

World of Classcraft

Honderden uren heb ik rondgewandeld, gevlogen en galoppeerd in *World of Warcraft*. Jaren terug, aan het begin van mijn promotieonderzoek, had ik de mazzel om elke ochtend op mijn UvA-kantoor een paar uur te kunnen spelen. In groepsverbanden queesten oplossen, de virtuele marktplaats bespelen; het waren mooie tijden. Sterker nog, het online rollenspel zit zo verdraaid vernuftig in elkaar en is zo allesomvattend dat ik het spel nu bewust niet meer speel. Het is simpelweg te leuk. Het was niet zozeer het forse aantal speluren dat mij deed stoppen.

Het spel nam mijn denken volledig over. Op de fiets, onder de douche, voor het in slaap vallen. Continu dacht ik aan het optimaliseren van de volgende stap in het spel. En dat wil je niet als beginnend onderzoeker.

Het is juist dat gevoel dat *World of Warcraft* zo'n bijzondere ervaring maakt. Wat mij continu bezighield tijdens het spelen, was hoe die enorme betrokkenheid bij het spel te vertalen naar andere domeinen. Zoals de collegezaal.

De Canadese natuurkundeleraar Shawn Young had hetzelfde idee. Hij heeft *World of Classcraft* ontworpen, een offline rollenspel voor in het klaslokaal. Leerlingen verdienen punten door in groepsverband huiswerkopdrachten uit te voeren en krijgen strafpunten wanneer ze niet opletten. Het gevolg volgens Young: „Leerlingen zijn veel meer betrokken bij de lesstof, ook na de les.” Natuurkunde was nooit echt mijn sterkste punt, maar wat had ik graag bij Young in de klas gezeten.