

De gamer in mij wil punten, geen geld

De grens tussen werken en gamen is soms erg vaag. Gamebedrijven maken daar slim gebruik van. Door gamers zelf aanvullingen op spellen te laten maken, of nieuwe versies van een spel te laten testen. Maar hoe ver kun je gaan bij het inzetten van gebruikers?

Als het aan het beginnende Amsterdamse bedrijf Roamler ligt, worden gebruikers gewoon betaald. Misschien niet veel, maar alle beetje helpen.

Hoe Roamler op zijn beurt geld verdient met onze gegevens is vrij simpel. Een leger van smartphonegebruikers wordt gevraagd specifieke opdrachten uit te voeren. Zo maakte ik deze week een foto van mijn koffiezetapparaat en van mijn favoriete Apple-product (de MacBook waarop ik dit stukje tik). vervolgens worden die foto's, ideeën, oordelen en inzichten die voortkomen uit de opdrachten weer doorverkocht aan bedrijven.

Wat Roamler voor gamers interessant maakt, is dat het naast geldbeloningen op een effectieve manier spel-elementen weet in te zetten om gebruikers te motiveren. Want waarom zou je voor een bedrijf foto's maken van jouw koffiemachine? Nou, omdat de gebruikers van Roamler ervaringspunten verdienen en dan een level stijgen. En met een hoger level komen complexere opdrachten en hogere geldbeloningen. En de gamer in mij wil beter worden, geavanceerdere opdrachten uitvoeren en kijken wat en waar de app mij brengt.

De geldbeloning is echter ongebruikelijk. Veel gebruikers zullen er blij mee zijn, maar ik vind het eigenlijk alleen maar verwarrend. Nu

wordt het opeens duidelijk dat mijn data waarde hebben. En soms nog best veel ook.

En dan ga je opeens rekenen. De dertig minuten die ik besteed om 2 euro te verdienen met een opdracht zijn beter besteed aan normaal werk. Gek genoeg speel ik liever voor punten dan voor geld.

Vergeleken met al die talloze andere apps is Roamler een opmerkelijk experiment. Waar ligt de grens tussen enerzijds het willen spelen om het spelen omdat het een leuk spel is en omdat je verder wilt komen? En anderzijds: willen spelen voor een fictieve beloning, of voor geld? In traditionele games zie je deze combinatie zelden zo duidelijk. Misschien wel omdat de makers eigenlijk het liefst gewoon willen verdienen aan hun gebruikers.

DAVID NIEBORG

In deze rubriek schrijven freelance journalist Niels 't Hooft en gamewetenschapper David Nieborg elke week over games

