

Meer lezen over...

Speel!

DOOR ANNEMIEKE STOPPELENBURG

LITERATUUR

Johan Huizinga (1938)

Homo ludens

Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur

Dit is het oudste boek uit de leeswijzer (voor het eerst gepubliceerd in 1938) en voor mij een hele belangrijke klassieker. Met dit boek heeft Huizinga voor mij een belangrijke stimulans gegeven aan de filosofische doordinking van het fenomeen spel. Voor Huizinga is het spel een noodzakelijke voorwaarde voor het voortbrengen van cultuur. Hij heeft ons een grote dienst bewezen met het definiëren van de grondkenmerken van de menselijke vormen van spel:

- ‘Alle Spel is vooreerst en bovenal een vrije handeling. Een bevolen spel is geen spel meer.’ Of ook: ‘Het spel is vrij, is vrijheid.’
- Het spel speelt zich af buiten de echte wereld, het is begrensd in ruimte en tijd.
- ‘Het spel schept orde, is orde.’ Vrijheid en orde dus. Die beide worden verbonden door de regels. ‘Ieder spel heeft zijn regels. Zij bepalen, wat er binnen de tijdelijke wereld, die het heeft afgebakend, gelden zal.’

In de vrije activiteit van het spel wordt de creativiteit bevorderd en wordt geestelijke ondernemingslust gestimuleerd. Mensen leren in het spel samenhangen en regels te overzien en het verloop van het spel naar hun hand te zetten en te vernieuwen. Dus iedereen die geïnteresseerd is in het leren van mensen, hoort deze klassieker een keer gelezen te hebben!

A.P. de Geus (1988)

Planning as learning

Harvard business review 2, 1988, 7074, Voorloper van zijn boek ‘the living company’

Dit boek is ook heel belangrijk omdat het voor mij de verbinding maakt tussen spelen en leren. In het voorafgaande artikel reflecteert De Geus op institutioneel leren en het versnellen van dit leren. Het zijn mooie bespiegelingen vanuit zijn rol als Hoofd Planning van de Shell Groep over scenarioplanning als een middel om mentale modellen (micro-werelden) van een managementteam zichtbaar te maken. Zijn centrale vraag was hoe binnen de organisatie nu eigenlijk de belangrijke beslissingen worden genomen. Daaraan koppelde hij zijn hypothese dat fundamentele structurele beslissingen eigenlijk leerprocessen zijn. Hij was daarbij gegrepen door concepten als de kracht van ontdekken, ervaringsleren, en leren door uitproberen, en ook door het denken van Piaget over de rol van spel en spelen in het opgroeien. De Geus presenteert scenario's en modellen als een veilige omgeving om te leren over de werkelijkheid en over de toekomst zonder de consequenties direct te hoeven voelen.

Jac Geurts en Jac Vennix (1989)

Verkenningen in Beleidsanalyse, theorie en praktijk van modelbouw en simulatie

Zeist: Kerkebosch

Dit boek gaat over met name over het simulatiestuk, het nabootsen, het net doen alsof. Als je mensen wilt laten leren over een complex probleem of systeem, hoe kom je dan tot een abstractie van de ingewikkelde werkelijkheid die rijk

genoeg is om relevante lessen te leren en aan de andere kant eenvoudig genoeg is om zinvol in te kunnen experimenteren en beter te begrijpen?

In dit boek staan veel relevante inzichten over het gebruik van modellen en simulatie in de wereld van beleidsontwikkeling. Geurts en Vennix geven ons wijze inzichten over de manier waarop ex ante evaluaties, simulaties en modellen ingezet kunnen worden voor het versterken van de discipline van beleidsanalyse.

P. Senge (1990)

Fifth Discipline: the act and practice of the learning organization

New York: Doubleday/Currency

Alhoewel een volgens sommigen ‘uitgekauwde klassieker’, wil ik dit boek in deze context toch nog eens aanstippen. Los van de discussie of organisaties eigenlijk wel kunnen leren, vind ik dit een erg relevant boek als het gaat om het leren in teams of in groepen. Een belangrijke bijdrage van Senge vind ik de aandacht voor vijf cruciale vaardigheden die geleerd en uitgeoefend moeten worden om te leren in groepsverband. Zijn aandacht voor systeemdenken (het grote geheel blijven zien) en het onderzoeken van de mentale modellen zijn belangrijke skills om ervaringsgericht te leren.

Senge koppelt leren en veranderen aan elkaar. Leren van en met elkaar is een belangrijke activiteit als je wilt veranderen. Dat leren kun je zien als het uitwisselen van mentale modellen. Een belangrijk deel van de organisatie zit in de hoofden van de mensen. En die beelden over de werkelijkheid bepalen weer het gedrag.

Karl Weick (1995)

Sensemaking in Organizations

Thousand Oaks: Sage Publications

Weick schrijft geen gemakkelijk leesbare boeken, maar zijn denken is altijd anders en verrassend. Mooi in zijn opvattingen vind ik dat hij stelt dat niet de structuur van de organisatie cen-

traal gesteld moet worden maar juist de handelende mensen. Hij stelt dat doordat mensen handelen ze betekenis geven aan de werkelijkheid. Volgens Weick gaat het erom de juiste vragen te stellen en te bepalen welke vragen ertoe doen. Hij zegt bij voortdurende dat een organisatie meer is dan opvattingen van mensen. Het is wat mensen met elkaar tot stand brengen. Voor Weick is het omgaan met dubbelzinnigheid en verwarring fundamenteel voor organiseren. En leren, denk ik er dan meteen achteraan.

Games en simulaties zijn prima vehikels om samen betekenis te geven. Leerprocessen in games helpen de beweging maken van kennis naar actie en ze koppelen daarmee het denken aan het doen.

Richard D. Duke en Jac Geurts (2004)

Policy games for strategic management; pathways into the unknown

Amsterdam: Dutch University Press

In dit boek beschrijven twee voor mij belangrijke denkers op het gebied van gaming & simulation hun gestapelde inzichten. Zij reflecteren op waarom en hoe gaming & simulatietechnieken ingezet worden in Europa en de VS om de besluitvormingskwaliteit bij grote complexe strategische vraagstukken te verbeteren of om in hun woorden te spreken, de zogenoemde ‘strategic volcanoes’.

Ze onderzoeken hoe erkende technieken van waarde kunnen zijn voor het samen oplossen van nieuwe en eigentijdse macroproblemen. ‘Preparing for the future is a managerial responsibility, knowing the future is not’, is een uitspraak die de auteurs in hun conclusies doen en in hun boek geven ze mijns inziens mooie handvatten en betere manieren aan om die verantwoordelijkheid te kunnen nemen.

Dit boek biedt mooie mogelijkheden om vanuit recente theoretische inzichten en waardevolle praktijkervaringen strategische issues te managen op een manier die het binnen organisaties mogelijk maakt om tegelijkertijd complexiteit te hanteren, communicatie te optimaliseren, creativiteit te stimuleren, consensus te ontwikkelen en aan te zetten tot commitment voor actie.

Jac Geurts, Dick Duke, Patrick Vermeulen (2007)

Policy Gaming for Strategy and Change

Longe Range Planning, 40/6, December

In dit recente artikel vertellen de auteurs hoe Policy Games kunnen bijdragen aan het verbeteren van strategievorming en betrokkenheid. Op een boeiende manier vertellen ze hoe via het gebruik van games en simulatietechnieken hardnekkige problemen aangepakt kunnen worden, zo nieuwe energie vrij te maken en deelnemers in staat te stellen hun horizon te verbreden.

In het artikel leggen de auteurs een heldere link naar de nieuwe technologische ontwikkelingen op het gebied van 'high tech entertainment' games. Ze vertellen over de kansen die het werken met 'virtual reality' biedt en de nieuwe mogelijkheden om complexiteit te lijf te gaan via participeren en communiceren via het internet.

Willy Kriz (2008)

Planspiele für die Organisationsentwicklung

Berlin: Wissenschaftlicher Verlag

Dit net verschenen boek bevat een verzameling van Duitse en Engelstalige artikelen. Ik heb het boek nog niet ingezien. Maar Kriz is erin geslaagd veel actuele 'denkers' op het vakgebied van spelsimulaties en leren te verleiden een artikel te schrijven over hun recente inzichten. Een boek om in de gaten te houden dus. Kriz heeft zelf een aardige staat van dienst in het onderzoeken en beschrijven van hoe via systeeminterventies en gaming de ontwikkeling van organisaties kan worden vormgegeven. In het boek vind je onder meer hoofdstukken over het veranderen van organisaties door het gebruik van spellen en simulaties, hoe organisatieontwikkeling ondersteund kan worden via systeemdynamische microwerelden. Ook relateert een aantal auteurs grotere interventies aan leren via gaming & simulation. Daarnaast een keur aan cases over hoe het gebruik van spellen uitgepakt heeft voor het leren binnen en veranderen van organisaties.

Leon de Caluwé, Gert Jan Hofstede & Vincent Peters

(verwacht in 2008)

Gaming: the active substance

Alphen a/d Rijn: Kluwer

De auteurs hebben een groot aantal bekende auteurs op het gebied van gaming & simulation in dit boek uitgenodigd hun visie te geven op de vraag: What is it that makes simulation games such a powerful tool for learning? Tijdens de jaarlijkse ISAGA-conferentie 2007 hebben de auteurs hun eerste versies met elkaar besproken om zo de boodschappen van de afzonderlijke auteurs te combineren. Dit levert nieuw inzicht in en overzicht over het vakgebied en is te lezen in het laatste hoofdstuk van het boek.

Voor mij is dit een bijzonder boek omdat zowel praktijkmensen als wetenschappers reflecteren op de vraag waarom gaming zo'n krachtig leermiddel is. Het spreekt me daarnaast enorm aan dat de redactie niet zoekt naar een enkelvoudige theorie van het geheim van simulatiegames, maar juist pogen coherentie te brengen in de zoektocht naar wat de werkzame bestanddelen zijn. Een waardevolle bijdrage aan het vakgebied in termen van het expliciet maken van het collectief geheugen en de 'body of knowledge'.

Ik kan zelf niet wachten tot het boek verschijnt!

WEBSITES

International Simulation and Gaming Association

www.isaga2007.nl

Deze website vertelt over de laatste jaarlijkse conferentie van ISAGA (International Simulation and Gaming Association) die in Nederland werd gehouden. Het leidende thema tijdens deze bijeenkomst was Learning by doing.

Op deze site tref je de presentaties aan die door deelnemers zijn gehouden, resultaten uit workshops. Surfend door deze site ben je behoorlijk bij met de recente trends en ontwikkelingen in dit stukje van het gaming-landschap. Een rijke bibliotheek met papers.

In 2008 is de conferentie in Litouwen. Het thema is dan 'Games: virtual worlds and reality' en het leidende principe is weten vanuit ervaring (www.isaga2008.lt).

Wiki over gaming

www.games2learn.nl/wiki/Hoofdpagina

Deze wiki dient ter ondersteuning van en als platform voor de Games2Learn-community, voor iedereen die zich bezighoudt met games en spelsimulaties in het basis-, voortgezet en hoger onderwijs en het beroepsonderwijs. Hier kun je terecht om informatie op te zoeken, maar je kunt er ook je eigen kennis over games delen met anderen.

The blind men and the elephant, John Godfrey Saxe (1816-1887)

http://en.wikisource.org/wiki/The_Blindmen_and_the_Elephant

Dit gedicht van John Godfrey Saxe geeft voor mij kernachtig weer wat leren via spellen betekent. Verschillende perspectieven roepen verschillende beelden op. Het overzicht over het geheel is dan vaak een belangrijk aanvullend perspectief. Ik geloof erin dat spelsimulaties werken om in grootschalige veranderingen hieraan bij te dragen. De spiegel zijn van wat men zich niet bewust is en het venster van waar men naar toe wil of kan.

Serious gaming

www.mediaplaza.nl/mp.php/mediaplaza/agenda/agenda.php?id=114#profielen

Een vrij recente ontwikkeling is het zogenoemde serious gaming. Een term die is ontstaan om te benadrukken dat gaming ook steeds vaker zijn intrede doet binnen organisaties in de vorm van bedrijfssimulaties en -trainingen. Op initiatief van het ministerie van Economische Zaken, SenterNovem, Syntens en Saganet worden een aantal seminars georganiseerd waarin diverse praktijkcases worden behan-

deld. Inspirerende bijeenkomsten over de mogelijkheden van gametechnologie en hoe deze te vertalen naar vraagstukken in de organisatie. De seminars zijn ook een interessant en divers netwerk van o.a. ontwikkelaars, adviseurs, ambtenaren, docenten, beleidsmakers, uitgevers.

Systeemdynamica

www.systemdynamics.org

Interessant is ook de wereld van de systeemdynamica. Een methode om te modelleren en simuleren die eind jaren vijftig, begin jaren zestig steeds meer gebruikt werd. Heel bekend is deze werkwijze geworden door de Club van Rome en het rapport Grenzen aan de groei door Dennis Meadows. Door dynamische en sociale systemen te modelleren schep je de gelegenheid om te leren over de mate waarin de structuur het gedrag stuurt. Feedback waar anders in de werkelijkheid tientallen jaren over heen gaan, zijn op deze manier in tijd en ruimte te beperken. Ook ontstaat er zo een veilige omgeving om ingrepen te doen en de consequenties ervan te overzien. Spelen met de toekomst zonder dat het onomkeerbare gevolgen zal hebben. Een enorm interessant terrein.

Control. Magazine voor gamesontwikkeling

www.control-online.nl

Sinds kort is er ook een nieuw tijdschrift genaamd Control. Dit tijdschrift verschijnt zowel als magazine als in een digitale variant. Het is een magazine over gamesontwikkeling. In het februarinumnummer vind je onder andere een interessant artikel over games in de klas. Ook in dat nummer een boeiend artikel van Casper Hartevelde die promoveerde op de ontwikkeling en evaluaties van serious games.

Annemieke Stoppelenburg ondersteunt grote organisaties met strategie-, verander- en ontwikkelingsvraagstukken. Zij zet hierbij in haar praktijk graag innovatieve leervormen, spelsimulaties en large scale interventions in.
e-mail: annemieke@werkenaantalenten.nl