

Epiloog

Geen leren zonder spel

ARNE GILLERT, TJIP DE JONG EN ROB POELL

Zo begon deze 'Develop', en zo eindigt ze. Dezelfde stelling, met nu heel wat meer onderbouwing en verdieping. Kunnen we zo stellig blijven? Welke rol kan spel, speelsheid vervullen voor leren en innoveren?

Douglas Rushkoff benadrukt hoe de speelse omgeving ruimte schept om te kunnen experimenteren en om nieuwe dingen te ontdekken. Bij de brandweer is spelen oefenen, zorgt het spel voor het leren in de context, in de complexiteit van alledag. Het spel maakt dat het leren niet 'plat', procedureel is, maar constructief. En de ervaring van de brand zorgt voor een ander soort van verankering in de hersenen, het zijn beelden, scenario's die blijven hangen, meer rechter hersenhelft complete en gehele beelden, dan linker hersenhelft analytische informatie. Scenario's die zorgen voor een snellere, intuïtieve reactie als het erop aankomt. In de simulatieoefeningen van de brandweer ligt een boeiende verbinding met het artikel van Van Wijngaarden: over het braakliggend potentieel van de esthetiek in leren. Ook die esthetiek gaat over 'beelden', over gehele ervaringen die niet alleen cognitief-analytisch zijn. Spelen is in dit licht veel meer dan plezier hebben. Het is ook een economische driver om succes te hebben. Een manier om succesvol te zijn, bijvoorbeeld voor brand eins, maar op een ander niveau ook voor de brandweer.

Gillert benadrukt hoe spelen impliceert dat er een nieuwe, andere mogelijkheid is. Hoe spel uit de routine losmaakt, en er ander mogelijk handelen naast zet. De praktijkervaringen van de 'flight simulator' bevestigen deze dubbele laag: Tjepkema en Smit laten zien hoe de simulatie, het spel, de reflectie bijna vanzelfsprekend maakt. Spel draagt daarmee een meta-perspectief automatisch in zich: als er twee of meer

mogelijkheden zijn, ga je je automatisch afvragen hoe die opties bevallen. Je evalueert, reflecteert. Spel kan double-loop leren teweegbrengen als de spelers zich bewust zijn van de mogelijkheden die in het verschiep liggen. Is spelen daarmee automatisch en uitsluitend geschikt voor double-loop leren? Dat lijkt onwaarschijnlijk gezien het vereiste bewustzijn bij de spelers, maar het hoeft wellicht ook niet. Soms is mensen tot single-loop leren brengen al een heel mooie prestatie en waarom zouden spelvormen daarvoor niet worden ingezet? Ook in dit opzicht biedt spel veel mogelijkheden.

WAT KUNNEN ORGANISATIES LEREN VAN ANDERE CONTEXTEN?

We hebben kennis kunnen maken met een hele reeks aan voorbeelden van spel in andere contexten, andere organisaties. Bij brand eins laat het redactieteam zien hoe speelsheid de voorwaarde is om een krachtig en succesvol product te maken – en er plezier bij te hebben. In de reis naar de danswereld waar Michiel Nannen ons op meeneemt, wordt duidelijk hoe het echte nieuwe, schoonheid, alleen ontstaat onder condities van loslaten. Het creatieproces illustreert de grenzen van de controle die lastig te accepteren zijn in veel organisaties – maar die een voorwaarde vormen voor de echte vernieuwing. En die reis laat zien dat het loslaten, het geven van vertrouwen niet het enige is wat nodig is voor een productief-speelse omgeving, het gaat ook om de context, om de verbinding met de omgeving. De sociale omgeving net zoveel als de materiële omgeving. Die moet daadwerkelijk ruimte bieden voor creativiteit zonder daaraan op voorhand te strikte grenzen te stellen. Hoewel het jezelf bewust beperken tot een zeer beperkt kader waarbinnen ideeën mogen opborrelen ook juist creativiteit kan stimuleren. Van der Veer en De Jong spreken over drie spelingrediënten die nodig zijn om te kunnen spelen: herhaling, overdrijving en beperking. Bewust



bepanking of herhaling inzetten in samenwerken kan veel vernieuwing opleveren, zoals veel jazzliefhebbers zullen beamen. Dat spelen, aan de andere kant, niet altijd heel ingewikkeld is, vertelt Hans Montanus van NS. Spelen kan al besloten liggen in het breken van regels, in het anders denken. Soms moet je ook gewoon een list verzinnen om buiten de kaders te kunnen treden. Spelen gaat daarmee verder dan een beetje de regels breken en lol maken: het gaat erom om leren de moeite waard te maken, het plezier erin te brengen en zo creëer je wel degelijk economisch succes!

WELKE IMPLICATIES HEEFT DIT VOOR HRD('ERS)?

Op kleinschalig niveau betekent dit mogelijkheden om naar meer speelsheid te zoeken. Hoe kunnen HRD-interventies lichter, speelser worden? Kun je ook als HRD'er beginnen te spelen, de huidige manier van doen loslaten, experimenteren

met wat je altijd al wilde uitproberen in het vak? Binnen de organisatie kunnen HRD'ers zich opwerpen om 'spel' meer op de agenda te zetten en te stimuleren, om vanuit hun expertise spelprocessen te begeleiden en te vertalen naar de 'echte' organisatie. Dit betekent dat HRD'ers moeten kunnen aanvoelen wat daarbij de juiste spanning tussen controle en loslaten is en dat zij bovendien de interpretaties van betrokkenen daarbij kunnen managen. Tevens mag de organisatie van HRD'ers verwachten, in meer instrumentele zin, dat zij de juiste spelvorm voor de juiste situatie c.q. het juiste probleem kunnen aanbevelen. En ten slotte, hoe voeg je als HRD'er, zoals Van Wijngaarden eist, de esthetieke dimensie toe aan het ontwerpen? Hoe maak je ruimte voor creëren, componeren en performen?

Spel kan ook een bril zijn om naar het organiseren van leren te kijken. Een handelingsoptie, die nieuwe mogelijkheden biedt om naar bestaande problemen te kijken. Misschien herinnert u zich nog de twee vraagstukken in de proloog. Welk perspectief uit deze Develop sprak u aan? Wat zou het opleveren om spel als vertrekpunt te nemen om te werken aan deze vraagstukken?

Spelen is economische noodzaak, geen innovatie zonder spel. Spelen is didactische noodzaak, zoveel krachtiger leren door er speels naar te kijken, speels te ontwerpen. Spelen is wellicht ook sociale noodzaak, een nieuwe generatie professionals zal zich niet automatisch laten boeien door weer een trainingmiddag in een klaslokaal.

Geen leren zonder spel, dus.

Voor ons in ieder geval geldt: hoogste tijd om te spelen.

Echter, je kunt je bij al deze overwegingen natuurlijk ook afvragen of het spel meteen nut moet hebben. Als we van de apen leren, en Huizinga volgen, dan is het misschien niet zo dat we moeten spelen om te leren, zoals hiervoor betoogd. Misschien wordt de kern dan andersom: dat het er uiteindelijk om gaat te leren om te spelen.

Wat denkt u?