

NEDERLANDSTALIGE SAMENVATTING: DE PARADOX VAN SPEELSHEID

De vraag die in het onderzoek centraal staat is wat bevorderende en beperkende factoren zijn voor speelsheid onder adolescenten en jong volwassenen in het hoger onderwijs en welke ontwerp principes hieruit kunnen worden afgeleid voor het ontwikkelen van onderwijs materiaal dat speelsheid zou kunnen bevorderen.

Het onderzoek is ingezet vanuit de hoek van design based research (Van Aken & Andriessen, 2012) als onderzoeksstrategie om oplossingen voor generieke veldproblemen te vinden en op basis daarvan tevens nieuwe theoretische kennis te genereren. Het veldprobleem is gedefinieerd vanuit de spanning in het huidige onderwijsbeleid in Nederland, waarin enerzijds om steeds meer uniformiteit en standaardisering gevraagd wordt in de toetsing en de aanpassing aan de wensen van het werkveld en anderzijds de noodzaak wordt uitgesproken dat Nederland zijn positie als innovatieland versterkt en dus de innovatieve en creatieve vaardigheden van studenten moet stimuleren.

Dit is een moeizame spanning, een 'wicked problem' (Rittel & Webber, 1973) waarvoor geen eenduidige oplossing bestaat. Gegeven de zoektocht naar de ontwikkeling van zogeheten 21st century skills, wordt gekeken in welke mate de ontwikkeling van een speelse benadering van het dagelijks leven van de studenten een bijdrage kan leveren aan hun probleem oplossend vermogen en hun verhouding tot de sociale orde. Speelsheid wordt hierin niet alleen gezien als een karakter eigenschap, zoals aan de orde is in de psychology (Lieberman, 1977; Glynn & Webster, 1992; Proyer, 2011) maar ook als een element van interactie tussen mensen, zoals meer thuishoort bij een sociologisch perspectief (Goffman, 1974; Giddens, 1984, 1991). In dit laatste perspectief komt ook nadrukkelijker de rol van vaardigheden aan de orde: wat is er voor nodig om speels te kunnen zijn? In Giddens' termen: wat zijn 'enabling and constraining conditions' van speelsheid?

Op basis van het onderscheid dat Sutton-Smith in de 'rhetoric of the imaginary' voorstelt tussen spel en speelsheid, wordt het tweeledige karakter van speelsheid geconceptualiseerd als enerzijds liggend in het verlengde van spel: natuurlijk zijn we speels als we spelen en anderzijds als een mogelijke tegenpool: het is denkbaar dat we 'speels' kunnen spelen, in plaats van 'gewoon' te spelen. Het is ook denkbaar dat speelsheid op gespannen voet staat met spel, bijvoorbeeld door de regels van het spel op een speelse manier

ter discussie te stellen. Sutton Smith noemt dit spelen met het raamwerk van spel de meest ambigue vorm van spel.

Om dit nader te conceptualiseren, maakt hij een onderscheid tussen een referentiële dialectiek en een ludische dialectiek in spel. In de referentiële dialectiek vindt een duidelijke verwijzing plaats naar de werkelijkheid, bijvoorbeeld de sociale orde zoals we die kennen. Deze kan – binnen het spel – echter een kanteling maken naar een ludische dialectiek waarin de speler door middel van de verbeelding afstand neemt van de verwijzing naar de werkelijkheid en daardoor ook het absurde en ongerijmde tot deel van het spel kan maken.

Op basis van dit onderscheid wordt geconcludeerd dat het dus in sommige situaties zinvol kan zijn om een onderscheid aan te houden tussen spel en speelsheid, maar in welke? Hiervoor wordt een beroep gedaan op Suits' definitie van games als een 'voluntary attempt of overcoming unnecessary obstacles': in spel onderwerpen we ons aan overbodige regels, precies omdat die regels het spelen mogelijk maken. Suits stelt een gedachten experiment voor: wat zouden we doen als we in Utopia leefden en al onze wensen waren vervuld? Dan zouden we games spelen. Voor het spelen van games noemt hij de houding die daarvoor nodig is, de 'lusory attitude'. De neiging bestaat om deze attitude een speelse attitude te noemen, maar precies die overeenkomst is alleen aan de orde in een situatie waarin we ons in 'utopia' bevinden, waarbij utopia gezien kan worden als een ideale spelsituatie. In deze situatie zijn een speelse en ludische houding aan elkaar gelijk. Maar in een niet-ideale spelsituatie (of andersoortige situatie die niet als wenselijk ervaren wordt), kunnen deze houdingen op gespannen voet staan.

In een ideale situatie is er immers goede reden om je te conformeren aan de spelregels: precies die regels maken spel tot een plezierige activiteit. In een minder ideale situatie is dit conformisme echter minder voor de hand liggend en kan een speelse houding een strategie zijn om de niet-ideale situatie te verbeteren. In dat geval vallen ze niet met elkaar samen.

Vanuit dit kader is gekeken naar de manier waarop HBO studenten van de opleiding Media & Entertainment Management in een opdracht met de naam 'De Wereld je Speeltuin' speelsheid tot stand brengen. In één jaar heeft deze opdracht het thema 'creativiteit en virtuele werelden' gekregen. In het andere jaar was het thema

‘speelsheid’. De opdracht bestond uit het schrijven van een essay, het vinden van voorbeelden van ofwel creativiteit, dan wel speelsheid en het zelf bedenken van enkele speelse of creatieve ideeën en deze toe te lichten op basis van de aannames die aan dit idee ten grondslag lagen. De opdracht had tot doel reflectie uit te nodigen op de sociale constructie van de werkelijkheid door studenten opdracht te geven hier zelf op een speelse manier mee om te gaan.

In de opdrachten van de studenten is vervolgens gekeken hoe zij tegen speelsheid aan kijken: hoe formuleren zij de door Giddens onderscheiden enabling and constraining conditions op het vlak van met name materiële beperking, beperkingen door negatieve sancties en structurele beperkingen. Hierbij moet aangegeven worden dat volgens Giddens elke beperking op zijn beurt ook iets mogelijk maakt en vice versa.

Studenten beschrijven hun fysieke omgeving als een voorname factor, maar benoemen vooral interpersoonlijke aspecten als belangrijk in de mate waarin zijzelf of anderen ruimte ervaren om speels te zijn. Angst om kinderachtig gevonden te worden speelt hierin een rol, maar ook de verwachtingen die in hun optiek horen bij volwassenheid.

Ook is gekeken naar de verschillende manieren waarop studenten speelsheid tot stand brengen. Sommigen proberen een bepaalde stemming op te wekken waarin ze verwachten speelse ideeën te krijgen, anderen vertrouwen erop dat er wel iets leuks op hun pad zal komen. Aan de hand van de diversiteit van de perspectieven van de studenten wordt enerzijds gekeken naar de condities die voor hen van belang zijn om ruimte voor speelsheid te ervaren. Anderzijds worden deze inzichten gebruikt om te komen tot ontwerp principes voor onderwijsmateriaal dat zich richt op het bevorderen van speelsheid.

Het gaat hierin niet om de vraag of studenten beter leren als ze speels materiaal aangeboden krijgen, maar om de vraag of het mogelijk is hun speelsheid zelf te bevorderen. Dit zou de ontwikkeling van de gewenste creativiteit en innovativiteit ten goede kunnen komen. Ambiguiteit wordt door de studenten als positief gewaardeerd als het om de betekenis gaat van bijvoorbeeld mediaproducten, kunstwerken of de functies van objecten, maar het wordt negatief gewaardeerd als het een rol speelt in sociale

verhoudingen. Om speelse ervaringen te ontwerpen en studenten te begeleiden in hun reflectie hierop, is het belangrijk om hier rekening mee te houden.