebruik maken van pen en papier. Om het spel te beginnen moet eerst op de grote knop in het midden gedrukt worden, de hoeveelheid spelers is hoe vaak je er op drukt.

Wanneer dit is gedaan wordt een korte uitleg gegeven hoe het interactieve spel werkt. Hierna begint de eerste ronde, op alle schermen komt een doelgroep, kort hierna volgt een categorie. Dan krijgen de spelers kort de tijd om leuke concepten te bedenken. Nadat de gegeven tijd voorbij is, gaan de lampjes 1 voor 1 aan zodat de spelers hun concept voor kunnen leggen aan de andere spelers. Wanneer je op je knop drukt, dan gaat deze weer uit en is de volgende. Zodra alle deelnemers zijn geweest, kunnen de deelnemers gezamenlijk bij iemand op de knop drukken. Bij wie de knop wordt ingedrukt heeft 'gewonnen' dit idee kan je dan met z'n allen verder uitwerken. Wanneer jullie tevreden zijn met het resultaat, dan kan je nogmaals op de grote knop drukken waarna het spel is afgelopen. Audioqueues kunnen nog gebruikt worden om dingen eventueel uit te leggen.

In dit spel wordt motivatie en zelfeffectiviteit gestimuleerd door het prikkelen van de 3 psychologische behoeften van de mens.

Variant 2, idee roulette.
Hoe werkt het:

Het spel kan gespeeld worden met maximaal 4 spelers. Elke speler heeft het volgende voor zich: 1 knop, 1 lampje en een scherm, een algemene knop staat in het midden van de tafel. Verder zijn in de tafel ook nog speakers te vinden die worden gebruikt om speluitleg en audioqueues te geven. Om het spel te beginnen moet eerst op de grote knop in het midden gedrukt worden, de hoeveelheid spelers is hoe vaak je er op drukt. Wanneer dit is gedaan wordt een korte uitleg gegeven hoe het interactieve spel werkt. Hierna begint de eerste ronde, op alle schermen komt een doelgroep, kort hierna volgt een categorie. Dan krijgen de spelers kort de tijd om leuke concepten te bedenken. Hierna gaan in random volgorde de verschillende lampjes van spelers aan. Het doel van het spel is om om de beurt samen aan één concept te werken. Nadat een x aantal keer individuen het concept hebben uitgebreid, gaan alle lampjes aan om tegelijkertijd het concept compleet te maken.

Bij beide spel-concepten bouw ik verder op het al eerder geteste kaartspel prototype. Deze toonde al dat CE en motivatie hand in hand gestimuleerd kunnen worden en elkaar kunnen versterken. Het spel element speelt een belangrijk factor bij het stimuleren van CE. Dit element wordt het doel waar de individuen met zijn allen naar werken, wat één van de requirements is van mijn benoemde CE-kern. Het laatste requirement wordt ook getackeld in deze vorm, namelijk dat er iemand blij moet van worden.

Waarom een aparte ruimte en speel-element? De aparte kamer zorgt ervoor dat de individuen ongestoord hiermee aan de slag kunnen gaan, zonder dat de ervaring onderbroken wordt. Door hiervoor een aparte ruimte te maken, weet je zeker dat de individuen die erheen komen ook echt interesse hebben in het concept. Als de individuen met meer focus naar het doel toe werken, dan kan dit ook een beter gevoel van CE stimuleren. Ook zijn hierdoor de individuen gegarandeerd bij elkaar in een fysieke ruimte, wat beter werkt om oxytocine aan te maken (één van mijn kern requirements van CE).

Nu het duidelijk is dat in het concept CE wordt gestimuleerd, is het natuurlijk belangrijk dat het motivatie en zelfeffectiviteit stimuleert. Het concept van zelfeffectiviteit hangt nauw samen met het concept van motivatie. Motivatie kan gestimuleerd worden als de 3 psychologische behoeften van de mens geprikkeld worden (Self-Determination Theory van de Canadese wetenschappers Richard Ryan & Edward Deci).

Deci suggereert ook dat het geven van onverwachte positieve aanmoediging en feedback op iemands geleverde prestaties motivatie kan vergroten. Dit soort feedback helpt mensen zich competenter te voelen, wat een van de belangrijkste behoeften is voor persoonlijke groei.

Hoe worden deze 3 behoeften getackeld in mijn concept:
- Autonomie: De mogelijkheid om eigen ideeën te bedenken en mogelijk uit te werken.
- Competentie: Door de ideeën van een individu te verbeteren, zichzelf of anderen. Dit laat de individuen zien dat ze in staat zijn zichzelf maar ook anderen te verbeteren
- Verbondenheid: Door met elkaar naar hetzelfde doel te werken, elkaars ideeën te verbeteren/aan te horen en in combinatie met het feit dat iedereen in die ruimte gelijke grond heeft (motivatie kan gebruiken), kunnen de individuen zich makkelijker met elkaar verbonden voelen. (Dit is eerder voorgekomen uit de antwoorden van het onderzoek met de gamers).

Ontwerp criteria:
- De persoon moet hetzelfde doel hebben als de groep die aanwezig is
- De gebruiker moet blij zijn, ergens blij van het proces worden.
- De persoon moet in een groep aanwezig zijn (fysiek is het sterkst)
- Installatie moet motivatie en zelfeffectiviteit stimuleren
- Installatie moet de 3 psychologische basisbehoefte prikkelen

Om het verhaal van mijn PoC compleet te maken kijken we kort naar hoe mijn eerdere prototypes dit idee ondersteunen.

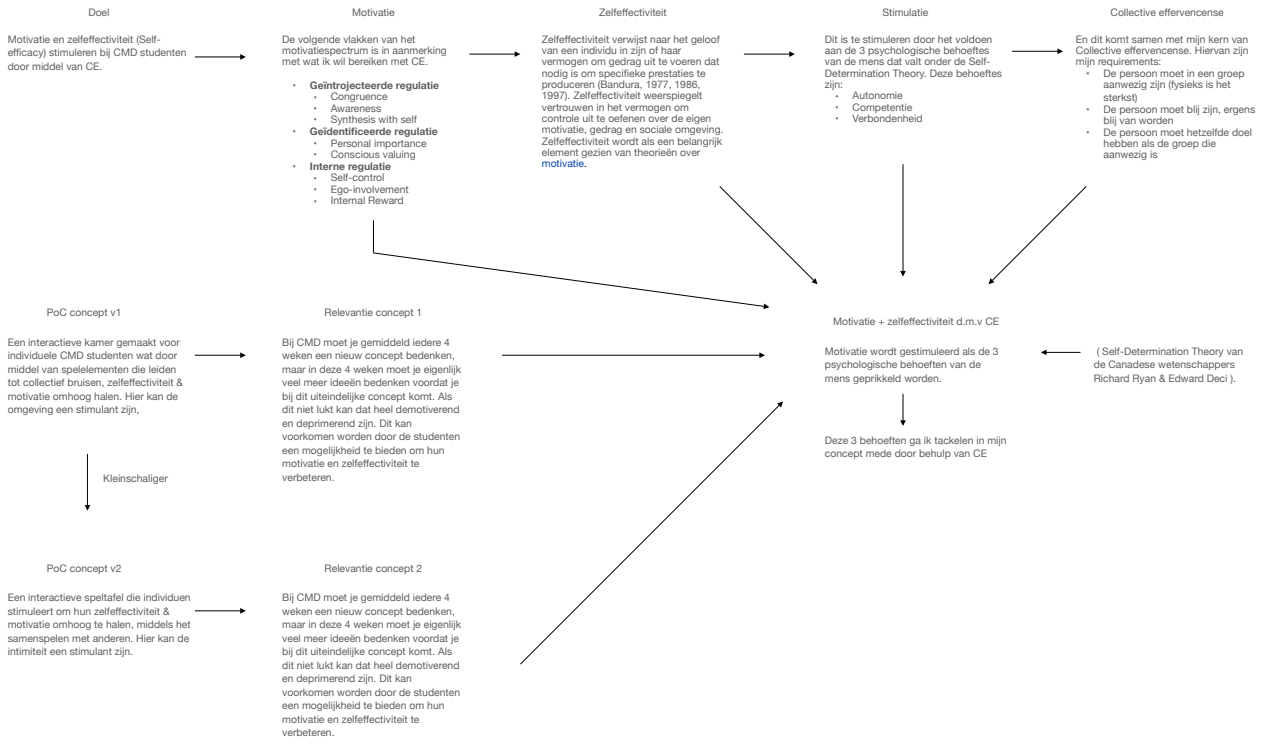
Prototype 1, a/b testen:
Hierbij is veel informatie opgedaan over groepsvorming en een sense of community onder de gamers. Deze informatie is gebruikt in het proces voor het opstellen van mijn eigen kernwaardes van CE.

Prototype 2, Roscharchtest:
De ondervindingen uit dit prototype kunnen gebruikt worden om de ervaring zo fijn mogelijk te laten ervaren. Door de feedback van dit prototype ben ik veel te weten gekomen over hoe mensen een combinatie van kleur, beweging en geluid ervaren. Dit kan mij helpen met het opzetten van een interactief middel.

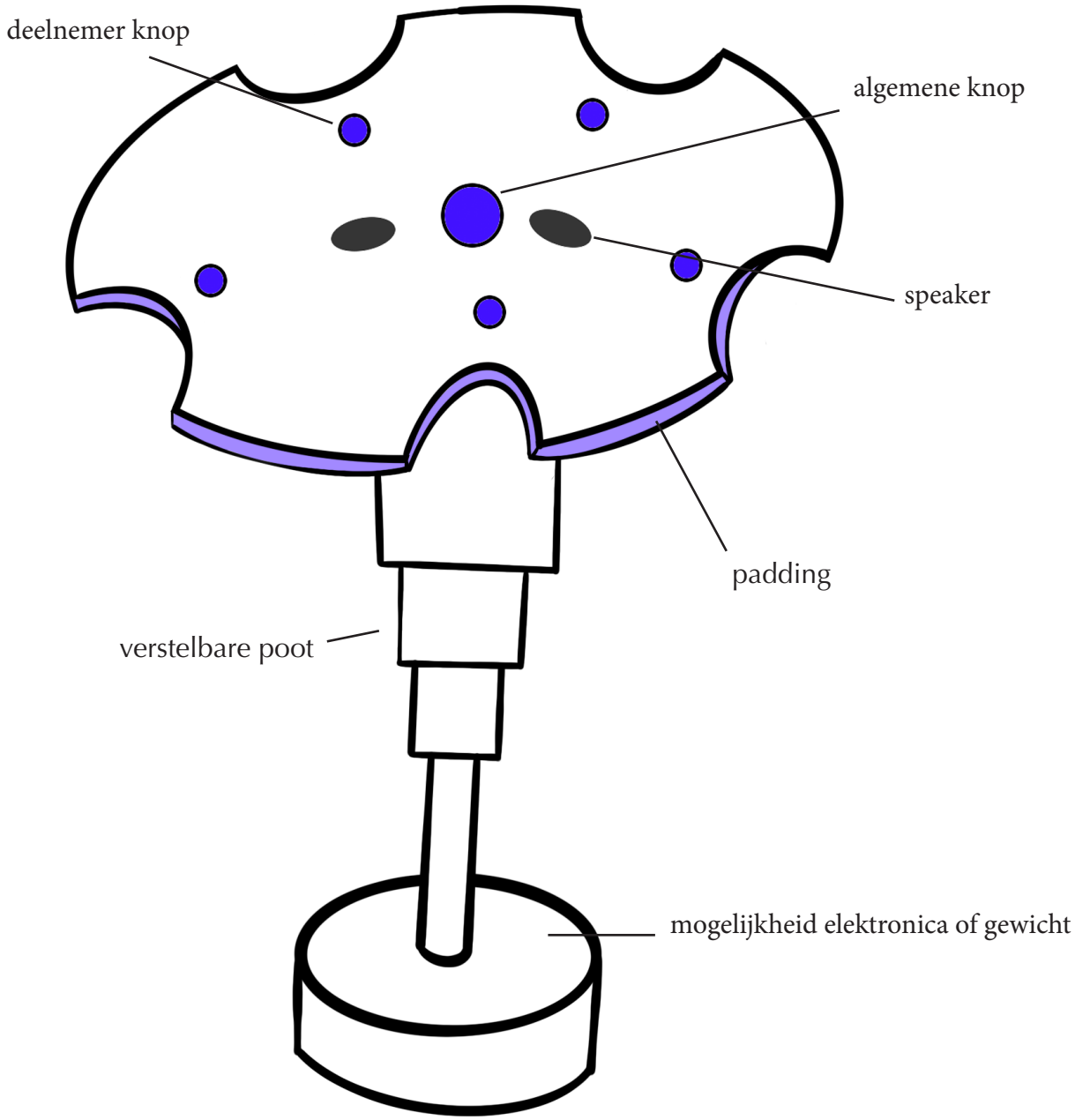
Prototype 3, gevoel manipulatie in praktijk:
Dit prototype heeft veel duidelijk gemaakt over motivatie en het motivatie spectrum. Daarnaast had dit prototype een doelgroep die deels overeenkomt met mijn uiteindelijk gekozen doelgroep. Ook zijn hierbij mijn aannames van CE bevestigd en gebruikt om mijn kernwaardes van CE scherper en accurater te maken.

Prototype 4, gevoel manipulatie in spel:
Dit prototype lijkt het meeste op mijn PoC, de eerste variant kan je het ook wel noemen. Hiermee heb ik kunnen bewijzen dat CE-stimulatie gebruikt kan worden voor het neerzetten van een ervaring waarbij motivatie geprikkeld wordt.

PROOF OF CONCEPT
uitwerking

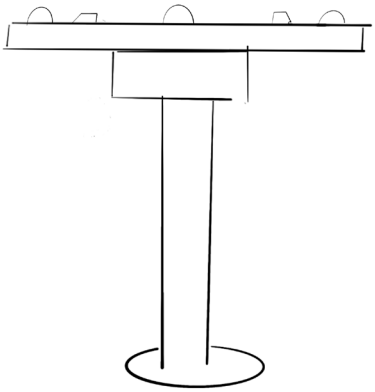


figuur 16: beknopte strategie PoC

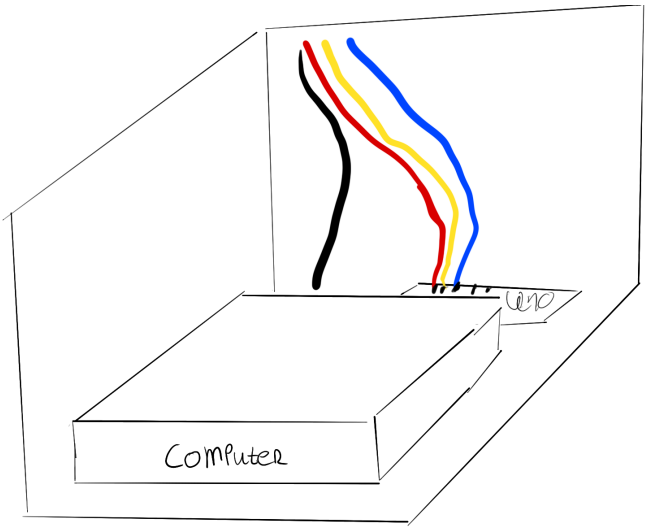


figuur 17: uitwerking interactive speeltafel

figuur 18: uitwerking inham tafel



figuur 19: vorm van tafel plat



figuur 20: voorbeeld elektronica opslag locatie

CONCLUSIE

CONCLUSIE

Hoe creëer/stimuleer ik motivatie en zelfeffectiviteit met behulp van collective effervescence bij CMD studenten, wat kan leiden tot een sense of community?
Door een vaste doelgroep en context te kiezen kan je naast de PoC hieraan ook een rule-set koppelen. Door middel van een rule-set kunnen gebruikers van een product een common-ground met elkaar krijgen.
Dit zorgt ervoor dat ze een gelijk doel hebben wat belangrijk is om CE stimuleren, om zo gevoel manipulatie plaats te laten vinden. In dit geval komt de rule-set voor in de vorm van de locatie waar het neergezet kan worden, zoals op de CMD afdeling van Avans. Op deze manier zorg je ervoor dat er CMD studenten aan mee doen en dat ze fysiek op dezelfde locatie zijn.

Verder is het belangrijk dat, in mijn ogen, de 3 kernwaardes van CE worden toegepast:
- De persoon moet in een groep aanwezig zijn (fysiek is het sterkst)
- De persoon moet blij zijn, ergens blij van worden
- De persoon moet hetzelfde doel hebben als de groep die aanwezig is

Het is geslaagd wanneer de individuen die deelnemen door middel van 'de motivatie tafel (PoC)' motivatie/zelfeffectiviteit stimuleren. Dit wordt gedaan via CE en het prikkelen van de psychologische basisbehoefte.

Deze kernwaardes versterken elkaar op wetenschappelijke wijze en maken dat een fijn gevoel kan ontstaan na een terugkoppeling waardoor een sense of community ontstaat.

AANBEVELING

AANBEVELING

Het handige van mijn PoC is dat het overal geplaatst kan worden, hoewel een omgeving ook CE kan stimuleren of de individuen op hun gemak kan laten voelen. Een aanbeveling die ik kan geven, is dat er een specifieke ruimte gekozen of gemaakt wordt waar dit product in gezet kan worden. Hoe beter de omgeving erop inspeelt hoe beter de ervaring zal zijn. Een element wat ook toegevoegd kan worden in de omgeving is geur. De geur van een instrument of omgeving is ook een methode waardoor blijheid kan ontstaan. [4]

a project revolving around
Collective Effervescence

BRONNEN

BRONNEN

[1] Academy, O. (2019, 23 december). 3 psychologische basisbehoeften. Charlotte Labee. https://www.charlottelabee.com/wat-jou-gelukkig-maakt-3-psychologische-basisbehoeften/

[2] Barsade, S. G., Coutifaris, C. G., & Pillemer, J. (2018). Emotional contagion in organizational life. Research in Organizational Behavior, 38, 137–151. https://doi.org/10.1016/j.riob.2018.11.005

[3] Competitiveness. (2019, 18 juli). GoodTherapy.Org Therapy Blog. https://www.goodtherapy.org/blog/psychpedia/competitiveness

[4] De Groot, J. H. B., Smeets, M. A. M., Rowson, M. J., Bulsing, P. J., Blonk, C. G., Wilkinson, J. E., & Semin, G. R. (2015). A Sniff of Happiness. Psychological Science, 26(6), 684–700. https://doi.org/10.1177/0956797614566318

[5] Gelukplanner. (2017, 7 juni). Gelukshormonen - dit zijn de 4 belangrijkste en zo werkt het! https://gelukplanner.nl/gelukshormonen/

[6] Grant, A. (2021, 12 juli). Post-Covid happiness comes in groups. The New York Times. https://www.nytimes.com/2021/07/10/opinion/sunday/covid-group-emotions-happiness.html

[7] Hansen, M. (2021, 10 september). Wat is het verschil tussen intrinsieke en extrinsieke motivatie. Learnbeat. https://learnbeat.nl/blog/wat-is-het-verschil-tussen-intrinsieke-en-extrinsieke-motivatie-en-wat-heb-je-als-docent-hieraan/

[8] Joiner, T. E., & Katz, J. (1999). Contagion of depressive symptoms and mood: Meta-analytic review and explanations from cognitive, behavioral, and interpersonal viewpoints. Clinical Psychology: Science and Practice, 6(2), 149–164. https://doi.org/10.1093/clipsy.6.2.149

[9] McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. Journal of Community Psychology, 14(1), 6–23. https://doi.org/10.1002/1520-6629(198601)

[10] Pickering, W. S. F. (2001). Emile Durkheim: Critical Assessments of Leading Sociologists, Volume 2 (2de editie).

[11] Self-Determination theory. (2021, 15 maart). Verywell Mind. https://www.verywellmind.com/what-is-self-determination-theory-2795387

[12] What Is Collective Effervescence? (2022, 31 maart). Wise-Geek. https://www.wise-geek.com/what-is-collective-effervescence.htm

[13] Wikipedia contributors. (2021, 5 december). Collective effervescence. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Collective_effervescence

[14] Wikipedia contributors. (2022, 3 mei). Rorschach test. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Rorschach_test

[15] Depoorter, D. (2018). Die with me [Mobile app]. https://driesdepoorter.be/diewithme/

[16] Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. Psychological Review, 84(2), 191-215.

[17] Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

[18] Bandura, A. (1997). Self-Efficacy: The exercise of control. New York, NY: W. H. Freeman.

[19] U. (z.d.). Motivation. © 2007. https://web.archive.org/web/20121011043602/http://www.martinfrost.ws/htmlfiles/aug2008/motivation.html

BIJLAGES

BIJLAGES
interview gamers

vragen:
Introduction:
- Can you introduce yourself? (Name, age, study/work)
- Do you game a lot? (How many hours per day/week)

Main:
- How did you get in contact with gaming?
- Which game(s) do(or did) you play the most?
  - How did you get in contact with gaming?
  - Do you still play it a lot?
    - Why do you keep playing that game?
- Did you get friends and/or groups of friends through the game?
- Do you enjoy gaming more alone or with friends?
  - Why is that?

Main p2:
- Are you you in a community? (Like a WoW or Smashbro's community)
  - Do you find this in any way beneficial?
- Do you play with people from this community?
- Have you met any of the people from the community in a video call or real life?
  - How was this interaction?

antwoorden 1:
Introduction:
- Can you introduce yourself? (Name, age, study/work)

Name: -
Age: 22
Study: Bachelor Applied Mathematics and Physics
- Do you game a lot? (How many hours per day/week)
Probably around 3-4 hours on a normal day. A lot more during breaks.

Main:

- How did you get in contact with gaming?
I was gifted a copy of the title "Stronghold Crusader" (SHC) when I was 6 years of age. Used all of my daily "Computer allowance time" on that for a few years. After that, I bought a few more strategy games, and eventually shooters.

BIJLAGES
interview gamers

- Which game(s) do(or did) you play the most?
Usually single player Strategy/City Building like Europa Universalis (EU4), SHC, Anno 1404, Oxygen Not Included (ONI). But lately some shooter titles like Counter Strike Global Offensive too. Out of all games, I guess I play Travian the most.

- Do you still play it a lot?
I play games in phases. Solely playing one game until I get bored of it, and then I move on to the next one. Rarely coming back to any of the games Ive "Finished" (the type of games I play are never really finished, but I feel like Ive played them enough).

Travian is a game that can be played on a secondary monitor while playing another game/studying, seeing as it requires only a few clicks per hour but constant eyes on what's going on. I still play it quite a lot, but I rarely solely focus on that game, its a "secondary objective" on the side. The game is open on my monitor probably 15 hours a day, especially during lockdown.

- Why do you keep playing that game?
To a certain extent, addiction. Once you start a round (lasting 3 months) you feel "indebted" to the team, you need to finish that round and win for the team. This feeling is exacerbated by the fact that I've known my teammates for over 4 years and played with them all that time every day.

The other reason is the community itself. Every person who is addicted to playing that game, says its the community and not the game that keeps them playing that game.

- Did you get friends and/or groups of friends through the game?
Depends on the game. For the singleplayer games, Ive obviously never found friends. For the multiplayer games, I'd usually play with friends I know from Uni/Sport etc. One game is an exception, Travian. It is a coop game lasting for multiple months where you need the daily (strategic) help of sometimes up to 200 people. From that discord server of 500 people, I definitely did make friends all around the world.

- Do you enjoy gaming more alone or with friends?
There is something to be said for both. Single player games are amazing to relax in, you dont have to think about anyone/anything else. But the shooter games I play with others are tryhard games where your attention is always required. Each game fits a different situation. For Travian, see the answer in the previous question.

- Why is that?
See the answer to the previous 3 questions

Main p2:
- Are you you in a community? (Like a WoW or Smashbro's community)
Travian community, definitely. Even beyond my "Alliance" (the team with which you actually play the game against others), I am active in this community.

- Do you find this in any way beneficial?

It does not help me improve my "skills" in the game, but its fun to talk to the other alliances, seeing as they've also been playing against us for multiple years and you know them. In a way though, staying in this community helps maintain what feels like an "Addiction" to the game. This is an oft-repeated mantra in the community, but regardless of this realisation no one ever seems to be able to quit the game.

- Do you play with people from this community?
We formed our own "community" (circa 500 people) so to say. With these people I play.

- Have you met any of the people from the community in a video call or real life?
I actually met up with my current girlfriend in this community. We have wanted to meet up with a core group in the last 2 years, but that is kind of hard to arrange logistically during covid. Not wholly unrelated to the fact that a lot of our community is a student with time to waste, but no money to waste.

- How was this interaction?
Even though it is a long distance relationship, it has worked out thus far. Fingers crossed.

Antwoorden 2:

- Constantine, 21 M. Student (Uni)
- Time I spend varies, but, in periods of high activity (new game launch, lots of free time etc) somewhere around up to 10-12 a day? Lower or middling activity is usually somewhere around 2-6 hours, depending on circumstance. Uniform across the entire week until classes start.
- Older brother played a lot of videogames. Picked it up from him at a very young age.
- MMOs like World of Warcraft or Final Fantasy XIV are probably the biggest time sinks. Other games like Diablo 3, Path of Exile, Minecraft, Terraria, League of Legends.
- (repeat, skip)
- I still play FFXIV and PoE quite a lot. FFXIV more so.
- Both games update with new content fairly frequently, and I have friend groups is both that help to keep it engaging. Plus they're fun, respect player effort and time investment, and affordable, without being too big of a time sink to disallow downtime in favour of other games/hobbies.
- I both had friends going into those games, and made new friends. Mostly in FFXIV, as the structure of the game is far more receptive to group play and focuses on the communal aspect.
- I like doing both. It's hard to say which I prefer.
- Games are created with explicit purposes in mind, whether it be to tell a story, engage you with gameplay mechanics or artistic visuals for immersion, or express some other kind of mechanical feature that otherwise stimulates a creative or rational process or desire most people crave. There are many different kinds of games, and the flexibility in applying those aforementioned features heavily depends on the structure a game takes
- single player games, or solo play aspects in multiplayer games, allow for a very structured approach to providing a story or immersion to a setting, and placing the player character within, which is something I personally enjoy. Multiplayer games tend to appeal to the aforementioned things too, but the main appeal for me is just being able to do things with friends.

- I'm in a Free Company (Guild or community, however you want to see it) in Final Fantasy XIV. Through them I've joined a couple of different servers on Discord and communities for the game.

- Of course, the simple logistics of being able to share and receive information on a larger and more precise scale than in-game notifications is a big benefit. Aside from this, organizing events or groups to pursue objectives or content in the games the communities are for is useful. It's worth noting that many people find smaller groups of closer friends and acquaintances this way too, as have I.
- I do, fairly frequently. I've made quite a few friends via these communities which have become a consistent group I play with, regularly. As FFXIV is an MMO focused around group play, it's necessary to have a consistent group to attempt quite a lot of the content in the game.
- I've seen quite a few of my friends from my FF community in videocalls, less so in real life due to a number of reasons. I have been in other communities in the past however, that led to me meeting some people in real life too.
- Overall a positive experience. Videocalls and such interactions tend to be exactly how you expect them to be. They're still not in-person so they can be slightly awkward and whatnot but, being able to ascribe a face to an individual helps solidify the presence of the friends you make via games and gaming communities. It's positive in the sense of remembering that the other players you play with are still actual human beings, most of the time. As for older communities that led to real life meetings, these tend to be exclusive to friends you make in a game that transcend the game once you get close enough
- the kinds of people that no longer are tied to your relationship with a game, but your relationship with them, which will persist even if you stop playing. Needless to say, they are close friends, and getting the chance to see them in real life is a positive experience.

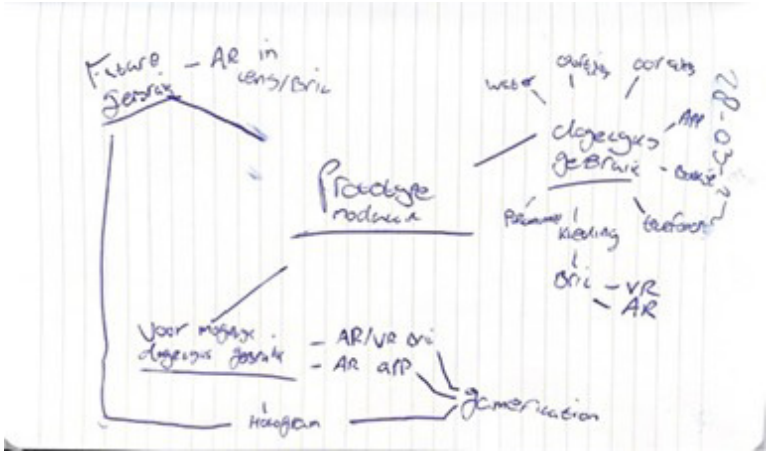
Antwoorden 3:

Introduction: Edward, 21, Student at University. On average maybe about 4-5 hours per day

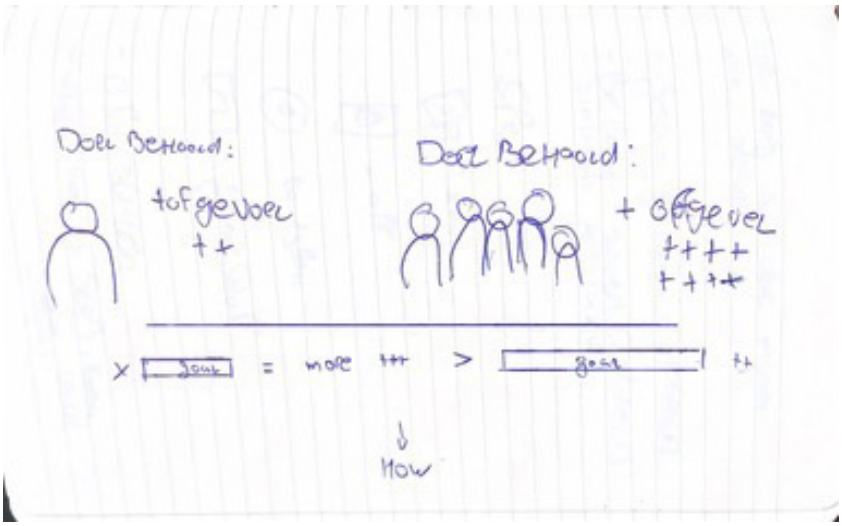
Main: Started gaming from a young age, first introduction was when I was about 4 year old when I started playing Pokemon, from there I was slowly introduced to other online games through friends and family members. Over the past few years I've mainly played online video games, as the social aspect to these games is what's most interesting to me. Many friends that I have today I've met thanks to these games. Currently the main game I play the most is Final Fantasy XIV Online, however in the past I spent a lot of time playing games such as League of Legends and World of Warcraft with friends, and have experimented with other such online games. What mainly keeps me playing the games beyond the games themselves being enjoyable, is it being a good means of staying in communication with friends, especially during the pandemic, where I am less able to travel and visit friends, even if they live in the same country and/or city as me. Though I have played many offline/single player games, whenever I do I usually find myself talking to friends also playing the game (Dark Souls, Alien Isolation, Elder Scrolls etc.)so that we can share the experience. So I would have to say that I definitely enjoy playing more with friends than alone. Though sometimes I feel everyone needs time to themselves.

Main 2: Currently I find myself more inside the Final Fantasy XIV Online community. The main benefits from which are probably being able to share experiences and interact with people I don't know. Alongside this I've gotten many new friends via FFXIV's Free Company system (Similar to Guilds in WoW). I play with people from this community quite often. We have raid nights for 3 hours twice per week, and even outside of these hours we are interacting in game frequently, doing other content. Though I mainly only speak with some of these people via voice chats, I've had video calls and met up with them in real life with a handful of them, and still cherish those friendships that have been developed to this day.

BIJLAGES
diverse schetsen



BIJLAGES
diverse schetsen



BIJLAGES
diverse schetsen

objecten die deelbaar zijn

ik ben het begin van de groep
ik moet het kunnen trekken!

iets wat ze terug kunnen geven

Systeem te laten zien basis werkt?

ik ben de verbondenheid, objecten die doorgeven waard zijn maar niet houden.

HAPPY stones →

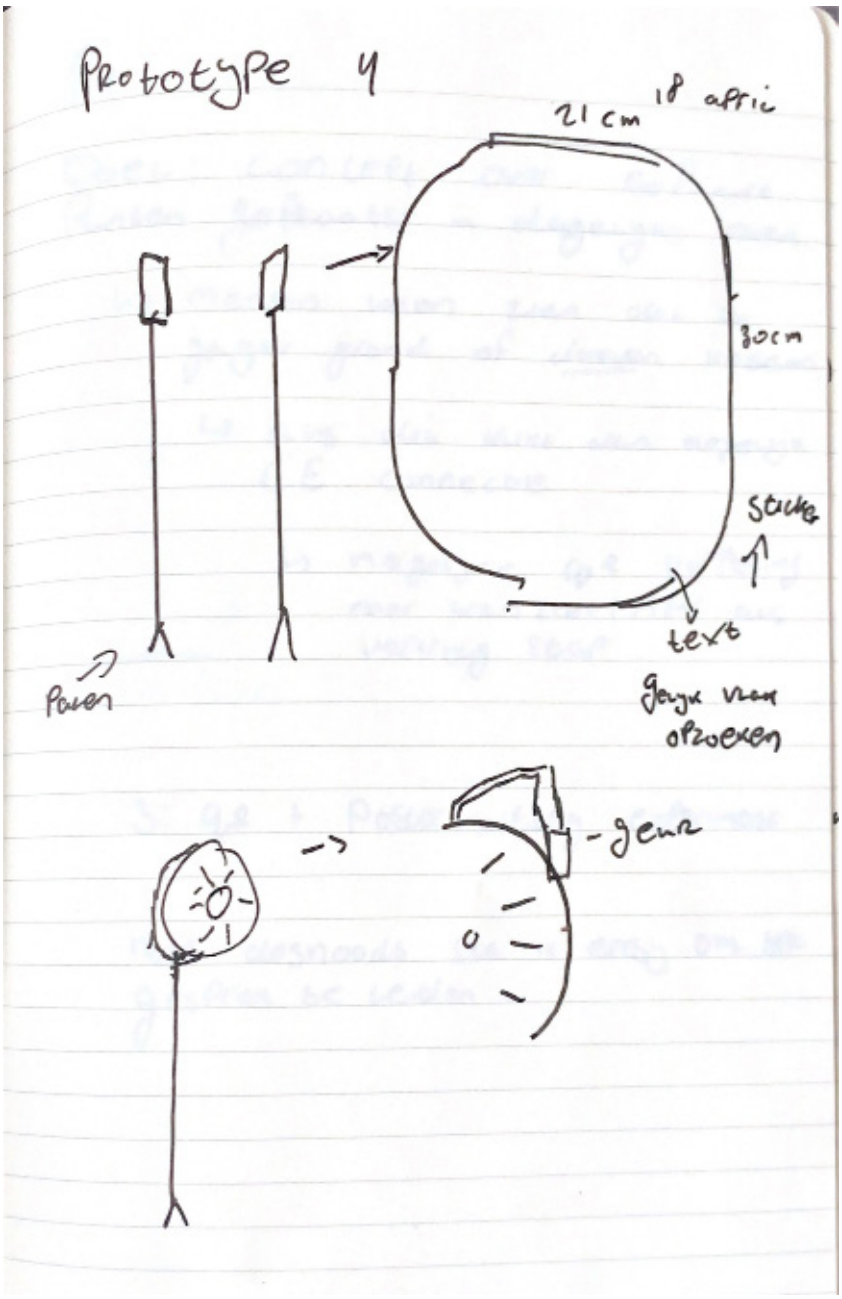
→ registreren
- moet doorgegeven worden
- doorgeven / terug geven

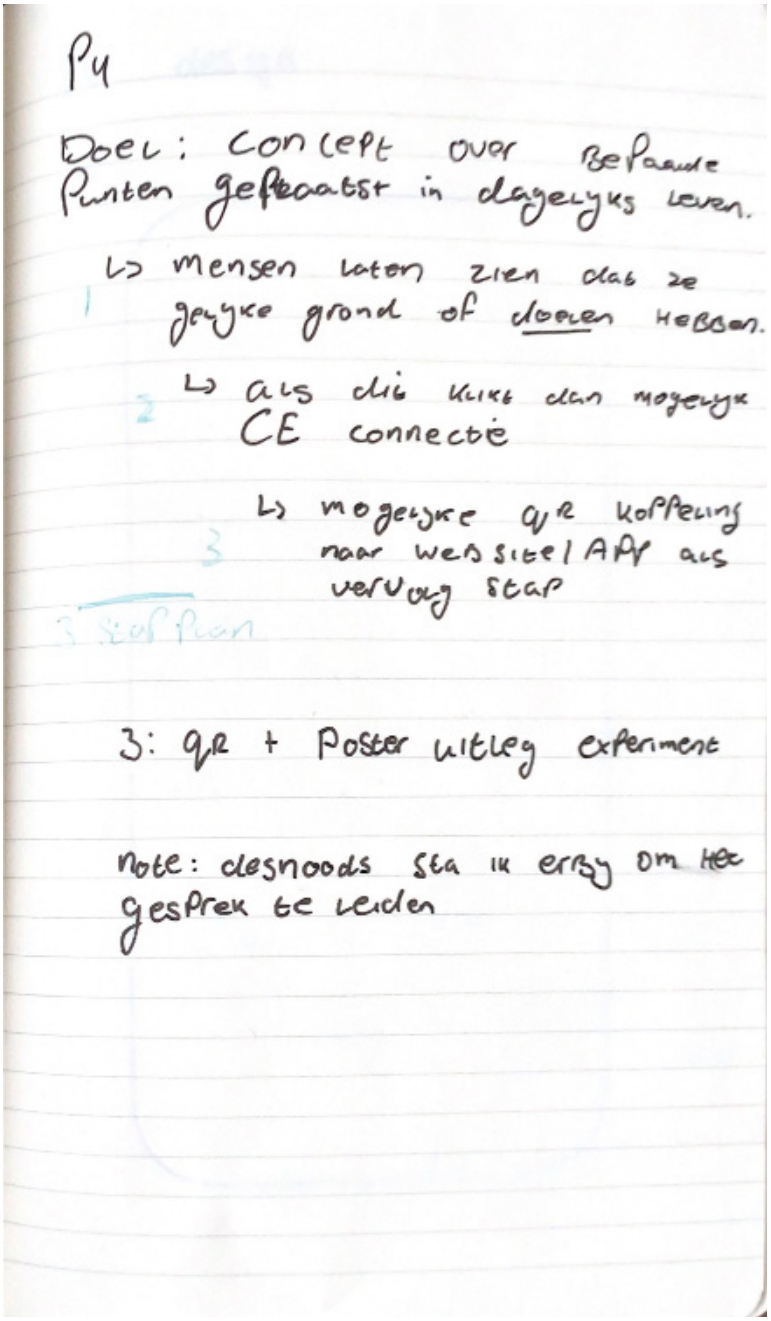
terug koppelen op hoofdvraag

mogelijk veranderen

net zoals communicatie de zee
wie heeft betaald

BIJLAGES
diverse schetsen





P4

Doel: concept over bepaalde punten geplaatst in dagelyks leven.

↳ mensen laten zien dat ze gelyke grond of doelen hebben.

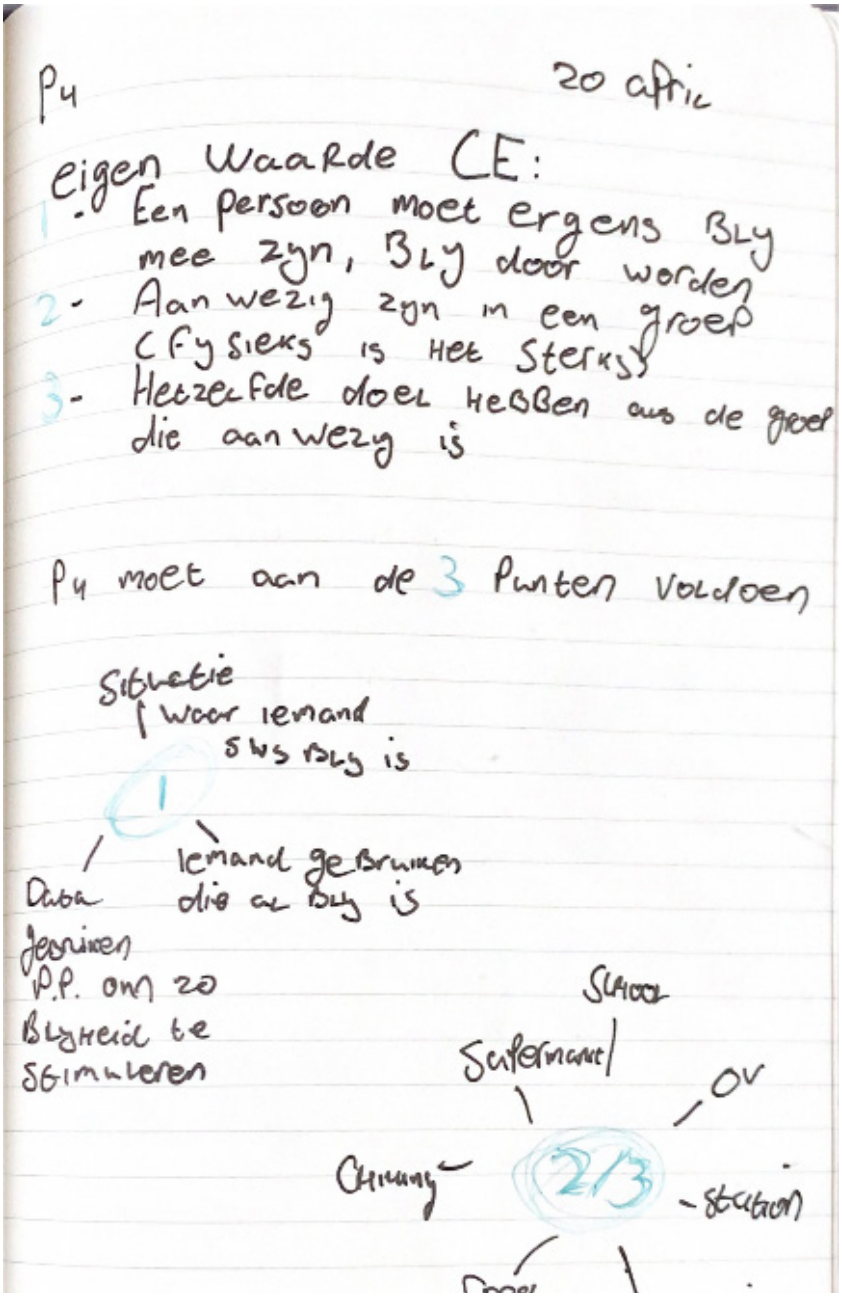
↳ als die klikt dan mogelyke CE connectie

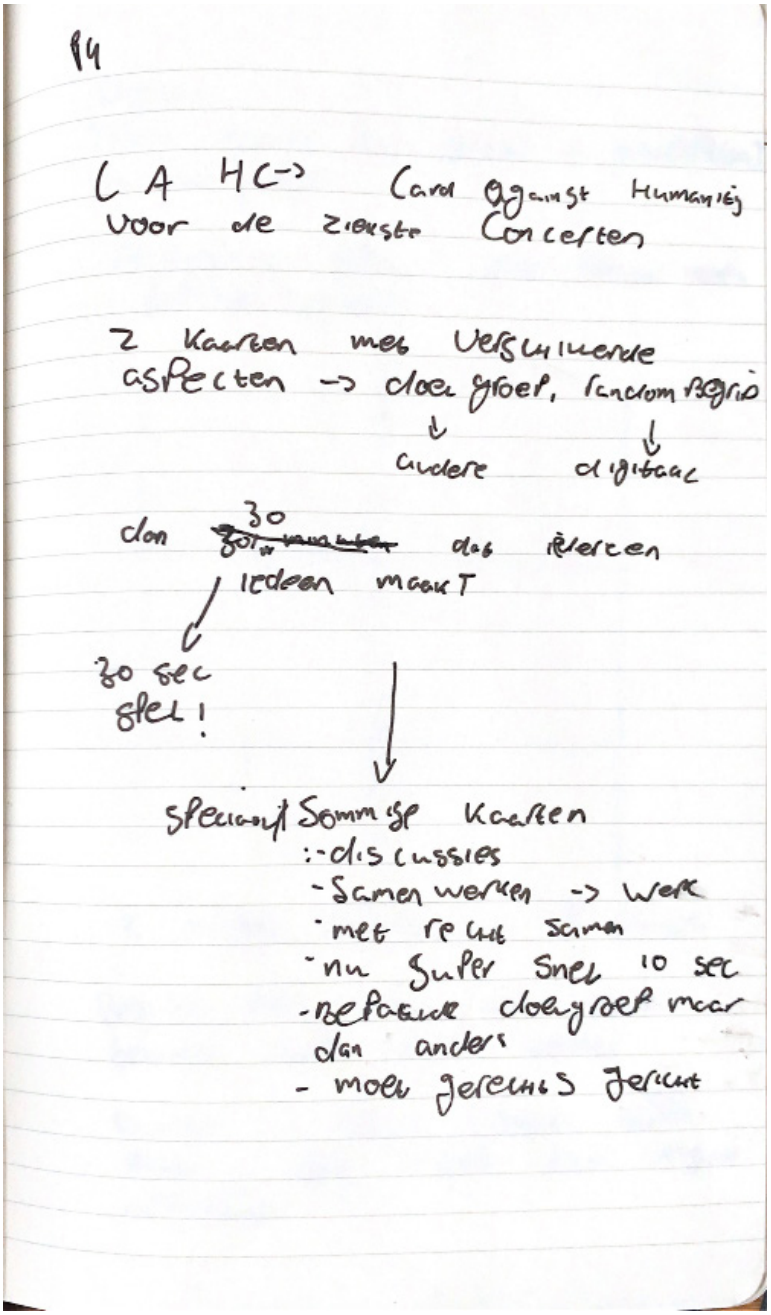
↳ mogelyke QR koppeling naar website/App als vervolg stap

3 stappen

3: QR + Poster uitleg experiment

note: desnoods sta ik erbij om het gesprek te leiden


Py
20 april
eigen Waarde CE:
1. Een persoon moet ergens Bly mee zyn, Bly door worden
2. Aanwezig zyn in een groep (Fysieks is het sterks)
3. Hetzelfde doel hebben aus de groep die aanwezig is
Py moet aan de 3 Punten voldoen
Situatie
waar iemand sws Bly is
1
Iemand gebruiken die al Bly is
Data gebruiken P.P. om zo Blyheid te stimuleren
School
Supermarkt
OV
Cinema
2/3
-station



14

LAHC -> Card against Humanity
voor de zieuste Concerten

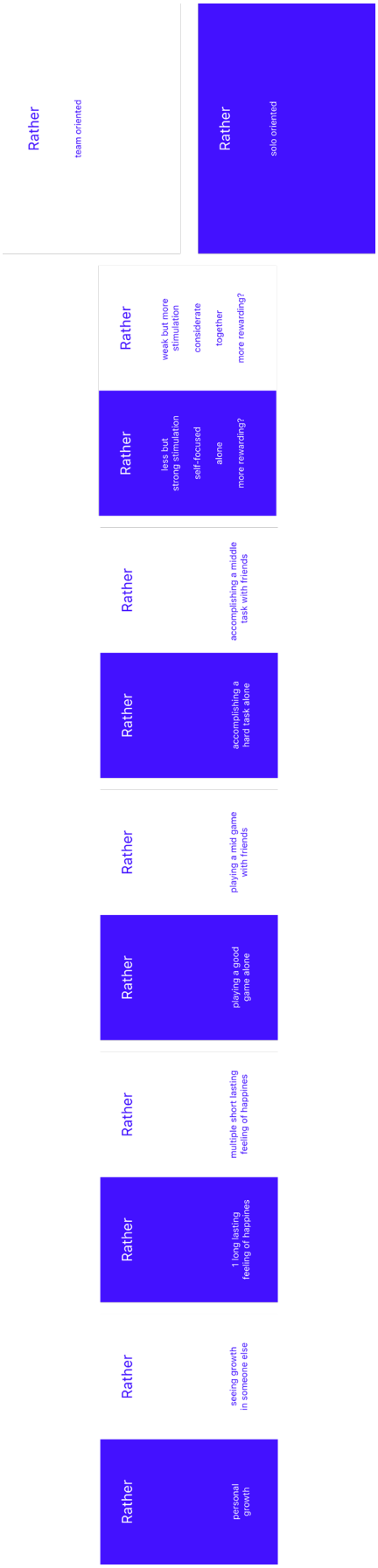
2 kaarten met verschillende
aspecten -> doel groep, random begrip
↓ ↓
andere digitaal

dan 30 ~~[illegible]~~ dat iedereen
iedeen maakt

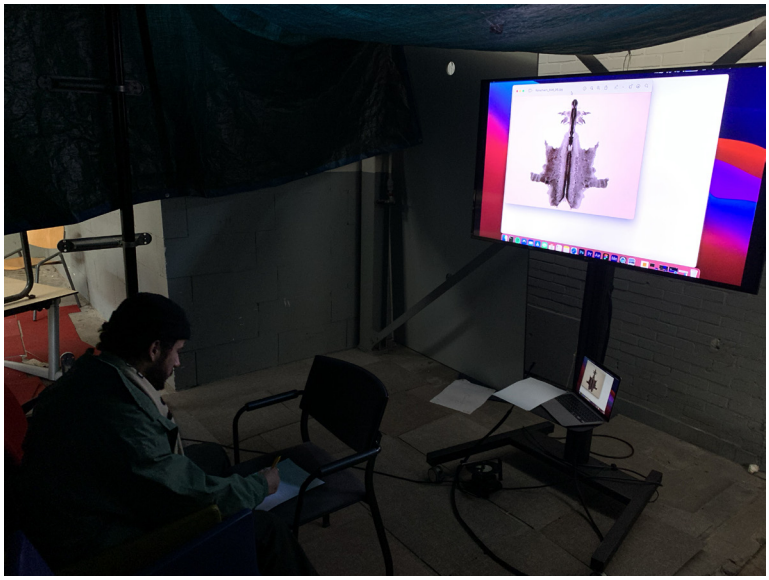
30 sec
spel!

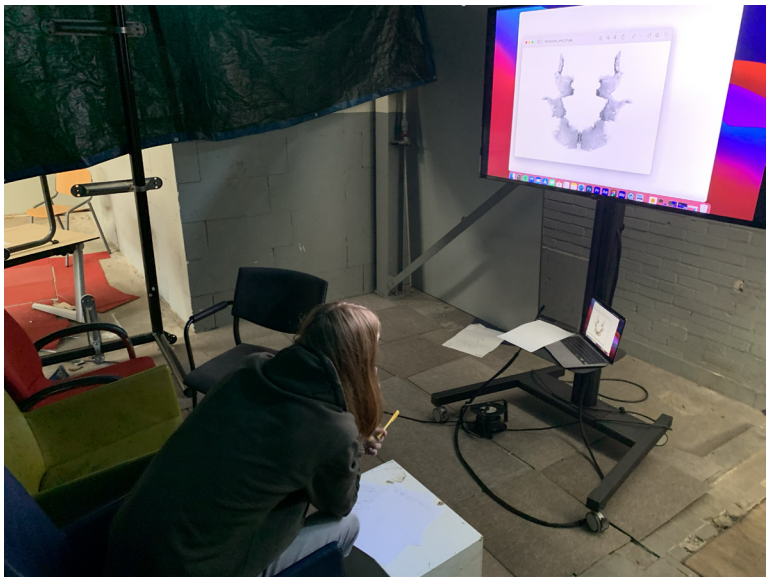
speciaal/sommige kaarten
:- discussies
- samen werken -> werk
- met recht samen
- nu super snel 10 sec
- negatieve doelgroep maar
dan anders
- moet gerechts gericht

BIJLAGES
a/b testing



BIJLAGES
audio/visual





Link naar video:
https://youtu.be/WsL38_yuh3E

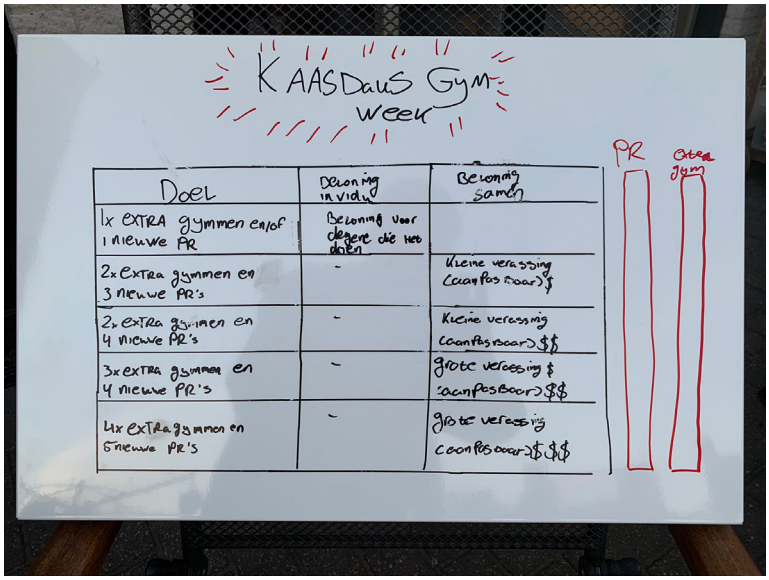
Uitkomsten:
Tekening 1:
- Duim, 4x duim, 2 hoofden en een buik
- Soort van paard, het haalt gevoelens van “weglopen naar boven”
- Zwangere vrouwen die met de buiken tegen elkaar staan

Tekening 2:
- Vlinder, vleermuis met poten
- Zie een vleermuis met soort van poten, angst = kleur temperatuur
- Een vogel die over het vliegt

Tekening 3:
- Tijger, de vacht van een dier met snorharen
- Ziet er uit als een open gesneden monster vacht, doet me denken aan een aanwinst
- Pterodactyl (vliegende dinosaurus) met 3 verschillende vleugels

in het algemeen kwam de video neutraal over, veel vonden de inktpotten freaky en die ervaring stimulerend op een unieke manier, het trok hun aandacht. Dit is een fijne uitkomt want op deze manier weet ik hoe ik gamers hun aandacht ergens naar kan laten trekken en dit kan gebruikt worden in elke uitwerking vorm van de proof of concept of concept.

BIJLAGES
gevoel-manipulatie in praktijk



Doel	Beloning individu	Beloning samen
1x extra gymmen en/of 1 nieuwe PR	Kleine beloning voor degene die het hebben gedaan	-
2x extra gymmen en 3 nieuwe PR	-	Kleine verassing (aanpasbaar) $
2x extra gymmen en 4 nieuwe PR	-	Kleine verassing (aanpasbaar) $$
3x extra gymmen en 4 nieuwe PR	-	GROTE VERASSING (aanpasbaar) $$
4x extra gymmen en 5 nieuwe PR	-	GROTE VERASSING (aanpasbaar) $$$

BIJLAGES
gevoel-manipulatie in praktijk

Tommy:
Tommy Aarts: Ben meer gaan gymmen
Tommy Aarts: ja motiveerd best wel
Tommy Aarts: ben het meer gaan doen voor mezelf maar de challange erbij hielp wel
Met motivatie

Bradley:
Ben je meer gaan gymmen door het experiment?
: niet meer dagen aangezien ik elke dag al ga, wel iets fanatieker. Ook beter bijgehouden of ik boven mijn normale gewicht zat wat ik normaal gesproken doe

Heb je meer motivatie om vaker te gaan gymmen of een PR te halen?
: ja, ik probeerde altijd dat ene kleine beetje extra om te kunnen melden dat ik een nieuw PR heb gehaald

Heb je met de andere die ook met het experiment mee deden gepraat?
: ja

*- Waar ging het gesprek dan over? *
: ja, we hebben het over progressie gehad en of iemand al een nieuw PR had weten te behalen

Deed je het puur voor de beloning die er aan gekoppeld zat, of ben je het uiteindelijk gaan doen voor de challenge zelf?
: merendeels voor de challenge, de beloning is natuurlijk mooi mee genomen, maar haal meer motivatie uit onderlinge competitie

Jesse:
Ja meer gaan gymmen vanwege het experiment maar ook omdat het experiment een soort wakeup call was.

PR halen is sowieso fijn maar zeker meer motivatie om te gaan want ik was altijd aan het uitstellen en dat is niet meer.
Tijdens het experiment heb ik ook met berk gepraat, dit omdat wij vooral samen sporten als we sporten, hierdoor hebben wij gepraat over het sporten, het experiment en elkaar gepusht

Ik ben het eigenlijk voor de challenge zelf gaan doen, ik zag later pas dat er een beloning aan zat

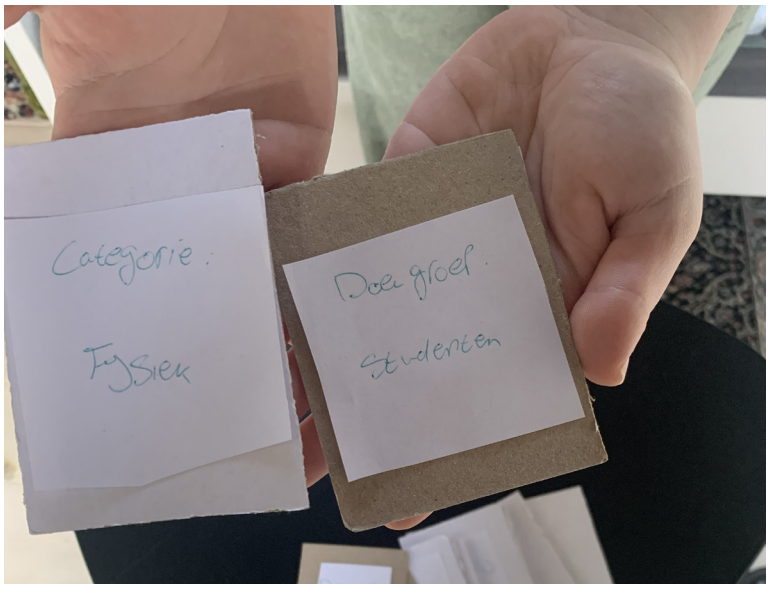
Kevin:
1 Ben niet perse meer gaan gymmen

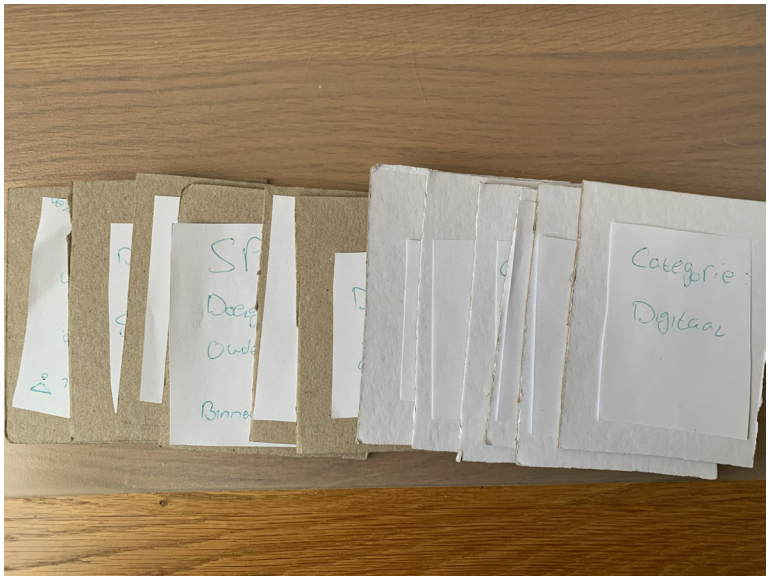
2 ja heb wel meer motivatie en wil nu proberen het uiterste uit mezelf te halen en sterker te worden

3 heb bradley en Brian wel gezien en gehoord wat hun PR's waren en dat motiveert ook om positieve resultaten te horen

4 ik deed het vooral om te kijken wat ik uit mezelf kon halen en kon bereiken in die week

BIJLAGES
gevoel-manipulatie in spel





BIJLAGES
proof of concept strategie

Doel

Motivatie en zelfeffectiviteit (Self-efficacy) stimuleren bij CMD studenten door middel van CE.

Motivatie

De volgende vlakken van het motivatiespectrum is in aanmerking met wat ik wil bereiken met CE.

- **Geïntrojecteerde regulatie**
  - Congruence
  - Awareness
  - Synthesis with self
- **Geïdentificeerde regulatie**
  - Personal importance
  - Conscious valuing
- **Interne regulatie**
  - Self-control
  - Ego-involvement
  - Internal Reward

Zelfeffectiviteit

Zelfeffectiviteit verwijst naar het geloof van een individu in zijn of haar vermogen om gedrag uit te voeren dat nodig is om specifieke prestaties te produceren (Bandura, 1977, 1986, 1997). Zelfeffectiviteit weerspiegelt vertrouwen in het vermogen om controle uit te oefenen over de eigen motivatie, gedrag en sociale omgeving. Zelfeffectiviteit wordt als een belangrijk element gezien van theorieën over motivatie.

Stimulatie

Dit is te stimuleren door het voldoen aan de 3 psychologische behoeftes van de mens dat valt onder de Self-Determination Theory. Deze behoeftes zijn:

- Autonomie
- Competentie
- Verbondenheid

Collective effervencense

En dit komt samen met mijn kern van Collective effervencense. Hiervan zijn mijn requirements:

- De persoon moet in een groep aanwezig zijn (fysieks is het sterkst)
- De persoon moet blij zijn, ergens blij van worden
- De persoon moet hetzelfde doel hebben als de groep die aanwezig is

PoC concept v1

Een interactieve kamer gemaakt voor individuele CMD studenten wat door middel van spelelementen die leiden tot collectief bruisen, zelfeffectiviteit & motivatie omhoog halen. Hier kan de omgeving een stimulant zijn,

Kleinschaliger

PoC concept v2

Een interactieve speltafel die individuen stimuleert om hun zelfeffectiviteit & motivatie omhoog te halen, middels het samenspelen met anderen. Hier kan de intimiteit een stimulant zijn.

Relevantie concept 1

Bij CMD moet je gemiddeld iedere 4 weken een nieuw concept bedenken, maar in deze 4 weken moet je eigenlijk veel meer ideeën bedenken voordat je bij dit uiteindelijke concept komt. Als dit niet lukt kan dat heel demotiverend en deprimerend zijn. Dit kan voorkomen worden door de studenten een mogelijkheid te bieden om hun motivatie en zelfeffectiviteit te verbeteren.

Relevantie concept 2

Bij CMD moet je gemiddeld iedere 4 weken een nieuw concept bedenken, maar in deze 4 weken moet je eigenlijk veel meer ideeën bedenken voordat je bij dit uiteindelijke concept komt. Als dit niet lukt kan dat heel demotiverend en deprimerend zijn. Dit kan voorkomen worden door de studenten een mogelijkheid te bieden om hun motivatie en zelfeffectiviteit te verbeteren.

Motivatie + zelfeffectiviteit d.m.v CE

Motivatie wordt gestimuleerd als de 3 psychologische behoeften van de mens geprikkeld worden.

(Self-Determination Theory van de Canadese wetenschappers Richard Ryan & Edward Deci).

Deze 3 behoeften ga ik tackelen in mijn concept mede door behulp van CE

Autonomie:
De mogelijkheid om eigen ideeën te bedenken en mogelijk uit te werken.

Competentie:
Door de ideeën van een individu te verbeteren, zichzelf of anderen. Dit laat de individuen zien dat ze in staat zijn zichzelf maar ook andere te verbeteren.

Verbondenheid:
Door met elkaar naar hetzelfde doel te werken, elkaars ideeën te verbeteren/ aan te horen en in combinatie met het feit dat iedereen in die ruimte gelijke grond heeft (motivatie kan gebruiken). Kunnen de individuen makkelijke met elkaar verbonden voelen.

(Dit is eerder voorgekomen uit de antwoorden van het onderzoek met de gamers).