

HEEFT U WEL EENS GETENNIST TEGEN UW COLLEGA'S? OF GEBOKST? BENT U WEL EENS KNOCK-OUT GESLAGEN DOOR UW COLLEGA? MET DE WII, DE NIEUWSTE SPELCOMPUTER VAN NINTENDO, MOET JE WEL IN BEWEGING KOMEN. WIJ ONTDEKTE DAT HET DE MOEITE WAARD KAN ZIJN OM DIT MET UW COLLEGA'S TE ERVAREN EN HEBBEN DIT IN DE FORM VAN EEN WORKSHOP GEGOTEN. AAN HET WERK!

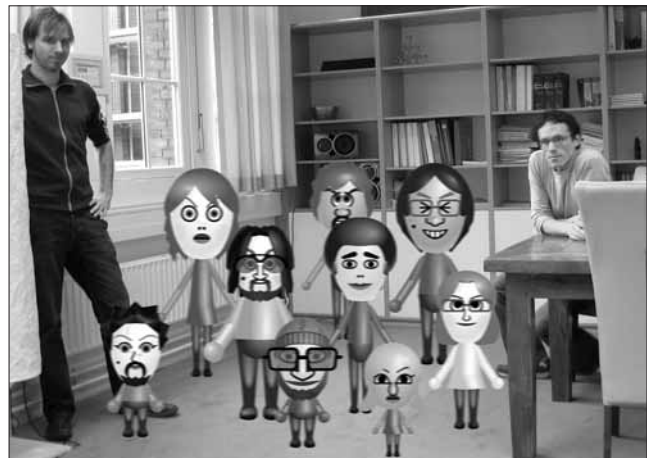
WIIemotion beweegt tot leren

DOOR MAARTEN BRUNS EN MARTIN BRUGGINK

Met de draadloze controller van de Wii in je hand sla je de bal met een zwaaiende beweging, net als bij echt tennis. Boksen, bowlen of ballonnetjes kapot schieten kan ook. De naam Wii lijkt goed gekozen: de meeste mensen zijn wel in voor een potje tennis op deze spelcomputer. Waarschijnlijk maken de eenvoudige en speelse vormgeving en vooral ook de intuïtieve besturing dat zelfs oma en opa meedoen.

Wij werden ook enthousiast. En nadat we elkaar virtueel KO hadden geslagen, dachten we: dit is gaaf! en: dit moet je toch ook in kunnen zetten om mensen te leren (over) samenwerken? WIIemotion was hiermee één stap onderweg. In gaming zit blijkbaar meer dan je denkt. Wat maakt nu dat je in een flow komt tijdens een spel? Is het prettig controle te hebben over het spel? Is het ook leuk als je nog niet goed begrijpt hoe het spel werkt? Deze vorm van serious gaming bouwt daarmee voort op bestaande organisatie- en speltheorieën (o.a. Becker, Caluwé, Csikszentmihalyi).

In een WIIemotion-sessie spelen de deelnemers (bijvoorbeeld collega's of projectleden) in meerdere spellen tegen of met elkaar, denk bijvoorbeeld aan tennis. De deelnemers staan al gauw een aardig potje te tennissen. En ze kunnen ook fanatiek worden hebben we gemerkt. We stimuleren dat door te benadrukken dat je zo veel mogelijk punten moet



halen. De deelnemers spelen natuurlijk staand, dus de actieve houding draagt wellicht ook bij aan dit fanatisme. De eerste winst is al behaald: collega's interacteren met elkaar zoals ze vaak nog niet eerder hebben gedaan. Maar er valt meer te winnen.

Het is bijvoorbeeld opvallend om te zien hoe een deelnemer in zichzelf gekeerd kan raken. De speler probeert erachter te komen hoe het precies werkt: hoe geef je nou die harde smash, hoe krijg ik de bal rechts in plaats van links? Het afschermen van de buitenwereld kan een uiting van sterke focus en ambitie zijn: het willen beheersen en winnen. Het zegt misschien ook iets over de leerstijl van de speler: de

één kijkt liever eerst even toe, terwijl de ander het allemaal het liefste zo snel mogelijk zelf uitprobeert. Maar tegelijkertijd zou de speler wellicht sneller kunnen leren door af te kijken of te vragen! Alleen al het inzicht in wat op deze momenten gebeurt, kan bij spelers een Aha-erlebnis opleveren. Spelers blijken overigens vaak eerst controle te willen hebben over hun 'tools' voordat ze aandacht vrijmaken voor contact met de rest. Iets wat in de eigen organisatie ook kan gebeuren.

En wat gebeurt er eigenlijk bij het spelen van een spel met dansmat? Hoe kan het dat zodra je écht in de muziek zit, je ineens zonder problemen de moeilijkste bewegingen kunt maken? Disco Inferno! De flow die mensen ervaren als ze één zijn met de muziek laat hen boven henzelf uitstijgen, sneller leren in contact met de omgeving op een plezierige manier. Wat is er nodig om mensen ook tijdens hun werk deze flowervaring te bieden?

Bij het schietspel stimuleren we de deelnemers om zo veel mogelijk punten te halen. Twee spelers schieten, een derde kijkt toe en geeft feedback. De vraag hoe je nu eigenlijk

de meeste punten kunt scoren, wordt niet vanzelfsprekend beantwoord. Het lijkt erop dat het moeilijk is aandacht te hebben voor het samenwerken en het doel van het spel (zo veel mogelijk punten halen), als je het spel en de besturing daarvan nog niet onder de knie hebt. Zelfs de observator mist in veel gevallen opvallende signalen waarmee meer punten te behalen zijn. Hoe kan dat?

Maarten Bruns is oprichter van Groene Aap, waarmee hij organisaties en bedrijven helpt om het probleemoplossend vermogen van teams en organisatie(onderdelen) te verhogen en past spelvormen toe in werk- en leersituaties.

Martin Bruggink is oprichter van Tierelier, Test en ICT, en werkt onder meer als testcoördinator.

Maarten en Martin combineren hun kennis en ervaring om digitale middelen in te zetten bij het verbeteren van de samenwerking bij organisaties en bedrijven. Maarten meer vanuit zijn ervaring als organisatieadviseur, Martin meer vanuit zijn kennis over techniek en ICT. Als Groene Aap en Tierelier hebben zij de WiiMotion ontwikkeld. Daarnaast begeleiden zij organisaties bij het succesvol inzetten van Social Software elementen zoals Wiki's.

Reactie van... de wetenschapper

Het nadeel van de WiiMotion is dat je niet meer naar de Ardenen hoeft om je collega per ongeluk KO te mogen slaan. Het voordeel van de WiiMotion is dat je niet meer naar de Ardenen hoeft om je collega per ongeluk KO te mogen slaan. Alle nieuwe mogelijkheden dienen zich hiermee aan. Ik heb al wel eens mensen (c.q. hun avatars) een stukje zien rennen door cyberspace terwijl ze eigenlijk op hun matje bleven. Fascinerend dat dit (en veel meer) nu kan. Het lijkt me leuk om zelf te doen, maar ik denk wel in de valkuil te vallen die de auteurs al schetsen. Ik zou onmiddellijk proberen erachter te komen hoe het werkt en hoe ik het beter kan doen. Dit zegt misschien iets over mijn instelling, maar het biedt mij ook inzicht in hoe ik leer. Al is gewoon een beetje 'fun' hebben ook meegenomen. Vanuit

HRD-oogpunt lijkt de WiiMotion meerwaarde te kunnen hebben voor het werken aan interpersoonlijke relaties en teambuilding. Zouden HRD'ers en leidinggevenden het zo ook inzetten als zij op dat vlak een probleem zien? Of wordt het vooral iets leuks om eens te doen voor medewerkers? Daar is overigens niets op tegen, maar is de WiiMotion nu een doel of een middel? En in dat laatste geval, een middel voor wie en waartoe zoal?

Rob Poell, hoogleraar HRD aan het departement Personeelwetenschappen van de Universiteit van Tilburg en tevens redacteur van Develop.