

## Proloog

# Speel!

**ARNE GILLERT, TJIP DE JONG EN ROB POELL**

Dit themanummer van 'Develop' gaat over spel, speelsheid. Spel als vorm, als methode, maar ook als manier van denken en kijken. Ons uitgangspunt is dat spel en speelsheid een krachtig ingrediënt vormen voor leren en innovatie, maar dat deze kracht op zijn minst onderbelicht is in het vak van HRD. We willen u uitnodigen op een verkenningreis, op onderzoek naar wat er kan en mogelijk is als je speels kijkt naar vraagstukken in ons vakgebied.

Een nummer over speelsheid moet zelf ook speels zijn en zo zien we deze verkenningreis dan ook als spel, als 'exploratief gedrag' zoals Maartje Raijmakers in ons interview de kern van het spel van kinderen beschrijft. Met als doel niet het laatste en éénduidige antwoord te vinden op het instrumenteel inzetten van spel, maar om nieuwe vragen en ideeën op te roepen. Douglas Rushkoff beschrijft dat als 'deep play' waarin het niet gaat om winnen, om het afsluiten van het spel, maar juist om doorgaan. De kern, zo zegt hij, is 'infinity', echt spel roept altijd weer het volgende spel, de volgende boeiende vraag op. Je speelt niet om te leren, om beter te worden, maar je doet je 'werk' goed zodat je kunt spelen. We leven om te spelen, de essentie van het spel is het spel. En dat laatste is dan weer een referentie aan Huizinga (zie ook de leeswijzer).

### **WAT IS HET BELANG VAN SPEELS DENKEN?**

Onze reis leidt ons langs vier hoofdvragen. Ten eerste, wat is het belang van speels denken? Waarom zou je dat moeten doen, en wat levert dat dan op? Douglas Rushkoff houdt een krachtig pleidooi voor het creëren van speel-

ruimte in het werk als je als organisatie wilt excelleren. We hebben meer speelsheid nodig, (economisch) succes is de consequentie.

Dat het werkt zien we bij we de makers van brand eins, een Duits economisch tijdschrift, waarvan de speelsheid afdruipt. Hun startpunt was niet het creëren van succes, maar de speelse gedachte gewoon een fantastisch product te willen maken, het tijdschrift dat je zelf zou willen lezen. Dat vraagt lef. Opgericht als experiment in een verzadigde markt geldt brand eins inmiddels als hét tijdschrift met het andere perspectief.

### **WAT IS SPELEN?**

Onze tweede vraag sluit hierbij aan: Als spel en speelsheid zo belangrijk is, wat is spel dan?

We zoeken een eerste antwoord in de dierenwereld. Simon van der Veer en Tjip de Jong onderzoeken het spel van chimpansees, en lichten toe hoe chimpansees spelen, wat de rol van spel bij leren is en welke spelingsrediënten daarvoor nodig zijn. Vervolgens proberen ze aanknopingspunten te vinden voor het organiseren van leren in organisaties door af te kijken van de chimpansees.

In het interview met Maartje Raijmakers, ontwikkelingspsychologe aan de UvA, kijken we naar het spel van kinderen. Wat betekent spel voor kinderen, wat leren ze daarvan, en wanneer stoppen we met spelen?

Tony Frost gaat op zoek naar de vraag hoe we kunnen leren van het spel van kinderen als het gaat om een zo 'zwaar' thema als duurzaamheid. Hij gaat dieper in op de vraag hoe we ons kunnen losmaken van de bestaande regels, structuren en vormen die spelen belemmeren.

Maar ook volwassenen spelen, en als ze dat doen, dan kopen ze vaak een gezelschapsspel. In een spellenwinkel. Een bijzondere spellenwinkel staat in de Nachtegaalstraat in Utrecht. Tjip de Jong interviewt Edwin Hoogendoorn over het spelgedrag van volwassenen. Hoe spelen die? En wat voor spel vinden volwassenen leuk?

#### **WAT BETEKENT SPEELSHEID VOOR HET ONTWERPEN VAN LEREN EN ONTWIKKELEN?**

We redeneren – in deze proloog, en door dit nummer an sich – dat speels denken consequenties zou moeten hebben voor ons vak. Wat betekent speelsheid voor het ontwerpen van leren en ontwikkelen?

In deze sectie van dit nummer een reeks aan overwegingen en voorbeelden over de consequenties van speels denken voor het vak HRD.

In het spel oefen je met andere perspectieven. Het innemen van zo'n ander perspectief is de essentie van intercultureel leren. Arne Gillert onderzoekt wat je vanuit de discipline van intercultureel leren kunt concluderen over de relatie tussen spelen en leren. En over het belang van het leren van ervaringen als radicaal concept.

Schoonheid en speelsheid zijn in de optiek van Pieterjan van Wijngaarden nauw aan elkaar verbonden. Is het mogelijk om binnen HRD de activiteiten die we ondernemen, een nieuwe dimensie toe te voegen: de esthetische dimensie? Wat vraagt dit van de HRD'er en specifiek: hoe kijk je dan naar leren?

Michiel Nannen onderzoekt wat je kunt leren door het maakproces van choreografie van toneel te gebruiken. Dans en toneel zijn een constante vorm van innovatie, welke parallellen kunnen we trekken naar ons vakgebied? Wat betekent het voor het management om de controle op het resultaat los te laten? Om met een blinddoek op te rennen?

Dat loslaten vraagt durf. Hoe zou zo iets in de praktijk er kunnen uitzien? Bijvoorbeeld door te gaan spelen met de regels. Omdat die in het spel zo expliciet aanwezig zijn, is er niets zo verleidelijk als de regels te breken. Het spel nodigt uit tot het *im Frage* stellen van alle regels. Grote organisaties hebben heel veel regels. Wat je kunt bereiken als je die regels als spel beschouwt en begint ze gericht en openlijk te breken, laat het gesprek met Hans Montanus zien. Misschien moet je werkelijkheid alleen nog maar als spel definiëren, en opeens ontstaat er ruimte voor nieuwe, beter werkende regels!

#### **WAT ZIJN SPEELSE VORMEN DIE ER AL ZIJN?**

Ten slotte: er is een hele traditie van het meer letterlijk toepassen van speelse vormen in het vak, bijvoorbeeld simulaties. Wat zijn daarvan praktijkvoorbeelden, en waarom werken die?

In de wereld van vuurbestrijding wordt veelvuldig gewerkt met simulaties. In een gecontroleerde omgeving worden brandweerlieden geconfronteerd met allerlei situaties. Arne Gillert ging op bezoek bij Koos Poelma. Hoe leren brandweerlieden en hun leidinggevenden? Welke rol speelt spel in hun leren? Hoe zorg je ervoor dat je mensen in werkelijke crisissituaties het hoofd koel houden en de juiste beslissingen nemen?

Het spel is niet nieuw in ons vak. Wat bestaat er eigenlijk allemaal? En hoe wordt het door organisaties ingezet? Ivo Wenzler geeft een overzicht van de verschillende vormen die je onder de noemer 'spel' kunt vatten. Wat werkt, en waarom? En wat maakt het ontwerpproces van zo'n spel zo krachtig?

We sluiten (bijna) af met twee concrete praktijkvoorbeelden van het toepassen van spel en simulatie. Maarten Bruns en Martin Bruggink ontwikkelden een reflectieworkshop door te werken met de Nintendo Wii, een spelcom-

## Trekken of loslaten?

“Ze moeten in de to-do modus komen! Ik blijf niet aan dit team trekken, niet op deze manier in ieder geval, ik heb wel wat beters te doen!” verzucht Hilde, opleidingscoördinator bij een groot ziekenhuis. Ze heeft veel energie gestoken in bijeenkomsten met de teamleiders. Haar doelstelling: meer gebruikmaken van on-the-job leermogelijkheden, mede vanwege de inkringing van het opleidingsbudget. De terugkerende kritieken en negatieve sfeer hangt haar nu echt de keel uit. De teamleiders staan aan de ene kant: “We hebben echt geen tijd voor reflectiebijeenkomsten, leerdoelen of keuzen over wat je leert.” Hilde staat voor haar gevoel aan de andere kant. “Trekken aan een dood paard. Wat moet ik beginnen?”

puter waarmee je letterlijk kunt boksen tegen elkaar, bowlen of tennissen. Rob Poell geeft een inhoudelijke reflectie op het artikel. Een andere ervaring is de Flight Simulator, ontwikkeld door Saskia Tjepkema en Maaïke Smit, een werkvorm waarin de echte wereld als een snelkookpan wordt nagemaakt. Ferd van der Krogt geeft hierop een inhoudelijke reflectie.

Dan nog een prachtige leeswijzer samengesteld door Annemieke Stoppelenburg. Iemand die al lang in de business van spelen zit en hier veel over publiceert.

Om de balans op te kunnen maken willen we in de epiloog kijken vanuit concrete vraagstukken waarmee HRD-professionals te maken krijgen. Die introduceren we hier al – bij wijze van illustratie van wat het oplevert als je speels kijkt, als je met de gedachten van onze auteurs zo’n vraagstuk benadert. Op basis van bovenstaande verhalen doen wij de uitnodiging naar u, de lezer, om na te gaan wat het oplevert om door deze perspectieven verleid te worden anders te kijken. Speelt u mee?

## Veranderen of ontwikkelen?

“Onze medewerkers zijn zo gericht op het naleven van de regels, de procedures, dat ze er vaak niet aan denken ook nog vriendelijk te zijn tegen onze gasten.” vertelt Nico, directielid van een grote hotelketen.

In de klantevaluaties ziet hij terug dat klanten het best wel aardig vinden in de hotels, maar de energie zit er niet echt in. Meer procedures gaan niet helpen, want die zijn het nou juist die maken dat het hele werkproces wel heel efficiënt verloopt, maar niet verrassend en met persoonlijke aandacht voor de individuele klant. “Hoe breng je inspiratie in een omgeving waar jarenlang efficiëntie voorop heeft gestaan?”

**Arne Gillert** is partner bij Kessels & Smit, The Learning Company. Het werken aan deze develop is voor hem een boeiende fusie van nieuwe ideeën en van werkervaringen uit de afgelopen jaren in het creëren van speels denken en ervaren.

**Tjip de Jong** is als promovendus verbonden aan de Universiteit Twente. Hij combineert zijn onderzoek met zijn werk als adviseur en onderzoeker bij Kessels & Smit The Learning Company.

**Rob Poell** is hoogleraar Human Resource Management aan het Departement Personeelwetenschappen bij de Faculteit Sociale Wetenschappen van de Universiteit van Tilburg. Hij is daarnaast redacteur van Develop.

### Translations

This issue of 'Develop' is written mainly in Dutch. If you are interested in English translations, please visit the website [www.playfulness.eu](http://www.playfulness.eu) for a selection of originally dutch articles translated into English.