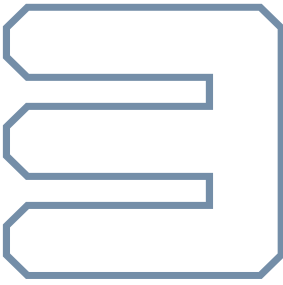


**CA** 

**I**  **N**

**E** **Eva den Heijer** **R**  
Over splend  
en filosoferend  
eigenaarschap  
verkrijgen  
over je studie

**P**  **A** **Y**

**IN A STUDY NARRATIVE**

**HIER**

*Spel versiert het leven en vult aan, en het is als zodanig onmisbaar.  
Het is onmisbaar voor het individu, als biologische functie,  
en het is onmisbaar voor de gemeenschap om de zin, die het  
inhoudt, om zijn betekenis, zijn uitdrukkingswaarde, om de  
geestelijke en sociale verbindingen, die het scheidt, kortom  
als cultuurfunctie. (Huizinga, 1938)*



Eva den Heijer

# CAHIER 3

## Inner Play in a Study Narrative

Over spelend en filosoferend  
eigenaarschap verkrijgen  
over je studie

# OVER DE AUTEUR

## Eva den Heijer

is beeldend kunstenaar, game designer, docent ludodidactiek en coach aan HKU.

In haar master Kunsteducatie onderzocht Eva hoe spelelementen de betrokkenheid van museumbezoekers en het kijken naar kunst kunnen bevorderen. Uit dit afstudeeronderzoek kwam het spel *Tell your ARTtale* voort, dat kan worden ingezet bij museumbezoek of voor het vak CKV. Eenmaal werkzaam als docent bij HKU ontwikkelde ze voor internationale studenten *Tell your Dutchtale*, een werkvorm waarin gespeeld wordt met typische Nederlandse clichés.

Sinds 2004 heeft Eva HKU-studenten gecoacht van de bacheloropleidingen Fine Art, Illustration, Product Design en van de masteropleiding Kunsteducatie. Binnen deze studieloopbaanbegeleiding heeft ze een methode ontwikkeld waarin spel en spelen ingebed worden in de persoonlijke ontwikkeling en professionalisering. In 2018 ontving Eva een Comenius Teaching Fellow-beurs. Daarmee kon deze methode worden uitgebreid met verschillende tools en handvatten die direct toepasbaar zijn in de onderwijspraktijk.

# INHOUD

## 1 Inleiding 6

- 1.1 Waarom dit boek 7
- 1.2 Ontstaansgeschiedenis 8
- 1.3 Begrippen en leeswijzer 10

## DEEL I

### OWN IT, PLAY IT, DESIGN IT

#### 2 Own it

- 2.1 Eigenaarschap 12
- 2.2 Motivatie 13
- 2.3 Drive, doelen en ambitie 14
- 2.4 Persoonlijk narratief en mensbeelden 16
- 2.5 Eigenregels 19
  - Egelregels 20
- 2.6 Feedback en stakeholders 22

#### 3 Play it

- 3.1 Play 24
- 3.2 Playfulness, worldfulness en studiehouding 26
- 3.3 Over Games 27
- 3.4 Game als systeem 28
- 3.5 MDA 29
- 3.6 Meaningful play en eigenaarschap 31

#### 4 Design it

- 4.1 Methode 33
- 4.2 Oorsprong in ludodidactiek 34
- 4.3 Van POP naar game design 35

## DEEL II

### MATERIAAL OM MEE TE WERKEN

#### 5 Do it

- 5.1 Design your player profile 37
- 5.2 Attributen 38
  - Inner voices 39
- 5.3 Mindset 41
- 5.4 Helden, vijanden en sidekicks 43
- 5.5 Personal narrative game design canvas 45
  - Flow 47
- 5.6 Rol van de docent, coach, studiebegeleider en student 49

#### 6 Games

- 6.1 Voorbeelden van games 51
- 6.2 Uit je comfortzone komen 51
- 6.3 Meer uit je studie halen 52
- 6.4 Sneller Maken 53
- 6.5 Inspiratie krijgen 54
- 6.6 Color-spot game 54
- 6.7 Routine 55
- 6.8 Games, oefeningen of hulpmiddelen 56

#### 7 Tools voor games

- 7.1 Mechanics 57
- 7.2 Manifesten en regels 60
  - Werkblad 1: personal narrative canvas 61
  - Werkblad 2: design your player profile canvas 62
  - Werkblad 3: personal narrative game design canvas 63

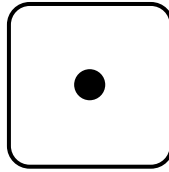
## Nawoord

The well-played study 64

## Bronnen

Bibliografie 67

Figuren 68



## INLEIDING

Is studeren hetzelfde als spelen? Dat is wat ik mezelf hardop afvroeg toen ik het boek *The well-played game* van Bernard de Koven voor het eerst las in 2014. En als dat zo is, is een studie dan een game, of kan het dat zijn? En kunnen studenten dan hun studie well-played studeren/spelen?

Terwijl ik dit boek las, woedde het 'excellentie'- en talentontwikkelingsdebat al enige tijd in onderwijsland. Excellentie – wat natuurlijk een enorm ambigu begrip is, want wat verstaan we hier eigenlijk onder? Wanneer is een student excellent? – is een concept dat we in spel en spelen veel beter kunnen benoemen dan in het onderwijs. Bernard de Koven, helaas overleden, maar wereldwijd gezien als 'games guru' en 'play-shamaan', beschrijft in *The well-played game* wat een 'well-played game' is en wat daarvoor nodig is:

"The well-played game is a game that becomes excellent because of the way it's being played."

Als spelers elkaar feliciteren met een 'well-played game' omvat dit meer dan enkel blijdschap; het omvat de ervaring en uiting van excellentie. Wanneer we goed spelen, zijn we op ons best. We zijn volledig betrokken, volledig aanwezig, en vooral aan het spelen.

'Playing well' betekent spelen binnenin de dialoog die ontstaat tussen 'the playing mind' – innovatief, magisch, grenzeloos en 'the gaming mind' – geconcentreerd, gefocused en intelligent. The game well played is de ervaring van meesterschap die tot stand komt in de harmonie die wordt gecreëerd tussen doel en doelloosheid. (De Koven, 2013)

## 1.1 Waarom dit boek

“Wat wil je worden?”

“Wat moet je daarvoor leren?”

“Wat betekent het om kunstenaar of ontwerper te worden?”

“Wat voor kunstenaar of ontwerper wil je worden?”

“Waar liggen je kwaliteiten?”

“Hoe zet je die kwaliteiten in?” enz.

Complexe vragen zijn het. Dat komt onder andere doordat ze zo breed zijn en door de dubbele focus. Enerzijds gaan ze over kennis en begrip van de toekomstige beroepssituatie, anderzijds over reflecteren op de eigen ontwikkeling.

Toch zijn het vragen waar studenten op een kunstopleiding vanaf dag 1 mee geconfronteerd worden.

Dit terwijl de meeste studenten, zeker de eerste twee jaar, nog niet of nauwelijks weten wat het betekent om kunstenaar of ontwerper te zijn. Ondanks allerlei reflectievragen en fragmentarische testjes, zoals de negen teamrollen van Belbin, de leerstijltest van Kolb en persoonlijke SWOT-analyses, waaruit hun sterke en minder sterke kanten moeten blijken, krijgen zij vaak onvoldoende grip op hun eigen ontwikkeling.

Dit boek laat zien dat het ook anders kan.

Het is tot stand gekomen vanuit een NWO Comenius Teaching Fellowship-beurs 2018-2019 over het thema ‘gepersonaliseerd leren’. Samen met sportfilosofe Imara Felkers en game designer en strateeg Evert Hoogendoorn heb ik onderzocht wat ervoor zorgt dat studenten meer eigenaar worden van hun studie. Vervolgens is met behulp van gameprincipes en filosofie een methode ontwikkeld die studenten daarbij helpt.

Uitgangspunten van deze methode zijn dat ‘alle kunst en cultuur uit spelen ontspruit’ (Huizinga, 1938) en Huizinga's grondvisie dat de mens ten diepste een speler is; de *Homo Ludens*. Huizinga beschrijft spel als een magische cirkel; een werkelijkheid in een werkelijkheid. Daardoor heeft spel de capaciteit om concepten uit te lichten waaraan de dagelijkse realiteit zijn identiteit ontleent, en kan spel de realiteit dichterbij benaderen dan de veronderstelde ‘realiteit’ zelf. (Fink, 1968)

Via een studie-narratief dat filosofie en game design combineert, realiseren studenten zich dat hun werkelijkheid ambigu is en wordt geconstrueerd door concepten. De methode biedt studenten inzicht in de verschillende functies en posities binnen de maatschappij en hun eigen stem binnen deze diverse samenleving.

Gameprincipes verschaffen hen concrete tools om hun (studie)loopbaan en eigenaarschap daarover te construeren en bij te houden, iets wat binnen het (kunst)onderwijs, c.q. binnen HKU, alleen maar belangrijker wordt. We leven in een in toenemende mate onvoorspelbare, complexe en geglobaliseerde wereld, met een snel veranderende beroepspraktijk. Dat vraagt om verschillende opleidingsvormen qua cultuur, opleidingsachtergrond, leerstijl, niveau, professionele ambitie, tijd, plaats en financiering. Het vraagt ook om onderwijs dat studenten leert om te gaan met complexiteit en ruimdenkend en flexibel de wereld tegemoet te treden, en het vraagt om eigenaarschap van studenten over hun eigen leren. Dit boek is geschreven voor zowel docenten als studenten en kan op verschillende manieren gebruikt worden. Deel I gaat vooral over wat eigenaarschap, spelen en ontwerpen inhoudt (own it, play it, and design it) en deel II beschrijft de twee ontwerp-canvasen van de beschreven methode en geeft voorbeelden, tools en regelsets.

## 1.2 Ontstaansgeschiedenis

Ruim 15 jaar help ik als docent, tutor en studieloopbaanbegeleider binnen verschillende HKU-opleidingen studenten bij het formuleren van hun leerdoelen en professionele ambities. Dit bleek en blijkt voor veel studenten nog steeds behoorlijk moeilijk te zijn.

Van 2011 tot 2013 volgde ik de Master Kunsteducatie. Hier kwam ik in aanraking met ludodidactiek, een didactiek die gaat over het ontwerpen van leersituaties op basis van gameprincipes. Tegenwoordig maak ik zelf als trainer deel uit van het ludodidactiekteam, waarbinnen ik onder andere voor de Master Kunsteducatie colleges verzorg. Ludodidactiek laat je heel goed kijken naar je eigen onderwijspraktijk: wat je eigenlijk van je studenten of leerlingen vraagt en waar het ontwerp van die praktijk beter kan. Vanuit deze hoek ging ik ook kijken naar de studieloopbaanbegeleiding die ik gaf. Naast het feit dat we studenten grote, lastig te behappen vragen stellen, viel me op dat het formuleren van (leer)doelen, en hier acties en/of regels (SMART) aan verbinden, eigenlijk erg lijkt op het ontwerpen van games, immers, onderdeel van het ontwerpen van games is het formuleren van een speldoel met daarbij regels.

Games kun je spelen. Je kunt daarin valsspelen, heel ijverig spelen of juist heel strategisch, en er kan zelfs excellent gespeeld worden. Games zijn activerend. Dat kun je niet altijd zeggen van persoonlijke ontwikkelingsplannen, waarmee ik tot dan toe studieloopbaanbegeleiding gaf. Dat zou wel moeten natuurlijk, maar ergens lijkt er iets te haperen.



Hierdoor borrelde de vraag op: "Wat als ik mijn studenten nu eens zou vragen om een spel te maken over hun studie, in plaats van een persoonlijk ontwikkelingsplan? Een spel dat geheel gebaseerd is op hun eigen leervragen en professionele ambitie, waar ze hun totale 'zelf' in meenemen?" Ook deze gedachte speelde mee: "Wat als ze die spellen vervolgens excellent gaan spelen? Kunnen we dan spreken over excellent studeren?"

Zoals eerder gezegd is de realiteit ambigu en zijn we niet enkel substantiële wezens: meetbaar en begrensd. We zijn relationele wezens; we hebben allemaal een bepaalde context en zijn verbonden met de wereld om ons heen.

Dit is precies wat mijn collega Imara Felkers, filosofe en docent aan HKU, in haar lessen cultuurfilosofie aan de orde stelt. Via theorieën van Marcus Aurelius en de Stoa kan ze uitermate goed inzichtelijk maken dat we meer zijn dan onze namen en onze cv's. En via theorieën van Johan Huizinga laat ze zien dat spel onmisbaar is en dat alle kunst en cultuur ontspruit uit spelen. Maar waarom hebben we het op deze kunstacademie dan niet meer over spelen met onze studenten? Waarom vertellen we onze studenten aan HKU niet meer over 'games' en 'play'?

En zo besloten Imara en ik in 2014 samen een programma te ontwikkelen waarin filosofie en game design gecombineerd worden om: 1. een inzicht bij studenten te bewerkstelligen in hun eigen pluriformiteit en speelse attitude, en 2. studenten een spel te laten ontwerpen aan de hand van hun eigen leervragen om zo tot een gepersonaliseerd studiepad te komen, waardoor ze hun eigenaardigheden, kwaliteiten, hobbies, interesses, etc. kunnen inzetten in hun studie.

In samenwerking met Evert Hoogendoorn, game designer, strateeg en een van de grondleggers van ludodidactiek, hebben we deze ambitie uitgebouwd tot een concrete methode. Als geen ander kan hij concepten tot inzichtelijke denkmodellen omtoveren. Samen hebben we onderzocht en schematisch weergegeven wat er allemaal bij het formuleren van leerdoelen en professionele ambities komt kijken. Hier hebben wij vervolgens verschillende canvassen bij ontwikkeld die helder en concreet de spelende mens uiteenzetten, en een bruikbare ontwerpmethode bieden om aan leerdoelen en professionele doelen te werken.

## 1.3 Begrippen en leeswijzer

Taal is echt een ding. Hoewel er in het hoofdstuk 'Play it' dieper ingegaan wordt op games en play, verdienen de begrippen 'spel', 'spelen', 'games' en 'play' meer uitleg. In het Nederlands willen de begrippen spel en spelen nog weleens door elkaar gehaald worden. Bij de zin 'playing a game' begrijpen we direct dat hier 'een spel spelen' bedoeld wordt. Maar in het Nederlands kennen we 'de Spelen' (de Olympische Spelen), 'de spellen' (zelfstandig naamwoord), 'spelen' (werkwoord) en 'spellen' (werkwoord). Verwarrend, daarom gebruik ik voor het werkwoord 'spelen' vaak 'play', en voor het zelfstandig naamwoord 'spel' meestal 'game'. Daarbij wil ik gelijk duidelijkheid scheppen over wat ik bedoel met 'games'. Ik heb het hier namelijk niet alleen over digitale videogames, maar over 'spellen' in het algemeen: bordspellen, kaartspellen, videogames, gedachtenspelletjes en gezelschapsspellen, analoog en digitaal, van puzzels tot multiplayer games.

Het boek bestaat uit twee delen. Deel I bevat de hoofdstukken 'Own it', 'Play it' en 'Design it', en beschrijft de relatie tussen eigenaarschap, spelen en ontwerpen. In deel II, bestaande uit de hoofdstukken 'Do it', 'Games' en 'Tools voor games', kan echt gewerkt worden met de methode. De canvassen worden in dit deel stapsgewijs uitgelegd, inclusief voorbeelden van gemaakte spellen en player profiles. Ook geeft dit deel concrete handvatten om mee te ontwerpen.

## DEEL I

Het hoofdstuk 'Own it' gaat over eigenaarschap van leren, het belang van motivatie en de rol die drive, doelen en ambitie spelen bij leren.

In het hoofdstuk 'Play it' wordt dieper ingegaan op wat play nu eigenlijk is. Dit hoofdstuk behandelt het verschil tussen kinderspel, 'paidia' en spelen met meer regels, 'ludus', het verschil tussen play en playfulness en hoe play en games zich tot elkaar verhouden. Wat een game is, hoe betekenisvol spelen ('meaningful play') tot stand komt en welke rol directe feedback daarin heeft.

Deze methode heeft zijn oorsprong in de ludodidactiek. In het hoofdstuk 'Design it' wordt uitgelegd wat ludodidactiek is. In dit hoofdstuk wordt ook de relatie uitgelegd tussen SMART leerdoelen formuleren en game design, en hoe die relatie tot uiting komt in deze methode.

## DEEL II

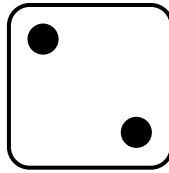
In het hoofdstuk 'Do it' worden de twee ontwikkelde canvassen stapsgewijs uitgelegd. In het eerste canvas ligt de focus op het tot uiting laten komen van de spelende mens. In het tweede canvas wordt uitgelegd hoe een game kan worden ontworpen op basis van eigen leerdoelen en professionele ambities. Vanaf dit hoofdstuk kunnen studenten en docenten direct met de methode aan de slag.

Het hoofdstuk 'Games' laat voorbeelden van gemaakte games zien van eerstejaars studenten Product Design en Fine Art. Hierin wordt ook de vraag behandeld of het games zijn of meer hulpmiddelen om tot een creatief maakproces te komen, en welke rol de feedback loop hierin heeft.

In het hoofdstuk 'Tools voor games' worden hapklare mechanics aangereikt die kunnen helpen bij het ontwerpen van de game. In dit hoofdstuk wordt nogmaals ingegaan op welke mechanics kunnen bijdragen aan verschillende dynamics (gedragingen van de speler). Ook worden hier voorbeelden van regelsets gegeven om het ontwerpen toegankelijker te maken.

Verzet de zinnen.

Maak de tekst mee.



# OWN IT

## 2.1. Eigenaarschap

Eigenaarschap heeft te maken met zelfstandig leren en je eigenaar voelen van je leerproces, zowel bij de voorbereiding en de uitvoering als bij het behalen van mijlpalen ((deel)kwalificaties, formele erkenning van informeel functioneren) en reflectieve opbrengst (empowerment, identiteitsvorming, bewustwording van de eigen waarden).

Eigenaarschap toont zich ook in het onderkennen van de eigen waarde via persoonlijke empowerment en het nemen van persoonlijke verantwoordelijkheid. (Duvekot, 2016, p.74)

Studenten met een gevoel van eigenaarschap van leren beschouwen leren als iets waarover ze zelf zeggenschap hebben, dat ze niet kan worden afgepakt en waar ze trots op zijn.

“Eigenaarschap van leren verplaatst de verantwoordelijkheid voor falen of succes naar de lerende zelf. Dat betekent dat studenten hun eigen ervaringen en inspanningen gaan waarderen en zo zelfsturend worden.”  
(Duvekot, 2016 p. 68)

Het geven van autonomie aan, en zelf laten formuleren van leerdoelen door, de student zijn belangrijke voorwaarden voor eigenaarschap en zelfsturing. Eigenaarschap en zelfsturing vragen op hun beurt ook betrokkenheid en motivatie van studenten. Wanneer studenten zelf de regie kunnen nemen over hun studie en deze zich toe-eigenen, kunnen zij ook laten zien hoe zij het programma en bepaalde vakken gebruiken om (eigen) geformuleerde leerdoelen te behalen. Zij geven daarmee zelf betekenis aan het geleerde, en studeren echt vanuit zichzelf.

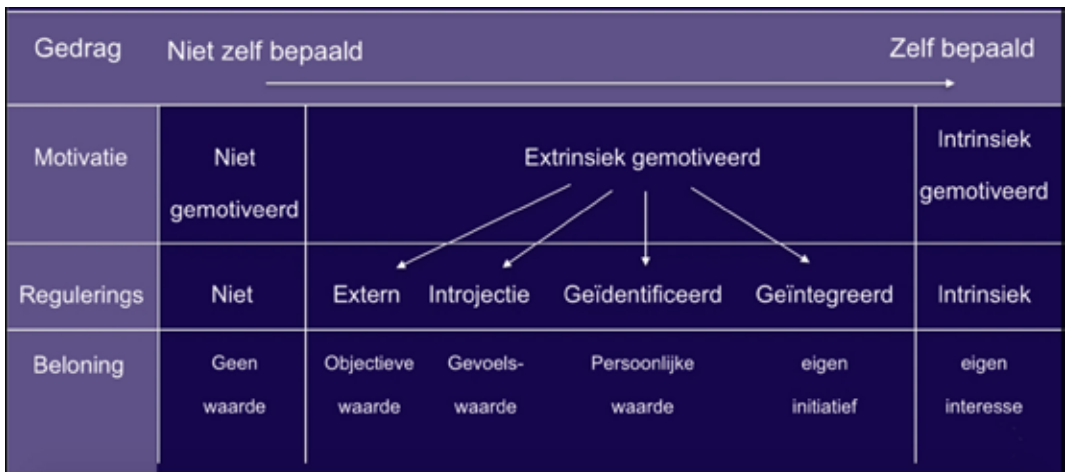
Daarbij komt dat het onderwijs meer en meer studenten opleidt voor beroepen die misschien nog niet bestaan. Dat betekent dat je de studenten al tijdens de studie het concept van het beroep waarvoor zij studeren

zelf wilt laten vormgeven, zodat zij met een eigen profiel afstuderen. Eigenaarschap is dus niet alleen belangrijk tijdens de opleiding, maar ook bij het zelf betekenis geven aan een al dan niet bestaand toekomstig beroep. Welke ontwerper of kunstenaar van de toekomst wil je worden?

## 2.2. Motivatie

Binnen het kunstonderwijs gaan we er vaak vanuit dat studenten behoorlijk intrinsiek gemotiveerd zijn. Er is immers al toelating gedaan, waarbij over motivatie is gesproken en werk is getoond. Zowel door studenten als door de opleidingen is dus al enige inspanning verricht om te zorgen dat studenten op de juiste plek zitten. De vraag is: hoe deze motivatie wakker te houden en te verhogen?

Er zijn verschillende theorieën over motivatie. Verreweg de meest populaire theorie is de self-determination theory van Deci & Ryan (1985; 2000). De zelfbeschikkingstheorie maakt onderscheid tussen intrinsieke en extrinsieke motivatie. Intrinsieke motivatie is motivatie die van binnenuit komt: studenten zijn gemotiveerd om iets te leren waarin zij zelf geïnteresseerd zijn. Bij extrinsieke motivatie zorgen externe prikkels dat studenten gemotiveerd zijn, bijvoorbeeld een beloning in de vorm van een hoog cijfer. Intrinsieke motivatie zorgt vaak voor betere leerresultaten. Tussen niet gemotiveerd gedrag en intrinsiek gemotiveerd gedrag zit een heel spectrum aan extrinsiek gemotiveerde gedragingen (zie figuur 1).



figuur 1 Het SDT-continuüm

De self-determination theory van Decy & Ryan gaat in op drie aspecten die intrinsieke motivatie kunnen verhogen:

- Autonomie. Studenten hebben de vrijheid om activiteiten naar eigen inzicht uit te voeren en hebben invloed op wat zij doen.
- Gevoel van competentie. Studenten hebben vertrouwen in hun eigen kunnen.
- Relatie, sociale verbondenheid. Studenten voelen verbondenheid met de omgeving, hebben vertrouwen in anderen.

Intrinsieke motivatie kun je ook heel snel om zeep helpen als je geen aandacht schenkt aan deze drie aspecten.

In het kunstonderwijs vragen we daarom vaak naar de fascinatie van individuele studenten en hun eigen interesses. We hopen hierdoor dichter bij de drijfveren van studenten te komen, waardoor het leren zo betekenisvol mogelijk wordt.

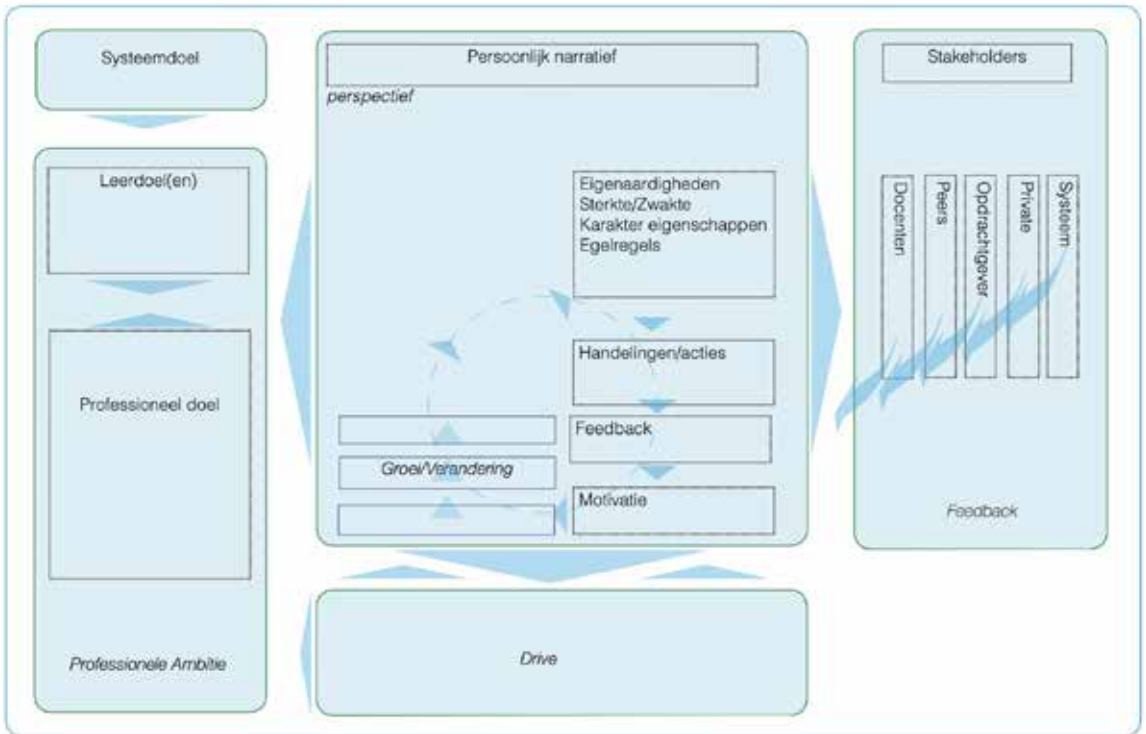
## 2.3. Drive, doelen en ambitie

Om tot een zo persoonlijk mogelijk studieplan te komen, wordt bij kunstonderwijs niet alleen naar (persoonlijke) leerdoelen gevraagd, maar ook naar professionele ambitie(s) en drive van studenten. Soms is het ingewikkeld om drive, doelen en ambities los van elkaar te zien. Zeker binnen het kunstonderwijs, waar een groot deel van het studeren ook 'maken en creëren' is, vaak vanuit dus een eigen fascinatie.

Hierdoor kan feedback heel persoonlijk overkomen en geïnterpreteerd worden als kritiek op persoonlijke waarden en drijfveren, terwijl deze bedoeld moet zijn als feedback op de acties van de student en leerdoelen, die weliswaar deels persoonlijk zijn, maar deels ook opleidingsgebonden en gekoppeld aan de landelijke competenties.

Om inzichtelijker te maken wat de relatie is tussen verschillende (leer)doelen van studenten, (persoonlijke) waarden en de opleiding is een 'personal narrative canvas' ontworpen, waarin dit schematisch wordt weergegeven. Dit canvas gebruiken we als onderlegger in coachingsgesprekken met studenten binnen de HKU Master Kunsteducatie.

(Zie figuur 2)



figuur 2 Personal narrative canvas



In dit canvas gaan we ervan uit dat we ons op de (kunst)opleiding in verschillende systemen begeven waarin we, naast persoonlijke leerdoelen, ook aan bepaalde (opleidings)doelen moeten voldoen. Deze noemen we gezamenlijk het systeendoel. Bijvoorbeeld: iedere opleiding heeft een aantal landelijk geformuleerde competenties, en studenten moeten elk jaar 60 ECTS behalen. Ook bevinden we ons in een systeem waarin we de huur/hypotheek moeten betalen, etc. Systeendoelen staan behoorlijk vast.

Systeendoelen hebben ook invloed op onze professionele ambitie. Die professionele ambitie vertalen we vaak naar een professioneel doel op wat langere termijn. Om tot dit professionele doel te komen, moeten kleinere, al dan niet persoonlijke, leerdoelen behaald worden.

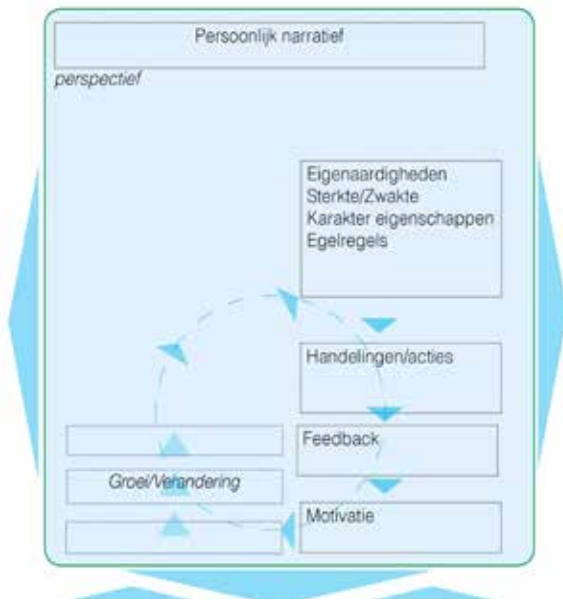
Professionele doelen en leerdoelen zijn wel veranderlijk. Gaandeweg de studie kunnen studenten er plots achterkomen dat hun kwaliteiten toch beter passen bij een ander beroep, kunnen ze andere kwaliteiten in zichzelf ontdekken, of ontstaan er andere interesses waardoor hun professionele ambitie kan verschuiven.



Dan is er nog de drive, ook wel de waarden, van de student. Waar leerdoelen en professionele doelen komen en gaan, zal je drive bij je blijven. Drive is een staat van zijn en doen die

zin en betekenis aan het leven geeft. Een waarde is niet iets wat je kunt behalen of verdienen, het is iets wat je nastreeft in het leven; het zegt iets over hoe je wilt leven en waar je voor staat. Je drive kan zeker van invloed zijn op je professionele ambitie. Na je 20ste levensjaar verandert deze drive in de kern niet of nauwelijks meer.

De pijlen tussen de verschillende doelen en waarden laten zien hoe ze zich tot elkaar verhouden, en de containers laten zien of ze los te koppelen zijn, of dat ze onderdeel van iets groters zijn.



## 2.4. Persoonlijk narratief en mensbeelden

De eigenheid van de student is het perspectief van waaruit we vertrekken in dit canvas. We noemen die eigenheid het persoonlijk narratief van de student, met in het midden de eigenaardigheden van de student, sterke en zwakte punten, bepaalde karaktereigenschappen en 'egelregels' (hier kom ik later op terug). De student handelt en krijgt als reactie op dit handelen feedback. Dus de kunststu-

dent maakt werk (hij/zij schildert bijvoorbeeld, speelt een instrument, ontwerpt, tekent, programmeert, etc.), daar komt een resultaat uit voort waarop gereageerd en gereflecteerd kan worden en op door kan worden gebouwd. Dit motiveert de hieropvolgende handelingen.

Dat we vertrekken vanuit een persoonlijk narratief komt voort uit de gedachte dat mensen verhalende wezens zijn. We structureren en interpreteren de wereld en haar concepten via verhalen. We vertellen verhalen, ook via het maken, waarmee we betekenis geven aan de wereld om ons heen. Verhalen verklaren de doelen die we nastreven en geven houvast bij verandering.



“Volgens de narratieve identiteitstheorie is het verhaal niet alleen een vruchtbare metafoor om de persoonlijke identiteit te beschrijven, maar construeren mensen hun identiteit daadwerkelijk met behulp van (levens)verhalen.” (de Mul, 2000).

### **Imara Felkers legt het hieronder meer gedetailleerd uit:**

“Jos de Mul baseert zijn ‘verhalende zelf’ grotendeels op de Franse filosoof Paul Ricoeur en daar is wel wat voor te zeggen. In onze common sense opvatting gaan we ervan uit dat mensen rationele wezens zijn die keuzes en opvattingen baseren op ons verstand, en dat biologie ons menszijn bepaalt. Ricoeur stelt echter dat we in onze diepste essentie verhalende wezens zijn, en daar heeft hij – hoe opmerkelijk dit misschien op het eerste gezicht ook lijkt – veel bewijs voor. Als je kijkt naar de wereldreligies, stellen theologische wetenschappers vast dat deze allemaal zijn gebaseerd op (mythologische) verhalen. Naast dit ‘grote’ verhaal zijn ook onze ‘kleine verhalen’ tekenend voor ons mens-zijn. Kinderen maken constant verhaaltjes en vertellen deze keer op keer. Bij hen spelen verhalen een kernrol om de wereld te vatten. Maar niet alleen kinderen: ook als we ouder worden, neemt het verhaal een grote plaats in in ons leven; denk alleen al aan het appverkeer op onze smartphones.

Ricoeur stelt dat we in de kern verhalende wezens zijn, maar dat dit narratief niet eenduidig of eenlijng is: we bepalen ons verhaal aan de hand van vaststaande rollen die we hebben, maar binnen die rollen verandert de inhoud constant. We laten dingen weg, we overdrijven, we vullen dingen in voor een ander, we menen te denken dat, we vergeten, we maken de dingen mooier, we zijn gewend om zaken negatief te vertellen of juist heel positief, etc. Kortom: de idee dat een verhaal de klassieke opbouw kent van ‘begin – midden – eind’ wordt door Ricoeur weerlegd. Het zelf wordt weliswaar bepaald door rollen, maar daarbinnen is het werkelijk wezen ambigu; dat wordt gestructureerd door een verhaallijn die tegelijkertijd en opeenvolgend plaatsvindt.

Dit ‘zichzelf’ is veel moeilijker te vatten dan vaak gedacht wordt vanuit vaststaande rollen.

### **Mensbeelden**

De rollen die we gedurende een dag (of een leven) aannemen, zoals die van dochter of zoon van, student of docent, vriend of vriendin, zijn niet hetzelfde als jezelf zijn. Aan de hand van en binnen deze rollen kunnen we identiteit ontlenen, zinvolheid ervaren, geluk bereiken, tevreden zijn, trots, etc. Maar het is heel belangrijk om onderscheid te maken tussen de rol en het zelf in deze rol.

(Sport) filosoof Jan Tamboer maakt in zijn dissertatie *Mensbeelden achter bewegingsbeelden* een heel duidelijk onderscheid. Vanuit zijn achtergrond neemt hij lichaamsbeeld als mensbeeld en onderscheidt dit in twee typen: het substantiële en het relationele. Vanwege de helderheid van zijn beschrijving heb ik de vrijheid genomen om het lichaamsbeeld te vervangen voor het mensbeeld.



figuur 3 Anatomische pop

### Mensbeelden: substantieel mensbeeld

In het substantiële mensbeeld spelen de rollen die we gedurende een dag (denk aan vriendje van, klassenvertegenwoordiger, student, klant, treinreiziger, zwartrijder, eigenaar van een kat, fietser, voorbijganger, wachtende in een kassarij, pizzabezorger, etc.), maar ook aan rollen die we innemen in ons leven, zoals zoon of dochter, kind, moeder, vader) een (haha) grote rol. In deze opvatting wordt de mens gezien als een begrensd wezen waarin je de mens makkelijk kunt herkennen. Zoals een anatomische pop die vroeger veel bij huisartsen stond (figuur 3): een gedeelte met huid bedekt, en de rest open zodat je de organen kunt zien. Zo wordt de mens in dit mensbeeld opgevat: de mens houdt op bij de huid. Hierdoor wordt de vraag wie of wat we zijn heel hanteerbaar, immers: 'what you see is what you get'. We hoeven alleen maar af te gaan op onze zintuiglijke waarnemingen: vrouw, jong, dun, lang.

Bij dit mensbeeld horen materialistische en mechanistische filosofieën die uitgaan van een mens als een duaal wezen waarin de geest afgescheiden is van het lijf. Denk aan de opvatting: 'de mens als machine' en het

lijf als 'kerker'. Uitspraken die hierbij horen, zijn bijvoorbeeld: "de knop moet om", "verstand op nul", "er ging een lichtje branden".

Dit beeld van de mens is waar, maar tegelijkertijd ontsnapt er iets wezenlijks wat de mens tot mens maakt. Tamboer schaarde de visies die dit ontsnappen erkennen onder wat hij het 'relationele' noemt.

### Mensbeelden: relationeel mensbeeld

Veel hedendaagse denkers zoals Merleau-Ponty of Heidegger kun je rekenen tot dit mensbeeld. De filosofie van Merleau-Ponty's 'etre-au-monde' (tot of naar de wereld zijn) bijvoorbeeld gaat ervan uit dat we tot de wereld behoren, maar ook dat we betekenis willen geven aan die wereld. We kunnen ons nooit losmaken of los zien van de wereld om ons heen. Wij, de mens, kenmerken en ontwikkelen onszelf door relaties. Deze ontwikkeling wordt gekenmerkt door werkwoorden: gedurende ons leven lopen, denken, studeren, luieren, lummelen, praten, zitten, genieten, vertragen, vieren, spelen we, etc. Het is dus geen statisch gegeven, maar duidt altijd op een situatie waarin je je bevindt en de mogelijkheden die je hebt. Al deze werkwoorden leiden tot het belangrijkste werkwoord: 'zijn'. Gedurende zijn hele leven is de mens aan het 'zijn'.

Zijn, waar al deze werkwoorden die activiteit aangeven verbonden mee zijn; de mens toont zichzelf in beweging. De Engelse aanduiding zegt het zo treffend: wij zijn human be-ing: aan het zijn 'zijn'.

Alleen dit netwerk aan werkwoorden waarin we 'aan het zijn' zijn, met hechting aan en binding met de wereld, is veel lastiger te vatten dan de mens in zijn hoedanigheid als rol: student, docent, etc. Toch komt het relationele mensbeeld dichter bij de realiteit dan het mensbeeld dat de rol als uitgangspunt neemt." (Felkers, 2019)

## 2.5. Eigenregels

Om handen en voeten te geven aan het eigen mensbeeld van studenten, gebruiken we binnen de methode het verhaal 'egelregels' van Hanna Kraan, uit het boek *De boze heks geeft een feest*. Het is een kinderverhaal waarin een egel een spel maakt, wat alleen hijzelf kan winnen: een 'eigenregel'. Alle andere dieren van het bos lukt dit niet vanwege de regels van de egel. "Met egelregels kan alleen een egel winnen, zei de uil..."

In dit verhaal komt het erop neer dat we allemaal anders zijn en dat we allemaal ons eigen spel kunnen winnen, mits we onze eigen eigenaardigheden en sterke en zwakke eigenschappen kennen en meenemen in ons handelen. Het verhalende aspect hierin zijn de eigen regels die gevormd worden door die karaktertrekken en eigenaardigheden, en het eigen spel. Via deze eigen eigenregels raak je ook de verschillende mensbeelden aan, omdat bepaalde karaktertrekken of eigenaardigheden zowel een substantiële uiting kunnen hebben als een relationele. Zo kunnen we op verschillende manieren naar mensen kijken: als substantiële en als relationele wezens.

## 'EGELREGELS' UIT DE BOZE HEKS GEEFT EEN FEEST

Hanna Kraan

De haas stond net te bedenken waar hij heen zou gaan, toen de merel kwam aanvliegen. "Haas, kom je naar de open plek? De egel heeft een spel bedacht."

"Wat voor spel?"

"Dat legt hij zelf wel uit. Ik ga de uil halen."

En weg was de merel weer. De haas liep naar de open plek. Daar stond de egel met een stok in de grond te krassen. Hij trok lijnen naast elkaar en dwarslijnen, de hele open plek werd verdeeld in vakken.

"Hoi haas. Bijna klaar. Deze nog ... Zo!"

"Wat een groot spel", zei de haas. "Het lijkt wel een reuzendambord." De merel en de uil streken neer.

"Gaan we schaken?" vroeg de uil. "Nee," zei de egel. "Dit is een nieuw spel. Heb ik net bedacht. Kijk." Hij wees naar de vakken.

"Je moet daar..."

"Oehoe!" riep een schelle stem boven hun hoofd. De dieren keken omhoog. De boze heks vloog op haar bezem een rondje boven de open plek. "Wat moet dat voorstellen? Ganzenbord?" "Nee," zei de egel. "Dit is een nieuw spel. Zelf bedacht. Doe je mee?"

"Hoe gaat het dan?" vroeg de heks en ze landde midden op de open plek. "Niet daar!" schreeuwde de egel. "Je veegt de lijnen uit." Hij holde naar het midden en gaf de heks een duw. "Ga bij de anderen staan. En niet op de lijnen lopen." De heks tilde haar bezem op en liep voorzichtig naar de rand van de open plek. "Zo," zei de egel en hij smeed zijn stok tussen de struiken. "Je moet van hier naar de overkant springen, van het ene vak in het andere. En je mag niet op de lijn staan. Kijk zo." Hij sprong naar voren.

"Wie het eerst aan de overkant is."

"Is dat alles?" vroeg de haas. "Er zijn nog een paar regels, maar die leg ik wel uit, als we bezig zijn. Ga allemaal voor een vak staan." De dieren gingen naast elkaar staan, voor de eerste lijn. De heks zette haar bezem tegen een boom en ging naast de uil staan. "Wanneer beginnen we?" vroeg de merel. "Als ik 'ja' zeg," zei de egel. "Dus, wie het eerste daar is?" vroeg de heks. "Ja," zei de egel. De uil en de merel sprongen naar voren. "Stop!" riep de egel. "We zijn nog niet begonnen!" De uil draaide zich om. "Maar je zei 'ja'." "Dat was niet het goeie 'ja'. Dat telde niet." De uil en de merel kwamen terug. "Allemaal klaar?" riep de egel. "Ja!" zei de heks. De uil en de merel sprongen weer naar voren. "Kom terug!" stampvoette de egel. "Dat zei ik niet." Met lange gezichten liepen de

uil en de merel terug. De haas tikte met zijn voet op de grond. "Beginnen we nou nog eens?" vroeg de heks. De egel schraapte zijn keel. "Ja!" Iedereen sprong weg behalve de uil. "Ho!" riep hij. "Ik wist niet dat dit het goeie 'ja' was." De egel bleef staan. "Over! Valse start!" De anderen kwamen weer terug. "Ik was al bijna aan de overkant," mopperde de merel. "Je moet het ook anders doen," zei de haas. "Je moet zeggen: 'Op uw plaats. Klaar'...? Af!" "Zo doe je dat."

"Zo doe je dat niet," zei de egel boos. "Dit is mijn spel en dit zijn mijn regels." Hij keek of iedereen goed stond. "Daar gaan we"... "Ja!"

Iedereen begon te springen. Al springend hield de egel de anderen in de gaten. "Fout!" riep hij en hij wees naar de merel. "Jij bent af. Je staat op de streep." "Niet waar," zei de merel verontwaardigd. "Ik sta goed."

"Je staat zelf op de streep," kraste de heks. "Je bent zelf af." De egel keek naar zijn voeten. Hij stond op de streep. "Dat moet juist," zei hij snel. "In het..." Hij keek achterom. "In het een, twee, drie, vierde vak moet je juist op de streep staan. Dat is de regel."

De anderen gingen op de streep van het vierde vak staan en sprongen verder. De haas was het eerst aan de overkant. "Gewonnen!" "Je hebt de boom nog niet aangeraakt," zei de egel. "Dan telt het niet." De haas raakte de boom aan. "En nu terug," zei de egel. "Achteruit springen."

"Ik ben er al", kraaide de heks. "Boom aantikken!" "Heb ik al gedaan." "Terugspringen dan." "Wat een vermoeiend spel," hijgde de uil. "Ik krijg steken in mijn zij."

"een raar spel," mopperde de heks. "Met rare regels."

De merel sprong haar voorbij. "Kijk maar uit. Ik haal je in."

"Gewonnen!" riep de haas en hij tikte de boom aan bij het begin. De egel draaide zich om. "Nu moet je nog naar het midden rollen. Kijk, zo."

Hij rolde zich op en rolde weg.

"Hee!" riep de merel. "Dat is niet eerlijk. Dat kunnen wij niet." "Wij kunnen alleen dit," zei de haas en hij ging de egel koppeltjeduikelend achterna. "Maar dat doe ik niet," zei de uil buiten adem. "Ik heb nu al steken in mijn zij."

De heks bleef staan. "Rollen?" krijste ze. "Ik zal daar gek zijn! Ik doe niet meer mee." De egel rolde naar het midden van de open plek en ging staan. "Ik heb gewonnen!" juichte hij. "Hoera!" "Jij hebt helemaal niet gewonnen!" schreeuwde de merel. "Je moet die boom nog aantikken en nog achteruit springen, je slaat een heel stuk over."

"Dat mag," legde de egel uit. "Ik heb het spel bedacht, en de bedenker mag twee dingen overslaan. Dat zijn de regels."

"Maar wij kunnen niet rollen," zei de uil. "Dan kunnen wij toch nooit winnen?"

"Nee," giechelde de egel. "Onsportief!" riep de merel kwaad. "Jij met je regels!" snerpte de heks. "Weet je wat ik doe met die regels van je? Daar veeg ik de vloer mee aan!" Ze stampte naar haar bezem en begon wild te vegen.

'Egelregels' uit *De boze heks geeft een feest*

Zwiep zwiep zwiep en alle lijnen waren verdwenen. "Mijn spel!" riep de egel. "Stom spel," mopperde de heks. "Stomme egelregels." "Met egelregels kan alleen een egel winnen," zei de uil. "En dat is niet eerlijk." "We spelen het gewoon nog eens," zei de haas. "En dan bedenken we samen de regels."

"Ik weet een goeie merelregel," grinnikte de merel. "Om te winnen moet je naar het topje van die boom vliegen." "En daarna de egel in een sprinkhaan veranderen," zei de heks dreigend. "Heksenregel, hihhi."

"We beginnen opnieuw," zei de haas. "Gewoon van hier tot aan de overkant," zei de egel. "En terug." "Doen jullie allemaal weer mee?" De merel haalde haar schouders op. "Waarom niet?" "Nog één keer dan," zei de uil.

"Mij best," zei de heks. "Maar als dat egelbeest weer valsspeelt, verander ik hem in een sprinkhaan."

"Ik speel nooit vals," zei de egel. "Dat waren nou eenmaal de regels."

"Niemand speelt vals," zei de haas. "Zorgt u voor de strepen?" De heks gooide haar bezem aan de kant en alle lijnen stonden weer.

"Op uw plaatsen," zei de haas. "Klaar...? Af!" Daar gingen ze weer. Alleen de egel bleef staan. "Overnieuw!" riep hij. "Je had 'ja' moeten zeggen!"

(Kraan, 2002)

## 2.6. Feedback en stakeholders

Uiteraard mag ook de buitenwereld, zoals docenten, peers en eventuele opdrachtgevers, niet vergeten worden. We hebben hen in dit canvas stakeholders genoemd, omdat de buitenwereld niet alleen feedback geeft op wat je doet, maar vaak ook belangen daarbij heeft. Docenten willen je bijvoorbeeld graag vooruit helpen, hun belang is dat studenten wat leren en wat aan het vak hebben. Ouders hebben misschien heel andere belangen, bijvoorbeeld dat je niet te veel studiekosten maakt, zo snel mogelijk afstudeert en 'goed terecht komt'.

Peers hebben op hun beurt uiteraard ook eigen en andere belangen dan docenten of ouders. Wat we vooral in dit canvas willen laten zien is waarop er feedback kan worden geven.

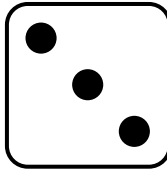


Het zou namelijk nooit zo moeten zijn dat de student in een leersituatie feedback of kritiek krijgt op zijn/haar drive.

Een zuiver feedbacksysteem geeft feedback op het handelen van de student.

Uiteraard komen bepaalde handelingen voort uit een drive, maar dan moeten die handelingen en wat daaruit voortkomt bevestigd worden, en niet de waarden zelf.

Het personal narrative canvas helpt studenten nog niet echt te spelen of tot een game te komen, terwijl we juist dat spelen zo belangrijk vinden. Via spelen maken we verhalen en geven we betekenis aan de wereld. Sterker nog: via spelen maken we de wereld van onszelf. Daarover gaat het volgende hoofdstuk.



# PLAY IT

## 3.1 Play

*Play gives us the world, and through play we make the world ours.*  
(Sicart, 2014)

Het werkwoord 'spelen' is een notoir moeilijk te definiëren concept. Het is een cultureel en sociaal gebonden specifiek idee. Historisch gezien zijn er twee kampen binnen de studie naar 'play': degenen die play zien als vrijwillig, intrinsiek, en belangrijk voor socialisatie en vrijetijdsbesteding – de zogenaamde 'idealizers', zoals Huizinga en Caillois – en degenen die play meer beschouwen als een ritueel en als communicatiemiddel, en ook play bestuderen in natuurlijke situaties, meer vanuit de antropologie zoals Gregory Bateson, Victor Turner en Brian Sutton-Smith.

Tijdens de filosofielessen van Imara Felkers behandelen we met de studenten beide kampen. Johan Huizinga laat ons zien dat we spelende mensen zijn, dat spelen overal is en dat spel de 'gedetermineerdheid van de gedachte' opheft. Play heft onze beperkingen in het denken op, doordat we met de regels van het spel akkoord gaan en daarmee vrijwillig in de 'magische cirkel' van het spel stappen; de werkelijkheid in een werkelijkheid.

De hoofdkenmerken van spelen en spel zijn volgens Johan Huizinga:

- 1 Vrijheid: het is vrij en niet opgelegd, je hoeft het niet te doen, als het moet is het geen spel.
- 2 Het is van tijdelijke aard; je bevindt je buiten het gewone leven.
- 3 Het is begrensd: er zijn regels aan verbonden en het speelt zich in een bepaalde tijd af. Je kunt het spel herhalen, maar het zal niet hetzelfde zijn.



Huizinga lijkt zich echter wel vooral te concentreren op (hogere) spelvormen, waardoor spel, het spelen en het spel in zijn schrijven door elkaar lopen. Roger Caillois reageert hierop in *Man, Play and Games*. Hierin beschrijft hij 'ongereguleerde' spelvormen die hij 'paidia' noemt en 'gereguleerde' spelvormen die hij 'ludus' noemt. Waar Huizinga's wetenschappelijke en historische verhandeling op kennis leunt, gebruikt Caillois structuur, toch is hij in staat deze ongereguleerde spelvormen in tekst te vangen. Zijn typologie verzamelt alle vormen van play in een gestructureerd systeem van vier categorieën: agon (competitie), alea (kans), mimicry (simulatie) en ilinx (vertigo). (Zie figuur 4)

Agon (competitie) bevat alle games en play waarbij mensen hun vaardigheden kunnen tonen door met elkaar te concurreren. Bij alea (kans) ligt de nadruk meer op het lot dan op vaardigheid. De onzekerheid van de uitkomst zorgt voor een opwindende spanning, ongeacht die uitkomst. Bij mimicry (simulatie) ligt de aandacht op het uitvoeren. Ilinx (vertigo) gaat over spanning en risico. Hoewel de categorieën permeabel zijn en bepaalde combinaties kunnen worden gemaakt, omvat elke categorie zijn eigen gespecificeerde en gekarakteriseerde activiteit.

	<b>AGON</b> Competitie	<b>ALEA</b> Kans	<b>MIMICRY</b> Rollenspelen	<b>Ilinx (Vertigo)</b> Thrillseeking
<b>PAIDIA</b> eruption of energy Zin, drang, willen maken Ongebonden Onvoorbereid	'racen' 'duwertje' Voetbal op het achterpad in je eentje.	Tel spelletjes Kop –munt  Gokken Wedden dat	Maskerspelen Verkleeden  Vader en Moedertje	Rondtollen Ronddraaien  Dansen Headbangen  Achtbaan
regels Primair Conventies <b>LUDUS</b>	Wedstrijden, sporten.	Lotterijen, Wed wedstrijden Bet en Win	Theater	'Volador' Snowboarden Skeleton Rodelen

figuur 4 Schema Roger Caillois

Via Huizinga en Caillois komen in de lessen ook andere beschouwingen over play aan de orde. Want play vindt niet enkel plaats in games. Games zijn ruimten voor play, zoals bijvoorbeeld speeltuinen en pretparken, maar hierbuiten wordt net zo goed gespeeld. Play is de wisselwerking tussen structuur en vrijheid. En play zit in dingen, niet in jou, zoals ook Ian Bogost zegt Play is een activiteit, maar misschien nog wel meer een proces:

“If fun is an admiration for the absurd arbitrariness of things, play is the process by which we arrive at that respect. Play is an activity, but even more so it’s a material property of all objects – from guitars to steering columns to malls to lawns to language to, well, games – and fun is a sensual quality that emanates from them when we touch these things in the right way. Discovering, choosing, managing, and living with what’s inside a particular playground – that’s where fun, and where meaning, resides.” (Bogost, 2016)

Ook in *Fun, Taste, & Games* (Sharp & Thomas, 2018) wordt beschreven dat play niet begint wanneer het fluitje klinkt of de klok begint te lopen, en niet stopt na het laatste doelpunt of wanneer iedereen van de tafel wegloopt. Play begint met de herkenning van een gelegenheid om te kunnen spelen. Het gaat hier over ‘set-outsideness’. Set-outsideness wordt in *Fun, Taste, & Games* uitgelegd als een houding of gemoedstoestand die nodig is voor play-ervaringen, een houding die ons intellectuele of ‘bedachte’ ervaringen als echt en waardevol laat zien.

Wanneer we een play-ervaring aangaan, zetten we bepaalde verwachtingen opzij van bruikbaarheid, efficiëntie en doelmatigheid. Sterker nog, we verlangen naar nuttelosheid, inefficiëntie en onuitvoerbaarheid als onderdeel van de speelervaring. Bernard Suits noemt een vergelijkbare houding een ‘lusory attitude’, een houding waarin spelers de willekeur van de regels in de game accepteren. Het is, zoals Suits het noemt: “the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles”. Maar Suits heeft het hier wel over een houding enkel binnen games. Set-outsideness en playfulness zijn houdingen die je ook buiten games kunt aannemen.

### 3.2 Playfulness, worldfulness en studiehouding

Het grote verschil tussen play en playfulness is dat play een activiteit is en playfulness vooral een houding, zo schrijft Miguel Sicart in *Play Matters*. Playfulness is een manier om met bepaalde contexten en objecten om te gaan, die vergelijkbaar is met spelen maar de doelstellingen van dat object of die context respecteert. Playfulness is een fysieke, psychologische en emotionele houding ten opzichte van dingen, mensen en situaties. Het is een manier om met de wereld in contact te komen die voortkomt uit ons vermogen om te spelen.

“Playfulness reambiguates the world”. Hiermee bedoelt Sicart dat, om playful te zijn, het nodig is dubbelzinnigheid toe te voegen aan de wereld om ons heen, en te spelen met die dubbelzinnigheid. Playfulness vindt

dus niet altijd plaats binnen contexten voor play. De contexten waarin playfulness plaatsvindt worden bezet door play. Playfulness neemt dus een van de kernkenmerken van play over, namelijk toe-eigening. En juist dit aspect is interessant binnen een studie: het je toe-eigenen van je studie en van je toekomstige beroep.

Ian Bogost gaat nog een stap verder met het concept 'worldfulness'. In *Play anything* houdt Bogost een pleidooi om de wereld te betreden met openheid en een nieuwsgierige houding, en op een speelse manier, opdat we meer betekenis in de dingen om ons heen vinden. Bogost pleit niet voor mindfulness zoals in het zen-boeddhisme, maar voor worldfulness – de nadruk/focus op jezelf verleggen naar al het andere, ontzag hebben voor de dingen om je heen, en je lerend opstellen.

In een ideale studiehouding zien we natuurlijk de hierboven beschreven houdingen: het toe-eigenen en je open en nieuwsgierig opstellen.

### 3.3 Over Games

Hoewel er prima gespeeld kan worden buiten of zonder games vertellen we onze studenten ook graag over games, omdat er in games altijd wordt gespeeld. Ook van games bestaan er verschillende definities. Johan Huizinga omschrijft het spel als een magische cirkel:

“Naar de vorm beschouwd kan men dus, het spel noemen: een vrije handeling, die als 'niet gemeend' en buiten het gewone leven staande bewust is, die niet-temin de speler geheel in beslag kan nemen, waaraan geen direct materieel belang verbonden is, of nut verworven wordt, die zich binnen een opzettelijk bepaalde tijd en ruimte voltrekt, die naar bepaalde regels ordelijk verloopt, en gemeenschapsverbanden in het leven roept, die zich gaarne met geheimen omringen of door vermomming als anders dan de gewone wereld accentueren, waarbij verbeelding een grote rol speelt.”

Als het spelen stopt, is de magische cirkel ook weg. Alles begint en eindigt in de cirkel.

Katie Salen en Eric Zimmerman geven een definitie van games aan de hand van zes kern-elementen:

- 1 A game is a system
- 2 It is artificial
3. It has players

4. It has conflict
5. It has rules
6. It contains a quantifiable outcome/goal, an ending state in which players can either be considered the 'winners' or the 'losers'. (Salen & Zimmerman, 2004)

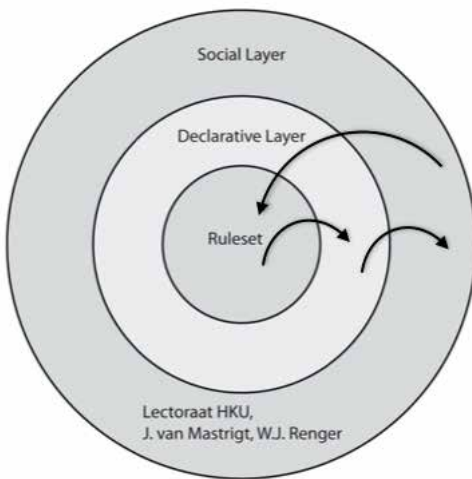
Dan zijn er nog een aantal andere sleutelbegrippen die in meerdere definities terugkomen, zoals:

voluntary, goal-oriented, activity, etc. In bijna alle definities regels en doelen voor.

### 3.4 Game als systeem

Een game is een systeem, zoals uit de definitie hierboven ook blijkt. Als ik aan mijn studenten moet uitleggen wat nu precies een spel is, doe ik dat altijd aan de hand van het drie-lagen-model. (figuur 5) Dit model is ontwikkeld door Jeroen van Mastrigt (destijds lector Game Design & Development aan HKU) en zijn kenniskring. Het is een adaptatie van een

schema uit het boek *Rules of Play*. (Salen & Zimmerman, 2004)



figuur 5 Het drie-lagen-model

De kern van elke game is de regelset. Vaak is deze regelset zo abstract dat de meeste mensen de game niet eens als game zouden herkennen. Een boekje met de regels en voorschriften voor het veld, de belijning en de maat van de goals voelt bijvoorbeeld niet als een potje voetbal, ook al is alles wat kan en mag in het spel beschreven.

Bordspellen worden vaak bij de eerste speelbeurt 'open' gespeeld, omdat alleen het lezen van de regels niet volstaat. Bij digitale spellen is dat nog veel erger: de code van een spel is zelfs voor de fanatiekste spelers

vaak niet als zodanig herkenbaar. Om deze abstracte laag te ontsluiten is een verklarende laag nodig, die de regels vertaalt naar een begrijpelijke vorm. Deze kan beeldend of verhalend zijn, en een spel kan ook gebruik maken van de conventies van het genre of conventies uit andere media. Deze laag ontsluit de regelset voor de speler door een wereld te creëren.

De declaratieve laag is meer dan alleen de uiterlijke vormgeving van het spel: het gaat erom dat de speler de wereld, de gameplay en de interactie begrijpt. Tot slot is er de sociale laag. Hierin bestaat de speler zelf en, zoals we gezien hebben in eerdere hoofdstukken, interacteert de speler met de game om hieraan betekenis te verlenen. Vanuit deze laag kan de speler met al zijn emoties winnen en verliezen, vals spelen, boos worden en leren.

In de interactie met de game reageert de speler op de informatie die hij krijgt uit de declaratieve laag, die op zijn beurt weer beïnvloed wordt door de regelset. Wanneer er door de regels iets verandert, wordt dit doorgegeven aan de speler via de declaratieve laag.

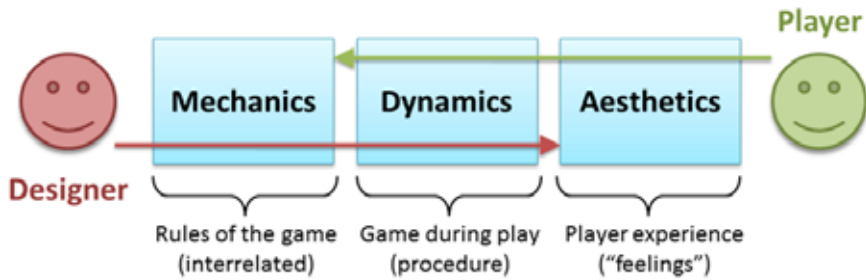
“De feedback die de speler krijgt is dus altijd een interpretatie (via de declaratieve laag) van wat er in de regelset gebeurt. Dit lijkt verwarrend: de laag die is ingebouwd om de regelset te ontsluiten zorgt er tegelijk voor dat deze regelset nooit exacte feedback geeft. Het is precies deze paradox die grotendeels de aantrekkingskracht van games bepaalt. In zijn poging de regelset te ‘deconstrueren’, moet de speler steeds iets gaan doen: zonder actie geen betekenis.” (Renger & Hoogendoorn, 2018)

## 3.5 MDA

Een game is een systeem waarin verschillende regels, doelen en structuren het gedrag van spelers beïnvloeden. Als je naar de wereld kijkt als game designer, kijk je altijd door de MDA-bril. MDA staat voor:

- **Mechanics:** Game mechanics beschrijven bepaalde elementen die aanzetten tot specifieke acties. Denk daarbij bijvoorbeeld aan spelregels, doelen, punten, badges, levels, virtuele goederen, virtuele omgevingen en een scoreboard.
- **Dynamics:** Game dynamics zijn de reacties van de speler op de game mechanics. Dynamics kun je als gamedesigner alleen proberen op te roepen, je kunt ze niet direct beïnvloeden. Daarom is het belangrijk om al in een vroeg stadium te playtesten of met de toegepaste mechanics het gewenste gedrag (dynamics) wordt opgeroepen.
- **Aesthetics:** Game aesthetics zijn de verlangde emotionele responses die worden opgewekt bij de speler. Dit zou je ook wel de funfactor kunnen noemen. Deze funfactor is relatief ongrijpbaar.

Het MDA-framework (Hunicke, Zubek, LeBlanc, 2004) is een tool die gebruikt wordt in game design om de werking van games te analyseren. Schematisch ziet dit framework er zo uit:

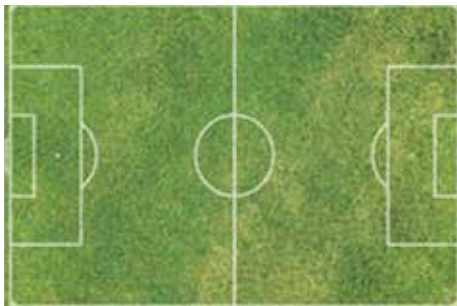


figuur 6 MDA framework (Hunicke, Zubek, LeBlanc, 2004)

De game designer ontwerpt de mechanics (regelset, spel- doelen, regels en structuren) en denkt daarbij na over de dynamics: welk gedrag en welke reacties daarbij zouden moeten ontstaan.

Figuur 7 en figuur 8 illustreren hoe snel je de dynamics van een game kunt veranderen door iets te wijzigen binnen de mechanics.

In figuur 7 zien we het speelveld van een zeer bekend spel, namelijk voetbal. Spelregels en speldoelen zijn onderdeel van de mechanics, en bepalen daarmee tegelijkertijd de indeling van het speelveld. Dat het speelveld min of meer waterpas dient te zijn en dat er geen obstakels in mogen voorkomen, is als mechanic bepaald. Op het moment dat dit niet het geval is, verandert het spel, zoals te zien is in figuur 8. Hier wordt in principe hetzelfde veld getoond, maar dan op een andere ondergrond en met een aantal bomen erin. Je kunt je voorstellen dat hierdoor de gedragingen en de reacties van de spelers zullen verschillen van de gedragingen en reacties van de spelers in figuur 7.



figuur 7 Voetbal



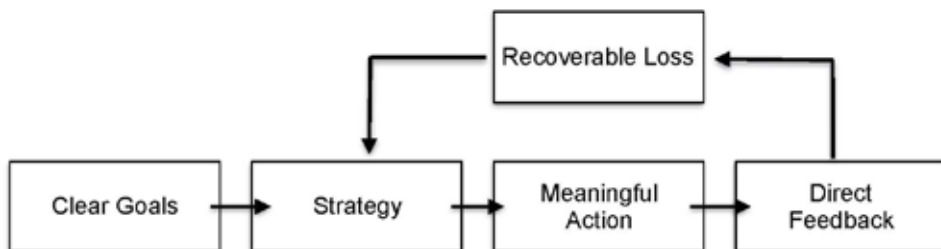
figuur 8 Olympiapark München

### 3.6 Meaningful play en eigenaarschap

Play-geleerden zoals Caillois en Huizinga, maar ook Jane McGonigal, game designer en auteur van *Reality is broken* en *Superbetter*, laten zien dat spelen het vermogen heeft om tegelijkertijd betekenis te creëren en beperkingen in het denken op te heffen. In games en play zien we eigenaarschap terug. Janet Murray, professor 'interactive fiction writing', definieert eigenaarschap in spelen als "the satisfying power to take meaningful action and see the result of our decisions and choices". Deze keuzes die leiden tot betekenisvolle acties duiden op de mogelijkheid van het kiezen en inzetten van een strategie.

In *Rules of Play* (2004), gaan Katie Salen en Eric Zimmerman dieper in op 'meaningful play'. Meaningful play kan op twee manieren worden uitgelegd: op een beschrijvende manier en een evaluatieve manier. De beschrijvende manier richt zich op de mechanismes die betekenisvol spel creëren. Dit houdt het proces in waarin de speler actie onderneemt binnen het ontworpen spelsysteem en de manier waarop het systeem hierop reageert. Het spel krijgt zijn betekenis door de relatie tussen actie en uitkomst. De evaluatieve manier omschrijft meaningful play als iets wat ontstaat wanneer de relatie tussen acties en resultaten in een spel zowel waarneembaar zijn als geïntegreerd in de ruimere context van de game.

Het model van Evert Hoogendoorn hieronder laat zien hoe het kiezen van een strategie in een game leidt tot betekenisvolle acties:



figuur 9 Hoogendoorn, Direct Feedback loop

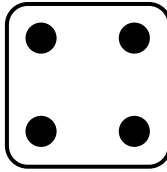
In games en veel online omgevingen is sprake van 'direct feedback'. Op elke handeling van een gebruiker volgt altijd en onmiddellijk feedback vanuit het systeem. Dit schema laat zien hoe de speler van een game continu feedback krijgt waarop hij zijn keuzes en strategie kan aanpassen.

Om de speler in beweging te zetten, geeft het spel altijd eerst een helder doel. In entertainmentgames is dit traditioneel een doel dat voldoet aan de conventies van het genre, zoals het redden van prinses Zelda in *The Legend of Zelda*, het redden van Princess Peach in *Super Mario* en het redden van de prinses in *Prince of Persia*. Dit is een even simpel als groot doel. De speler moet een strategie verzinnen om dit doel te bereiken. Hierin is de speler vrij: hij moet zelf beslissen op welke manier hij het probleem gaat aanpakken. Vaak zijn er in games verschillende manieren om het einddoel te bereiken, dus het maakt uit welke strategie de speler kiest. De keuzes die de speler vervolgens maakt zijn belangrijk en dus betekenisvol voor de speler. Dat wil zeggen: het maakt de speler uit of wat hij in gedachten had lukt of niet.

Bij alles wat de speler doet, krijgt hij meteen feedback. Dit zijn dus niet alleen de felicitaties met mooie muziek aan het einde van een level, het is ook elke deur die je probeert open te doen daarvoor. (Renger & Hoogendoorn, 2018)

Kortom: play, playfulness, set-Outsideness, lusory attitudes en worldfulness lijken betekenisgeving, een open en lerende houding, lenig zijn in je denken, eigenaarschap en het jezelf toe-eigenen van situaties en contexten natuurlijkerwijs tot stand te brengen omdat play latent in ons aanwezig is. We hebben allemaal ooit gespeeld en kunnen het dus allemaal.





# DESIGN IT

## 4.1. Methode

Het personal narrative canvas dat we eerder lieten zien, helpt de student inzicht te krijgen in de verschillende doelen en waarden en in hun studie, en zeggenschap en eigenaarschap binnen die studie.

Hiermee ontwerp je echter nog geen game. Het canvas is daarvoor nog te schematisch. Binnen de gekregen teaching fellow was het mijn doel een bruikbare tool te ontwikkelen waarmee we, zoals eerder benoemd, 1. een inzicht bij studenten kunnen bewerkstelligen in hun eigen pluri-formiteit, en 2. studenten een spel kunnen laten ontwerpen aan de hand van hun eigen leervragen om zo tot een gepersonaliseerd studiepad te komen, waardoor ze hun eigenaardigheden, kwaliteiten, hobby's, interesses, etc. kunnen inzetten in hun studie.

Voorheen gebruikten we het spel *Gameseeds*\* om studenten te laten oefenen met het maken van een held en een bijpassende sidekick. Vervolgens lieten we ze dit op dezelfde wijze doen van zichzelf. De student maakte een held of avatar van zichzelf in een geheel zelfgekozen vorm. Dat konden collages zijn, animaties, portretten, etc. In dit profiel, ook wel player profile genoemd, was het de bedoeling dat de student zijn/haar egelregels meenam, hobby's en interesses, eigenaardigheden, dagelijkse rituelen, dierlijke eigenschappen en natuurlijk kwaliteiten en zwakten. Dit spel hebben we omgezet naar canvas 1, *design your player profile*. Hierin maakt de student een held, een vijand en een sidekick van zichzelf op basis van een aantal bouwstenen die de student over zichzelf verzamelt, maar ook op basis van wat voor karakteristieke play-mindset de student graag hanteert en waar hij/zij zich het meest in herkent. Dat we vertrekken vanuit de student als 'held', heeft te maken met de weg die studenten hebben afgelegd voordat ze bij ons op HKU worden aangenomen. We bieden *The hero's journey* van Joseph Campbell, wat feitelijk als

\* <https://www.gameseeds.net>

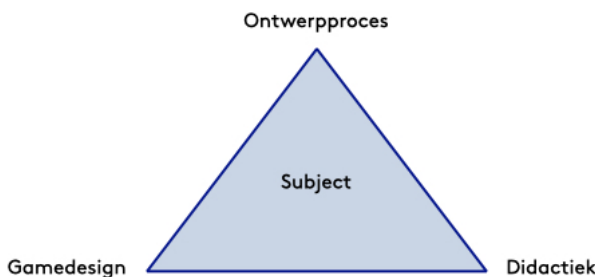
een template dient voor een manier van storytelling, aan als inspiratie om tot hun eigen narratief te komen. In de hero's journey gaat Joseph Campbell uit van een universele (leer)cyclus die elk mens meerdere keren doorloopt in een proces van mentale en/of fysieke groei. De opzet van deze cyclus wordt vaak gebruikt in films of als format voor een verhaal.

Met behulp van canvas 2, het *personal narrative game design canvas*, kan een game ontworpen worden. Met dit canvas kun je echt gaan ontwerpen op basis van je leerdoelen, je professionele ambitie en je eigen kwaliteiten. Het is wel de bedoeling dat je in dit canvas je player profile meeneemt, dus het is van belang eerst met canvas 1 aan de slag te gaan en dan pas met canvas 2.

Het personal narrative game design canvas is grotendeels gebaseerd op het *playful design canvas* wat zijn oorsprong heeft in de ludodidactiek.

## 4.2 Oorsprong in ludodidactiek

Sinds 2015 geef ik trainingen in ludodidactiek. Ludodidactiek gaat over 'het ontwerpen van leersituaties op basis van gameprincipes.' (Renger & Hoogendoorn, 2018) Het is een didactiek die ontwikkeld is door Willem-Jan Renger en Evert Hoogendoorn. Deze korte definitie rust op drie pijlers die onlosmakelijk verbonden zijn met ludodidactiek: gameprincipes, didactiek en het ontwerpproces. Het onderwerp (subject), datgene wat geleerd moet worden, staat hier middenin:



figuur 10 Drie pijlers in ludodidactiek

Ludodidactiek richt zich op leersituaties en is daardoor interessant voor mensen die onderwijs maken, ontwikkelen en doceren. In ludodidactiek wordt er dus altijd van uitgegaan dat de gebruiker (de lerende) iets leert. De gameprincipes die worden gebruikt staan altijd in dienst van de leersituatie. Ludodidactiek is het samengaan van 'denken als een game-ontwerper' en didactiek.

Door vanuit dit ontwerpperspectief naar onderwijs te kijken, ontstaan er nieuwe oplossingsmogelijkheden. Juist dit ontwerpperspectief is interessant voor studenten, vooral omdat dit perspectief om een actieve, betrokken houding vraagt van de student, in plaats van een consumerende houding.

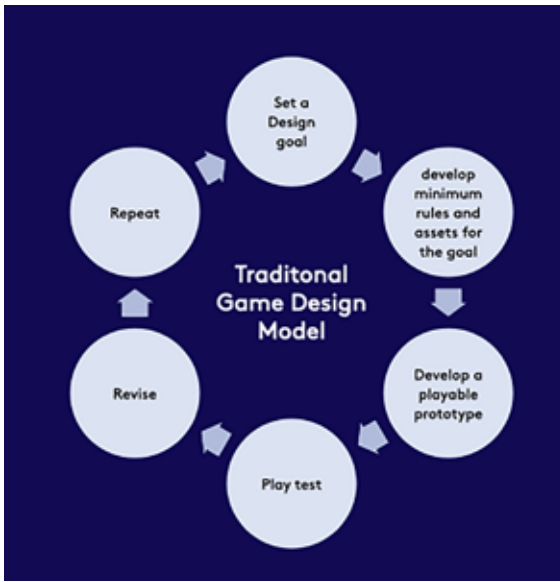
Denken als een ontwerper gaat verder dan een goed idee krijgen. Het is een gedisciplineerde manier van problemen oplossen door te onderzoeken en te scheppen. Dit doe je door prototypes te ontwikkelen en te testen middels een iteratief proces.

Een ander kenmerk van ludodidactiek is dat het doel van de docent en het doel van de leerling als twee verschillende dingen worden gezien. De docent heeft als doel dat er bepaalde leerdoelen behaald worden. Deze leerdoelen, hoe zorgvuldig samengesteld ook, zijn maar heel zelden motiverend voor de leerlingen. Wat de docent of ontwerper daarom in eerste instantie moet doen, is op zoek gaan naar het gewenste gedrag van de leerling: welk gedrag is nodig om de leerdoelen te behalen? Vervolgens kan vanuit dat gedrag een doel worden geformuleerd voor de leerling. (Renger & Hoogendoorn, 2018)

Ondanks dat we in het personal narrative game design canvas uitgaan van de persoonlijke professionele ambitie van de student, bestaat ook in deze methode die tweedeling: de leerdoelen enerzijds en de professionele ambitie anderzijds. Bovendien gaan we hier niet uit van gewenst leer-gedrag, maar van eigenheid, karakter en strategische speelmannieren om aan de gewenste leerdoelen en professionele doelen te werken.

### 4.3 Van POP naar game design

In persoonlijke ontwikkelingsplannen (POP's) wordt veel zelfreflectie gevraagd. Uiteraard wordt ook gevraagd naar professionele ambities en ontwikkelpunten. Maar als het aankomt op het plan aan sich opstellen, gaat het in de kern om (leer)doelen formuleren en deze SMART (specifiek, meetbaar, acceptabel, realistisch, tijdsgebonden) uitschrijven in een plan met concrete doelstellingen. Het grote verschil met game design zit hem in het vertalen van de doelen naar een speelbaar prototype dat vervolgens geplaytest wordt op haalbaarheid van de speldoelen, verantwoordelijkheid die de speler heeft, en of de speldoelen bijdragen aan het behalen van de leerdoelen en professionele doelen. Daarnaast wordt het prototype getest op lol, luchtigheid, motivatie van de speler en of regels en doelen niet te rigide worden.



figuur 11 traditioneel iteratief game design model

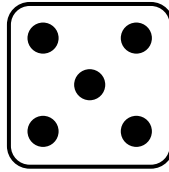


figuur 12 Vertaling van het traditionele game design model naar het personal narrative game design model

Figuur 11 laat het traditionele iteratieve game design model zien. De ontwerper stelt het doel van de game vast, schetst daarbij een play-framework met daarin regels en middelen om dat doel te behalen, er wordt een speelbaar prototype gemaakt, dit wordt met spelers getest op speelbaarheid, complexiteit en fun, aan de hand van feedback van de testspelers wordt het speldoel herzien en eventueel verbeterd, om vervolgens de designstappen te herhalen.

In de methode van het personal narrative game design canvas ontwerpen de studenten natuurlijk voor zichzelf. Wel gaan we ervan uit dat studenten zich lerend opstellen: dat er altijd sprake is van een persoonlijke professionele ambitie en dat daarbij leerdoelen geformuleerd kunnen worden. Er zit niet enkel een tweedeling in leerdoelen enerzijds en speelse strategie om deze te behalen anderzijds, maar ook in persoonlijke professionele ambitie enerzijds, en de vaak kleinere tussentijdse leerdoelen die daarvoor nodig zijn anderzijds.

Figuur 12 laat schematisch zien hoe het Personal narrative game design canvas werkt. Voor het opstellen van een spelgoal zit daar een tweedelige stap: beschrijf de professionele ambitie en formuleer daarbij leerdoelen, om dit vervolgens naar een spelgoal te vertalen met inachtneming van de SMART regels.

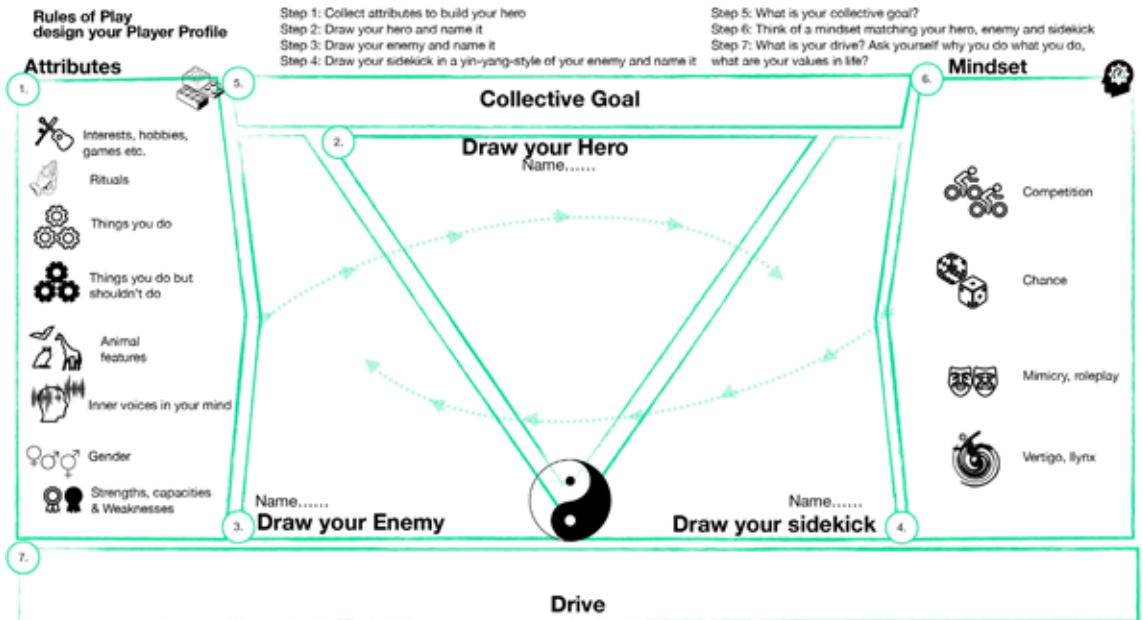


# DO IT

## 5.1. Design your player profile

*Play can also function as a tool to understand the self.* (Flanagan, 2013)

Hieronder worden de verschillende onderdelen van de canvasmethode stap voor stap uitgelegd, zodat je deze als docent of student direct kunt gebruiken.



figuur 13 Canvas 1: design your player profile

Om een gepersonaliseerde game te ontwerpen geheel gebaseerd op jouw professionele ambitie en leerdoelen, kun je gebruik maken van bovengestand canvas. Met deze methode ontwerp je eerst een player profile van

jezelf. Het idee is dat je hierin je pluriformiteit kunt laten zien, om tot een zo totaal mogelijk beeld van jezelf te komen. Per container zal ik uitleggen wat ermee bedoeld wordt. Nu is het in principe niet nodig om links te beginnen. Je kunt ook beginnen met het beschrijven van je drive/waarden, of helemaal rechts beginnen. Wel maak je het jezelf gemakkelijker door eerst de omringende containers in te vullen, vervolgens daarmee je held te construeren en pas daarna je enemy en sidekick tot stand te laten komen.



## 5.2. Attributen

In dit canvas bouw je je held op aan de hand van je interesses, hobby's, games die je speelt, dagelijkse rituelen die je uitvoert, goede en slechte gewoontes, eventuele dierlijke eigenschappen die je bezit, gesprekken die je met jezelf voert – inner voices (zie tekstkader op blz 39) – gender en sterktes/zwaktes. Het is de bedoeling eerst deze zogeheten attributen te verzamelen, het liefst zoveel mogelijk. Hoe meer je kunt invullen bij de verschillende attributen, des te completer zal je held worden.

Bij het invullen kun je verschillende strategieën hanteren.

Een aantal zijn gemakkelijk in te vullen. Maar bij bijvoorbeeld je (slechte) gewoontes kun je goed het verhaal 'Egelregels' gebruiken. Net als bijvoorbeeld eventuele dierlijke eigenschappen (animal features).

Soms weet je al wel een aantal sterke en zwakke punten van jezelf. Maar om zo uit je blote hoofd meer dan twee of drie zwaktes of kwaliteiten op te sommen is vaak wat ingewikkelder. Het helpt hierbij om voorbeelden van kwaliteiten of zwaktes te zien. Je kunt ze makkelijker verzamelen door ze bijvoorbeeld te ezelen: in groepjes van vier leg je een grote stapel kaarten neer met daarop kwaliteiten. Ieder pakt blind vijf kaarten. Probeer binnen drie minuten vijf kwaliteiten te verzamelen die bij je passen. Hetzelfde doe je voor de zwaktes.

## INNER VOICES

Hiermee bedoelen we gesprekken met jezelf.  
Dat klinkt een beetje raar wellicht, maar eigenlijk  
voeren we continu gesprekken met onszelf.

Imara Felkers: Marcus Aurelius toont vanuit een heel ander gezichtspunt het perspectief dat de wereld en werkelijkheid ambigu zijn, namelijk vanuit de ambiguïteit in jezelf.

De Stoa als filosofie heeft zo'n vijfhonderd jaar bestaan: van 300 voor Christus totdat het langzaam uitstierf en het Christendom een leidende religie werd. De Stoa gaat uit van een kosmisch wereldbeeld waarin alles met elkaar verbonden is door middel van een intelligentie – 'logos' – waar wij ook onderdeel van uitmaken. Eigenlijk kun je de filosofie van de Stoa vergelijken met het gevoel dat je krijgt als je op een mooie, heldere avond een aantal minuten naar de sterren kijkt: vaak voel je je dan klein maar ook groot tegelijkertijd, of merk je dat je eigen problemen ineens heel klein worden. Of je ervaart bewondering en verwondering, dat we zo weinig weten en tegelijkertijd zo veel, dat we satellieten en vliegtuigen in de lucht kunnen houden. Deze typeringenvatten de Stoïcijnse filosofie samen. Het gevoel van naar de sterren kijken is een praktisch middel om de Stoa op een snelle manier eigen te maken.

Zoals gezegd bestaat de Stoïcijnse filosofie niet meer, maar de Stoïcijnen zagen de wereld als een immens levend wezen waarin alles met elkaar verbonden is door 'sumpatheia'. Naast het woord 'stoïcijn' heeft ook dit woord door de eeuwen heen een verandering in betekenis doorgemaakt. We kennen sumpatheia in ons dagelijks taalgebruik als een aanduiding voor iemand die sympathiek is; een toffe gast. Letterlijk betekent 'sum' met, samen en 'patheia' pathos; een gevoel dat op je emotie zit. We zijn dus samen in gevoel en in emotie verbonden, stelt de Stoa. Als je dan naar de veetransporten kijkt, epoxy door de afvoer laat lopen, of plastic op het strand achterlaat dan mishandel, vergiftig en vervuil je eigenlijk jezelf, want we zijn net allemaal verbonden met elkaar in gevoel. Hoe sympathiek en constructief is deze gedachte? Hoe zou het zijn om Stoïcijn in de 21ste eeuw te zijn? Wat voor consequenties zou dit hebben voor ons handelen?

Goed handelen is eigenlijk ontzettend moeilijk. Want wat blijkt: de oppositie huist ook in jezelf. "Ik wil mijn peuk weggoeien, maar ik zie geen asbak en mijn jas is gloednieuw, dus ik gooi 'm op de grond." De hele dag door maken we keuzes. Wat veel minder zichtbaar is, omdat dit bijna altijd gethematiseerd wordt als psychiatrisch, is dat we voorafgaand aan deze keuzes gesprekken met onszelf voeren. Keuzes zijn uitkomsten van deze gesprekken. Als je je toelegt op deze gesprekken kom je erachter dat juist die laten zien dat wij als mens 'meerstemmiger' zijn dan we denken. Dit is echter geen hedendaagse gedachte: ook Marcus Aurelius hield om zijn Stoïcijns gedachtegoed te leven een dagboek bij. In dit dagboek hield hij gesprekken met zichzelf.

Marcus Aurelius laat dus vanuit een heel ander gezichtspunt zien dat niet alleen de werkelijkheid, ambigu is maar dat deze ambiguïteit ook in onszelf huist. Daarom hield hij als Stoïcijns filosoof een dagboek bij als middel om zijn deugden vorm te geven.

In dit dagboek laat Marcus Aurelius zien hoe hij voortdurend in gesprek is met zichzelf om af te stemmen op zijn innerlijk kompas – 'hegemonikon' – dat deel uitmaakt van deze intelligente kosmos logos.

Het begin van het tweede hoofdstuk is zeer typerend en kan als voorbeeld gezien worden voor je 'innerlijke stemmen':

"Zeg tot uzelf bij het aanbreken van de dag; vandaag zal ik allerlei mensen ontmoeten, de bemoeial, de bedrieger." Marcus Aurelius legt vervolgens aan zichzelf uit hoe deze mensen zo geworden zijn en hoe hij zichzelf hierop kan instellen.

Deze eerste zin maakt klip-en-klaar dat er drie stemmen in hem aanwezig zijn: een stem die toespreekt – zeg tot uzelf bij het aanbreken van de dag – een stem die toegesproken wordt en een stem die de wijsheid heeft om te weten wat de juiste manier is om te handelen: het kompas hegemonikon. Zoals ik al zei, de conventies in het dagelijks leven schrijven voor dat het eigenaardig is om te communiceren dat onze meerdere innerlijke stemmen gesprekken hebben. Om deze stemmen te laten horen, kun je jezelf de opdracht geven om naar aanleiding van hoofdstuk twee zijn dagboek na te bootsen; door te vragen wat voor innerlijke gesprekken jij voert op momenten in een dag. Welke stem spreekt jou toe? Wie is het die toegesproken wordt? En wie beslist?

Door deze opdracht uit te voeren, kun je ervaren dat je innerlijke realiteit meervoudig is. Bovendien treedt er door deze Stoïsche kaders een veiligheid op: het is niet meer gek om deze innerlijke gesprekken te erkennen en te herkennen.



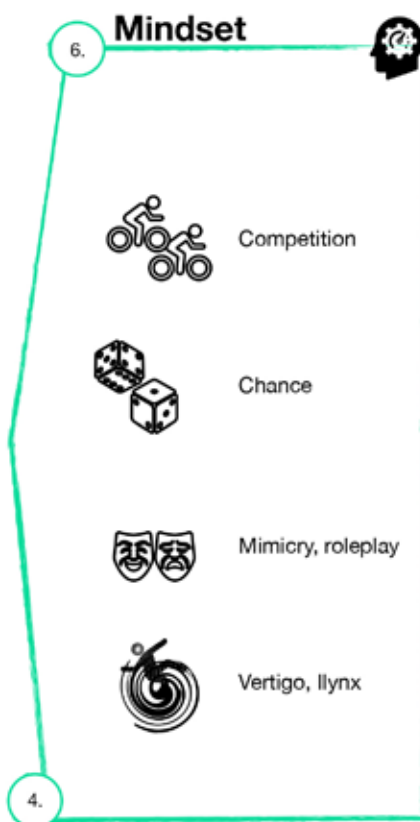
Heb je bepaalde zinnen die altijd terugkomen? Gebruik je stopwoordjes? Maak je specifieke geluiden? Deze innerlijke mantra's dienen als input voor het canvas. Het grote voordeel van deze vorm is dat deze sterk ingebed is, juist door de filosofische strekking en contouren. Hierdoor ontstaat vrijheid en ruimte om deze stemmen naar boven te halen. Stemmen die vaak door schaamte stil blijven maar wel sterk je studie beïnvloeden, ervaren nu de ruimte om naar voren te komen. "Ik hoor hier niet thuis," "Wat sta ik hier eigenlijk te doen?" Negatieve gedachten worden op deze wijze letterlijk speelbaar, wat uitnodigt om goed naar deze te zoeken, omdat ze van rol wisselen: ineens is het aantrekkelijk en leuk om deze stemmen een gezicht te geven. Welke 'bizarre' overtuigingen heb ik eigenlijk?" (2017, Felkers)\*

\*Bewerking van *The ambiguity of reality: towards an awareness of the significant role of play in higher arts, Philosophy of Play as Life*, London: Routledge, 133 -147

### 5.3. Mindset

Zoals eerder beschreven gaan we uit van de spelende Mens.

Vandaar dat we in het player profile vragen naar hoe je speelt en wat voor play-attitude of mindset het beste bij je past. We gebruiken hierbij de vier categorieën die Roger Caillois heeft getypeerd. Dus competitie (agon), kans (alea), simulatie (mimicry) en vertigo (ilynx). Ben je bijvoorbeeld heel competitief ingesteld (agon), of doe je alles meer op intuïtie of bij toeval (alea) en schat je je kansen juist in? Doe je in het dagelijks leven vaak alsof (mimicry) of ben je heel erg fysiek en enigszins onrustig (vertigo); kun je bijvoorbeeld nooit stilzitten? Natuurlijk kun je een combinatie van deze categorieën bezitten en zal dit context- en situatiegebonden zijn. Toch is het ook hier het idee om deze categorieën zo volledig mogelijk toe te passen op je held, vijand en sidekick.



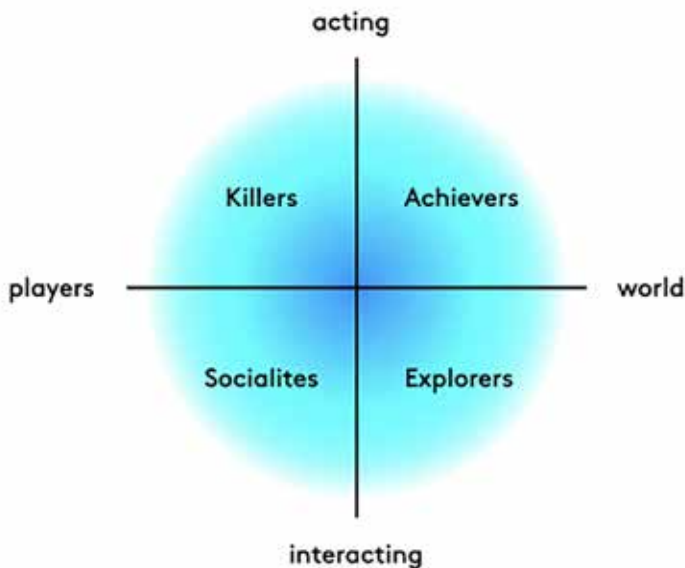
Een andere manier om naar je spelende zelf te kijken is via de 'taxonomy of player types' van Richard Bartle.

Bartle heeft de gedragingen van verschillende spelers onderzocht en deze afgezet op twee assen:

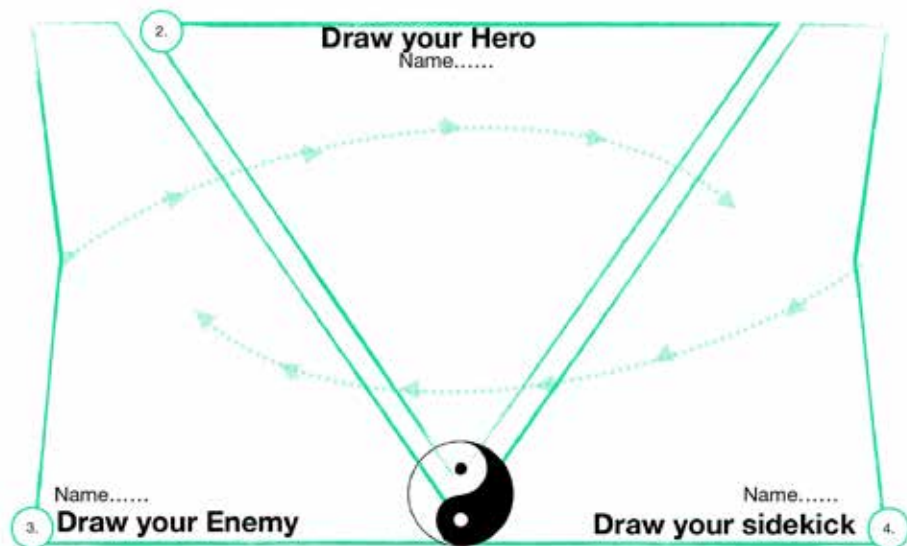
actie – interactie, en spelers – wereld. (Zie figuur 14)

Hieruit komen vier typen spelers naar voren:

- Killers: zijn vooral geïnteresseerd in zelf handelen en in andere spelers. Dat betekent dat zij vaak het conflict opzoeken, om van de ander te winnen.
- Achievers: willen ook zelf handelen, maar zijn meer geïnteresseerd in de wereld. Zij proberen dingen te bereiken binnen het gehele systeem.
- Socialites: zoeken andere spelers op om mee te interacteren; dit contact is hun drijfveer.
- Explorers: willen ook interacteren, maar met de wereld of het systeem. Zij onderzoeken hoe het systeem eruitziet, hoe het in elkaar zit en of – en zo ja, hoe – het te manipuleren is.



figuur 14 De vier player types volgens Bartle, 1996



## 5.4. Helden, vijanden en sidekicks

Met het 'design your player profile canvas' kun je letterlijk je meerstemmigheid visualiseren door je innerlijke held, vijand en sidekick te creëren. Dit doe je met behulp van de verzamelde attributen. Geef zowel je held als je vijand en je sidekick een naam. De innerlijke stemmen en de verschillende manieren waarop je graag speelt kunnen goed helpen bij het vormgeven van deze drie-eenheid. Vergeet niet om ook je drive te beschrijven; de waarden waar je voor staat.

De held, de vijand en de sidekick gaan een bepaalde verhouding met elkaar aan. In de meeste Marvel-comics zie je dat de held grotendeels lijkt op de vijand. Het enige wat hen onderscheidt is hun drive: de held kiest voor het goede, de vijand voor het duistere. De sidekick lijkt vaak ook wel wat op de held; ze hebben zeker dezelfde waarden. De sidekick en de vijand echter zijn precies tegenpolen van elkaar. Bij het maken van deze drie-eenheid, kun je daarom het beste beginnen bij je held, vervolgens je vijand creëren en daarna je sidekick.

De vijand en de sidekick ontwerp je yin-yangstyle: wat je vijand aan eigenschappen ontbeert, heeft jouw sidekick wel, en vice versa. Vind je het lastig om te tekenen, dan zijn er natuurlijk verschillende manieren om beeld te maken. Collages kunnen prima volstaan, maar wil je toch een spectaculaire Marvel-held creëren, leef je dan uit met deze tool: <http://www.heromachine.com/heromachine-3-lab/>

Het idee van yin-yang komt voort uit de gedachte dat we als mens complexe kenmerken bezitten. Mihaly Csikszentmihalyi beschrijft in het boek *Creativiteit* dat creatieve mensen tegenstrijdige uitersten bevatten: "Ze zijn geen 'enkeling' maar een 'veelheid'." Uiteindelijk beschrijft hij in dit boek wel tien tegenstrijdige karaktertrekken. Nu richt dit boek zich op 'creatieve mensen', maar wij gaan er eigenlijk van uit dat *iedereen* wel een bepaalde mate van creativiteit bezit, zeker studenten in het kunstonderwijs.

Beschrijf vervolgens het gezamenlijke doel van de drie-eenheid. Je bent uiteindelijk immers zowel je vijand als je sidekick en je held. In principe kun je dit doel afleiden van je drive. Dit geheel vormt jouw player profile: een profiel waarin je, denken wij, je veelzijdigheid en pluriformiteit kunt construeren en laten zien. Het is een profiel dat ongetwijfeld verandert, want interesses veranderen, gewoontes kunnen veranderen (echt waar), etc.

Maar we hopen dat je hiermee meer inzicht in jezelf krijgt en dat je je bewust wordt van alle andere perspectieven en benaderingen die je bezit en waar je een beroep op kunt doen binnen je studie.



figuur 15 Voorbeeld van ingevuld canvas



figuur 16 Canvas 2: personal narrative game design canvas

## 5.5 Personal narrative game design canvas

Het personal narrative game design canvas (PNGDC) is een hulpmiddel om van een leerdoel en professionele ambitie tot een uitvoerbaar en eigen ontwerp te komen. Waar je in het canvas begint is aan jou als student.

De 'play aim', je professionele doel en ambitie, lijkt een logische plaats, maar je drive kan natuurlijk ook een startpunt zijn. Ook hier zal ik per gedeelte uitleggen wat er bedoeld wordt.

De context is meestal niet ingewikkeld om in te vullen, die weet je vaak wel. Wat wil je eigenlijk leren, of wat moet je leren om dichterbij het verwezenlijken van je professionele ambitie te komen? Zijn er zaken waar je tegenaan loopt en waar je aan moet werken (bijvoorbeeld plannen, organiseren, meer experimenteren, etc.)? Of wil je beter worden in bepaalde vaardigheden?

Met 'boundary conditions' bedoelen we beperkingen in zowel tijd als ruimte.

Om een zo realistisch mogelijk ontwerp te maken, is het belangrijk dit eerlijk in te vullen.



Heb je bijvoorbeeld veel of juist weinig geld? Heb je veel of weinig tijd? Zijn er zaken buiten je studie waar je rekening mee moet houden, bijvoorbeeld zorg voor iemand uit je omgeving? Een (bij)baan, sport of club? Heb je voldoende fysieke ruimte om goed te kunnen studeren? Heb je voldoende materialen? Heb je veel reistijd? Etc.

### What is your Challenge?

<b>Play Aim</b> What is it you want to become? Describe your <b>Professional goal</b>	<b>Actions</b> Describe the goal of your game and the rules in your game in order to achieve your learning goal and professional goal
<b>Feedback</b> How do you know if you're playing it right? Who or what gives you feedback in how you play?	<b>Responsibility</b> What are your responsibilities in the game?
	<b>Motivators</b> In what way do you stay motivated to play your game?

Met 'play aim' bedoelen we het doel *van* je spel. Wat beoog je ermee te behalen? Denk dan vooral aan je professionele ambitie: wat wil je met je studie, waar wil je hierna staan? Dit wordt je professionele doel. Beschrijf onder 'actions' de acties die je moet uitvoeren om te voldoen aan zowel je leerdoelen (helemaal links beschreven) als je professionele doel. Probeer hier regels en een spelgoal in te formuleren. Het spelgoal wordt dus het doel *in* je spel, niet te verwarren met het doel *van* je spel (play aim). Dit wordt je regelset.

Benoem onder 'responsibility' de dingen waar je verantwoordelijk voor bent *in* je spel. De verantwoordelijkheden in je ontwerp moeten matchen met je regelset.

Regels opstellen is niet zo'n probleem misschien, maar ze naleven en je doelen nastreven kan ingewikkeld zijn. Het is belangrijk om na te gaan en onder 'motivators' te beschrijven hoe je gemotiveerd blijft in je spel. Hoe hou je de *flow* (zie tekstkader hieronder) erin? Hoe kun je het op plezierige wijze volhouden? Denk bijvoorbeeld aan 'power-ups'. Power-ups zijn kleine positieve acties die je makkelijk kunt uitvoeren en die een kort moment van plezier, moed, verbinding of kracht geven. (McGonigal, 2015) Waar word je blij van? Denk bijvoorbeeld aan een dansje, kijken naar kattenfilmpjes, liedjes zingen, even uit het raam staren, etc.

Hoe weet je eigenlijk of je je spel wel goed speelt? Hoe, en van wie, krijg je feedback? Bedenk en beschrijf hoe jouw feedbacksysteem eruit komt te zien. Uiteindelijk moet deze 'design loop' (de blauwe pijl) kloppen; alles reageert continu op elkaar en staat met elkaar in verbinding. Je drive ligt als een fundamenteel onderdeel van je ontwerp in dit canvas. Je zult zien dat je uiteindelijke speldoel(en) anders zijn dan je leerdoelen en professionele doelen. Dit is die tweedeling waar we het eerder over hebben gehad.

---

## Drive

What is your drive? Ask yourself why you do what you do, what are your values in life?

---

## FLOW

**Hoogleraar Psychologie Mihaly Csikszentmihalyi bestudeerde bij verschillende kunstenaars en wetenschappers toestanden van 'optimale ervaring': momenten waarop mensen diep geconcentreerd zijn en intens genieten, een staat van bewustzijn die hij *Flow* noemt.**

De ervaring van *flow* werd door mensen met zeer uiteenlopende bezigheden in vrijwel identieke woorden omschreven. Elke keer keerden er negen elementen terug:

1 *Men heeft constant een helder doel voor ogen.* In *flow* weten we altijd wat er gedaan moet worden: de musicus weet welke noten hij moet spelen, de chirurg weet exact hoe hij de incisie gaat doen.

2 *Elke handeling wordt onmiddellijk gevolgd door feedback.* Bij *flow*-ervaringen weten we precies hoe goed het werk gaat. De musicus hoort meteen of hij de goede noot speelt. De chirurg ziet dat er geen slagader is geraakt.

3 *Er is evenwicht tussen uitdaging en vaardigheid.* In *flow* voelen we dat ons vermogen goed aansluit bij de gelegenheid voor actie. Soms is iets te hoog gegrepen, wat frustratie en angst tot gevolg heeft. Soms voelen we dat we juist meer kunnen dan van ons wordt verlangd, wat leidt tot verveling. In een echt prettige wedstrijd bevinden de spelers zich in het subtiele evenwicht tussen verveling en angst.

4. *Actie en bewustzijn zijn één.* In *flow* concentreren we ons op onze bezigheid. Het subtiele evenwicht tussen uitdaging en vaardigheid vereist dat we ons op slechts één ding richten, wat mogelijk wordt gemaakt door de duidelijkheid van de doelen en de constante mogelijkheid van feedback.

5. *Afleidingen worden uit het bewustzijn verbannen.* In *flow* zijn we ons alleen bewust van hetgeen hier en nu van belang is. Als de musicus tijdens een concert aan zijn gezondheid of belastingproblemen denkt, bestaat de kans dat hij een valse noot speelt. Flow komt voort uit een diepe concentratie op het heden.

6. *Er is geen angst om te falen.* Faalangst is niet aan de orde, omdat het in *flow* duidelijk is wat ons te doen staat en onze vaardigheden toereikend zijn voor de uitdaging die we aanvaard hebben.

7. *Van zelfbewustzijn is geen sprake.* In *flow* zijn we te zeer bezig met wat we doen om ons druk te maken over de bescherming van ons ego. Maar nadat de periode van *flow* voorbij is, hebben we veelal een positiever zelfbeeld gekregen. We weten dat we een moeilijke klus geklaard hebben.

8. *Het besef van tijd raakt in de war.* In *flow* vergeten we over het algemeen hoe laat het is en vliegen uren als minuten voorbij, maar het kan ook andersom voorkomen. De tijd die de klok aangeeft correspondeert dus niet meer met het tijdsbesef; ons gevoel van tijd wordt in sterke mate bepaald door onze bezigheden.

9. *De activiteit wordt een doel op zich.* Bezigheden als muziek maken, spelletjes spelen en sporten zijn meestal een doel op zich. Een belangrijke reden om ons daarmee bezig te houden is o.a. het gevoel dat we tijdens die activiteit ervaren. De meeste dingen die we doen, zijn echter geen doel op zich. We doen ze voor een doeleinde dat later bereikt zal worden. (Csikszentmihalyi, 1996)



Bij het definiëren van je design loop mag je natuurlijk niet je 'resources' vergeten. Dit zijn jouw unieke krachten, bronnen, hulplijnen, cheat sheets en bondgenoten. Maak gretig gebruik van je sterktes/zwaktes, playful mindset, dierlijke eigenschappen, egelregels en eigenaardigheden. Kortom: neem je player profile zoveel mogelijk mee in je ontwerp.

Bedenk of je tijdens het spelen gebruik kunt maken van een 'helpdesk'. Dit kan van alles zijn: technologie die je kan helpen, of bepaalde kennis.

Welke mensen (kennissen, vrienden, familie, peers, docenten, contacten, etc.) kunnen je helpen om je doelen te behalen? Hoe zet je ze in?



En natuurlijk: kun je valsspelen in je spel? Als het antwoord hierop 'ja' is, doe dat dan. Want uiteindelijk wil je je doelen behalen en 'masteryn'. Door goed na te denken of er vals gespeeld kan worden, of er shortcuts zijn of dat je andere cheats kunt inzetten, wordt je ontwerp beter en uitdagender voor jezelf. Want daar gaat het ook om: challenge yourself!

## 5.6 Rol van de docent, coach, studiebegeleider en van de student

In deze methode wordt de student ontwerper van een eigen spel om leerdoelen en professionele doelen te behalen. Maar de student wordt ook speler van zijn/haar eigen spel. De student krijgt in deze methode dus twee rollen.

Dit ontwerptraject vraagt van de coach, docent of studieloopbaanbegeleider een actieve, bevragende en reflecterende houding. In plaats van het bespreken van een persoonlijk ontwikkelingsplan (POP), zal nu de uitdaging voor de docent erin zitten om een game te bespreken en te bevragen op speelbaarheid, uitvoerbaarheid, scherpheid en samenhang tussen de verschillende onderdelen. Het PNGDC biedt handvatten om dit te bespreken of, beter nog, te playtesten.

Het speeltraject vraagt van de coach, docent of studieloopbaanbegeleider juist een coachende houding en wellicht die van toeschouwer tijdens een playtest of een zogenaamde 'playground'.

De afgelopen jaren hebben Imara en ik diverse playgrounds georganiseerd, waarin studenten hun game met elkaar en met ons konden playtesten. Deze playgrounds namen tussen de drie en vier opeenvolgende lesuren in beslag; ongeveer een dagdeel. We vroegen studenten een week van tevoren aan te geven hoeveel tijd en spelers ze nodig hadden om hun spel te testen, zodat we daar een schema van konden maken. Door de spellen klassikaal te spelen kwamen ze er niet alleen achter of hun ontwerp werkte, maar kwamen ze ook weer op nieuwe ideeën. Vaak overlappen leerdoelen elkaar en liggen ze in elkaars verlengde, of lopen studenten tegen vergelijkbare moeilijkheden aan. Door klassikaal de spellen te spelen, krijgen studenten inzicht in elkaars leerdoelen, maar ook in hoe ze hun eigen leerdoelen beter kunnen aanpakken. Wat we elke keer weer zien in zo'n playground, is dat de testers, de peers, elkaar helpen in het aanscherpen van het ontwerp, maar ook flink streng zijn voor elkaar of een spel werkt of niet.



# GAMES

## 6.1 Voorbeelden van games

De afgelopen jaren hebben we tientallen games van studenten voorbij zien komen. We merkten dat hoe meer voorbeelden de studenten zagen uit voorgaande jaren, des te makkelijker werd het voor ze om ook tot een game te komen die hen hielp dichterbij hun professionele ambitie te komen, en diverse leerdoelen te verslaan. Daarom laten we hier een aantal voorbeelden zien van games van eerstejaars studenten Fine Art en Product Design. We hebben deze naar type leerdoel gecategoriseerd, te weten: uit je comfortzone komen (6.2), meer uit je studie halen (6.3), sneller maken (6.4), inspiratie krijgen (6.5), color-spotten (6.6) en routine (6.7).

## 6.2 Uit je comfortzone komen

### **Productgame**

Doel van het spel en leerdoel:

Leren spelen met materiaal, vorm en textuur. Zo leer je uit je comfortzone te komen en je niet vast te bijten in een materiaal dat je al kent. Ook is het de bedoeling dat je met dit spel leert te praten over jouw creatie.

De regels:

- dit spel is geschikt voor 1 of meerdere spelers.
- Er zijn vier soorten kaarten in dit spel: materiaalkaarten, productkaarten, textuurkaarten en vragenkaarten. Deze worden op afzonderlijke stapels gedekt en geschud naast elkaar gelegd. Leg ook een stapel lege velletjes klaar en pennen of potloden.

Start van het spel:

Pak allemaal een velletje papier en pen of potlood. Zorg dat je dit spel speelt op een plek waar je toegang hebt tot de verschillende materialen die op de materiaalkaarten staan aangegeven.

De eerste fase:

Zet een timer op vijf minuten en trek een productkaart OF een materiaalkaart. Start de timer en schets in vijf minuten zoveel mogelijk ideeën die jij krijgt bij het product of materiaal op de kaart.

De tweede fase:

Leg de schets voor nu aan de kant, die komt pas in fase drie weer aan bod. Trek een materiaalkaart of productkaart (degene die je nog niet had getrokken) en trek nu ook een textuurkaart, zodat je drie verschillende kaarten hebt. Zet de timer op een uur. Nu is aan jou de taak om in dit uur het product uit te werken dat op de kaart staat aangegeven met het materiaal en de textuur op de andere kaarten.

Ben je nog niet klaar na een uur, omdat je te veel hebt lopen piekeren? Dan heb je pech! De tijd mag niet verlengd worden.

De derde fase:

Leg de schets en het product naast elkaar. Speel je het spel met meerdere spelers, dan leg je jouw product en schets voor een ander neer en ga je tegenover die ander zitten. Nu pak je om de beurt een vragenkaart, die vraag stel je de ander, die krijgt vijf minuten om zo goed mogelijk antwoord geven. Degene die de beste antwoorden weet te geven en het best weet te verwoorden wat het idee is achter het object of ontwerp wint.

## 6.3 Meer uit je studie halen

### Docenten-dobbelsteenspel

Met deze game stimuleer je de docent om vanuit een ander perspectief feedback te geven op je werk.

De regels:

- Er is 1 dobbelsteen. Op elke kant van de dobbelsteen staat rechtsonder klein een '1', '2' of '3'.
- Er is een vel met 6 rollen, zoals:
  1. De strenge opdrachtgever
  2. De zeurende klant
  3. De moeder van de student
  4. Een PVV-stemmer
  5. Een klein kind
  6. De collega

Laat de docent met de dobbelsteen gooien. Het aantal ogen bepaalt vanuit welk perspectief de docent feedback moet geven.

De '1', '2' of '3' rechtsonder op de dobbelsteen bepaalt het aantal argumenten dat vanuit dat perspectief gegeven moet worden.

Vind je ook dat docenten altijd hetzelfde zeggen, of wil je feedback op bepaalde onderdelen van je werk? Maak je eigen docenten-dobbelsteen en bepaal voortaan zelf wat voor feedback je krijgt.

## 6.4 Sneller maken

### **Balance game**

Het doel van deze game is om sneller met je huiswerk of een opdracht aan de slag te gaan, en de (huiswerk)opdracht 'eigen' te maken door met elkaar te spelen.

Dit spel speel je met minimaal 2 en maximaal 4 spelers.

Uitgangspunt is een gekregen opdracht van een docent of een opdrachtgever.

Zorg voor een aantal standaardmaterialen, zoals papier, potlood, tape en karton, maar stenen, stukken hout, takken of zelfs het meubilair dat in de ruimte aanwezig is kan ook. Hoe meer materiaal er aanwezig is, hoe beter.

Het doel van het spel is om met zijn allen tot een 'uitgebalanceerd' beeld te komen, waarin je de huiswerkopdracht vat.

De regels:

- Elke speler probeert per beurt aan de hand van een materiaal/object de opdracht weer te geven. Je reageert daarbij via een ander materiaal/object op de vorige speler.
- Elke beurt moet je reageren op de toevoeging van de ander; het gaat erom dat jullie elkaar elke beurt 'onthoofden'. Dit kan op verschillende manieren, bijvoorbeeld door te kijken naar hoe aanwezig de toevoeging van de ander is, of naar de eigenschappen van het materiaal en hoe dit volgens jou in overeenstemming is met de huiswerkopdracht.
- Alle spelers zijn 'jury' en bepalen of het beeld 'in balans' is.
- Per beurt ben je beperkt tot 1 materiaal. Ook moet je altijd een ander materiaal kiezen dan de speler voor jou, en mag je niet 2 beurten achter elkaar hetzelfde kiezen.

Het spel is klaar als alle spelers tevreden zijn over het ontstane beeld, en vinden dat het de (huiswerk)opdracht voldoende verklaart.

## 6.5 Inspiratie krijgen

### Woordenboekgame

Deze game moet jou een steuntje in de rug geven bij het zoeken naar nieuwe ideeën/thema's/onderwerpen. Door de game te spelen, kom je op onderwerpen waar je normaal gesproken nooit bij stilstaat. De game helpt je om inspiratie te krijgen en een nieuwe, frisse blik op de wereld.

De regels:

- Schrijf op een papier de letters van het alfabet.
- Sluit je ogen en zet een stip op het blaadje.
- Kies binnen vijf minuten tien woorden uit het woordenboek beginnend met de letter waar de stip het dichtst bij staat.
- Sluit weer je ogen en zet een stip op het blaadje met de tien woorden.
- Schrijf een verhaal over het woord waar de stip het dichtst bij staat (alles wat je erover denkt te weten of wat je erbij voelt).
- Als je uiteindelijk woord een woord is dat je niet kent, dan schrijf je op wat jij denkt dat het zou kunnen betekenen.
- Je speelt deze game alleen.

Als de uitkomst voor jou niet goed genoeg is en je kunt er niks mee, dan is het verstandig de game opnieuw te spelen.

## 6.6 Color-spot game

Deze game moet de spelers inspireren en ertoe aanzetten samen werk te maken en dingen te produceren binnen een tijdslimiet. Het is een spel voor minimaal 2 personen, maar het is leuker in grotere groepen. Je speelt het in 60 minuten.

Zorg voor deze game dat je in een ruimte bent waar verschillende materialen aanwezig zijn, zoals kwasten, papier, pennen, potloden, hamers, boormachines, nietmachines, etc. Dit zijn je 'tools of trade'.

De bedoeling van het spel is om geïnspireerd te raken door elkaars ideeën en oplossingen. Het doel in het spel is om zoveel mogelijk 'tools of trade' te verzamelen. Degene die na 60 minuten de meeste tools heeft, wint.

De regels:

- Er zijn 7 gekleurde taartpunten in een cirkel, met elk een eigen kleur en daarbij een opdracht.
- Elke speler draait om de beurt aan het rad. Het rad bepaalt op welke kleur je terechtkomt.
- Elke 'goed' uitgevoerde opdracht levert een 'tool of trade' op.

De opdrachten per taartpunt:

Geel: bedenk een idee voor een kunstwerk. Het idee moet binnen 3 minuten aan de andere spelers worden uitgelegd en mag een kleine schets bevatten. Reward: een tool naar eigen keuze.

Paars: beschrijf een object in de ruimte binnen 1 minuut, zonder het object te benoemen. Tekenen of fysiek uitbeelden mag. Reward: een tool naar eigen keuze.

Rood: kies een tegenstander en teken allebei elkaars portret. Geef elkaar daarna tips en tops. Reward: een tool naar eigen keuze.

Blauw: noem binnen 1 minuut 3 dingen die je inspireren. Laat alle spelers deze dingen binnen 5 minuten schetsen op papier. Reward: een tool naar eigen keuze.

Groen: laat alle spelers binnen 5 minuten iets tekenen op papier. Maak van de tekeningen een eigen verhaal en presenteer dit binnen 2 minuten. De spelers die de tekeningen hebben gemaakt geven tips en tops op je verhaal. Reward: een tool naar eigen keuze.

Oranje: ruil een tool met een willekeurige speler. Wanneer je nog geen tool hebt, kies er een.

Zwart: sta al je tools af aan je medespelers. Je mag zelf kiezen wie wat krijgt.

## 6.7 Routine

Met deze game leer je actief om je heen te kijken en je bewust te worden van je omgeving. De game houdt je zintuigen scherp en prikkelt om verder te kijken dan 'normaal'. Routine verbetert je geheugen en bevordert je tekenskills. De game helpt je om interessante dingen op te slaan en bevordert je creativiteit. Routine speel je in je eigen omgeving, maar kan ook op vakantie gespeeld worden.

De regels:

Aantal spelers: 1

Duur van het spel: 1 week

- Kies een route in je eigen omgeving of, als je op een onbekende plek bent, een willekeurige route.
- Loop deze route gedurende een week elke dag 1 keer.
- Kies tijdens het lopen elke keer 3 plekken of objecten in de route.
- Teken na het lopen deze 3 dingen vanuit je geheugen op papier.
- Loop de dag erna weer de route en kies 3 andere dingen om na je wandeling na te tekenen. Wel is het zo dat je nu je schetsen van de vorige dag meeneemt en ze vergelijkt met de gekozen plekken of objecten van die dag.

- Stel jezelf hierbij 3 vragen: Komen de schetsen overeen? Wat is er anders aan? Kunnen je schetsen ook andere plekken of objecten op de route voorstellen?
- Aan het einde van de week heb je 21 schetsen van plekken of objecten die je anders misschien nooit waren opgevallen. Met deze schetsen maak je een verhaal dat, of plattegrond die, kenmerkend is voor je route.

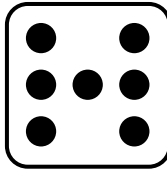
Dit spel kan je helpen bij het vinden van inspiratiebronnen, maar dit kan ook een manier van werken of naar je omgeving kijken worden.

## 6.8 Games, oefeningen of hulpmiddelen

Het betreft hier met name games die gaan over het creatieve maak-proces van de studenten. Hoe kom je sneller tot inspiratie, hoe kun je sneller maken, etc. Dat is natuurlijk niet zo gek, aangezien het echte 'maak'-opleidingen zijn.

Wat ook opvalt is dat de games soms meer speelse opdrachten zijn dan echte spellen, helemaal de games die je individueel speelt. Dit heeft vaak te maken met het feit dat er geen hard feedbacksysteem aanwezig is. En soms is dit ook niet nodig, wanneer het gaat om ideeën en inspiratie genereren. Dan kunnen de 'games' die hierboven beschreven staan meer gezien worden als een oefening. Wel zijn het oefeningen die de studenten zelf hebben ontworpen aan de hand van hun eigen leervragen en leerdoelen, en die daardoor bij hen passen. Om meer consequenties toe te voegen aan de uitvoering van de games is het daarom voor begeleiders en coaches van belang de student te blijven bevragen op de verantwoordelijkheden in de game, hun motivatoren, maar vooral ook: hoe weet je of je je spel goed speelt? Hoe kom je aan feedback? Wie of wat heb je daarvoor nodig? En welke mechanics kunnen daarbij helpen? En, kun je flow ervaren in je spel?





# TOOLS VOOR GAMES

## 7.1 Mechanics

Met deze methode word je game designer van je eigen spel. Zoals eerder beschreven, kijken game designers naar de wereld door het MDA-framework. In het kort nogmaals: 'mechanics' zijn de basiselementen waaruit een game is samengesteld op het niveau van regels, algoritmes en data. Het zijn de bouwstenen waarmee een ontwerper werkt. 'Dynamics' zijn de gedragingen die ontstaan als de gebruiker met de mechanics interacteert. 'Aesthetics' zijn de gevoelens en emoties die dit vervolgens oproept bij de speler. Aesthetics moet dus breder opgevat worden dan het begrip 'esthetiek' in het Nederlands. De ontwerper ontwerpt de mechanismes (mechanics) die het gedrag bepalen, en uit het gedrag ontstaat betekenis.

- De mechanic 'tijd' is bijvoorbeeld een veel voorkomende mechanic in games. De 'tijd-mechanic' vraagt vaak van spelers iets binnen de tijd te doen, of zelfs de snelste te willen zijn, denk bijvoorbeeld aan racespelletjes. Deze mechanic stimuleert de speler om snelle keuzes te maken, deadlines te stellen, sneller dan anderen te willen handelen. Heb je last van uitstelgedrag? Dan zouden mechanics als zandlopers, timers en tijdlimieten kunnen helpen in je spel.
- Dobbelstenen, kaarten 'blind' trekken, spinners en roulettewielen zijn juist mechanics die voor toeval en kans zorgen. Ze zorgen voor willekeur, waarbij je 'het lot' laat bepalen. Vind je het bijvoorbeeld lastig om keuzes te maken in je werk, of merk je dat je te vaak dezelfde strategieën inzet in je studie, waardoor je het risico loopt dat je studie eenzijdig wordt, dat je het experiment mist of te veel in je comfortzone blijft zitten? Dan zouden 'kans-mechanics' een waardevolle toevoeging kunnen zijn aan je game.
- Hexagon tegels, puzzelstukjes en dominostenen zijn mechanics die kunnen helpen bij het maken van 'nieuwe' verbindingen. Zit je vaak vast of denk je in 'oude' of zelfs clichématige patronen, dan kunnen dit soort mechanics leiden tot nieuwe inzichten. In games worden ze verschillend

ingezet, vaak om paden of routes te maken of juist blokkades op te werpen, of om tot een geheel te komen. Maar in je studie zou je ze goed kunnen gebruiken om verbindingen te maken.

- Verschillende handicaps kunnen helpen om jezelf meer uit te dagen, bijvoorbeeld door jezelf een fysieke handicap te geven bij iets wat je al goed kunt, een handicap in materiaalgebruik of een beperking in opties of ideeën. Maar ook bepaalde 'quests' kunnen je helpen jezelf meer uit te dagen. Geef jezelf bijvoorbeeld de opdracht om een dag lang je medestudenten of docent iets te leren.
- Via social media kun je natuurlijk feedback krijgen. Social media bieden interessante 'presentatie-mechanics' als je een breder publiek wilt bereiken of feedback wilt krijgen buiten je studie om. Deze mechanic kan je ook helpen uit je comfortzone te komen en ervoor zorgen dat je zorgvuldiger kijkt naar of je iets 'presentabel' genoeg vindt. Social media is en blijft de 'buitenwereld', dus spring er zorgvuldig mee om.
- 'Beloning-mechanics' kunnen je helpen jezelf te motiveren. Dit kan bij uitstelgedrag helpen. Beloon jezelf bijvoorbeeld met iets als je toch gelijk bent begonnen aan je huiswerk. Kijk wel uit dat het belonen an sich niet het spel-doel gaat worden, in dat geval kan deze mechanic zijn waarde gaan verliezen waardoor het tegenovergestelde kan ontstaan, namelijk: demotiveren.

Een mooi overzicht biedt Thijs Spook in zijn onderzoeksrapportage voor de Master Kunsteducatie aan HKU *Dice it up!* (2018). In dit ontwerponderzoek heeft Spook onderzocht hoe je intrinsiek gemotiveerde docenten uit het VO in staat stelt om hun onderwijspraktijk te herontwerpen naar een speelse en/of activerende vorm. Maar de tools en materialen die hij heeft onderzocht zijn net zo interessant voor ontwerpende studenten.

Spook heeft in dit onderzoek een prototypecanvas en prototypekit ontwikkeld die de docent kunnen helpen om een lesidee om te zetten naar een speelse en/of activerende werkvorm. Een goede en complete prototypekit bestaat uit drie types onderdelen:

- 1 Materiaal om het ontwerp mee te bouwen.
- 2 Materiaal om binnen het ontwerp mee te spelen.
- 3 Materiaal om op het ontwerp te kunnen reflecteren.

In figuur 17 vind je een overzicht van materialen waarmee je binnen het ontwerp kunt spelen.

In figuur 18 staat nog een interessant overzicht waarin Spook materialen niet alleen koppelt aan functie, maar ook aan de spelertypen van Bartle zoals uitgelegd in hoofdstuk 5.3. Mocht je nu niet goed weten wat bij je past, dan kun je wellicht door dit schema inspiratie opdoen.

	Materiaal	Functie
1	Fiches	betalen, ruilen, sparen, oppotten, uitgeven, bluffen, vergelijken, winnen, optellen, kwijtraken, progressie/groei, waarde
2	Dobbelstenen	gooien, tellen, onthouden, combineren, kans, beurt bepalen, stappen bepalen
3	Pionnen	representeren rollen/personen, positioneren, lopen, slaan, verliezen, aanvullen, versterken
4	Timers	beperken, frustreren, stimuleren, forceren, limiteren, belonen, verhitten
5	Blanco kaarten	content, karakterontwerp, willekeur creëren, combineren
6	Hexagon tegels	routes leggen, land verdelen, bord maken, proces verbeelden, relaties leggen, toeval creëren, oppervlak bedekken, omdraaien
7	Building Bricks	Om wegen of routes mee te maken, huizen, hotels, bouwstenen, voor props bouwen, ruilen, onnodige obstakels, barricaden
8	Locks	mysterie, geheim, escaperoom-progressie
9	Spinners	snel random items kiezen
10	3D Glasses	decoderen, mysterie, geheime info, hints
11	Funny money	kwantificeren, belonen, investeren, sparen, vergaren, verliezen, betalen, lenen, failliet gaan, macht krijgen

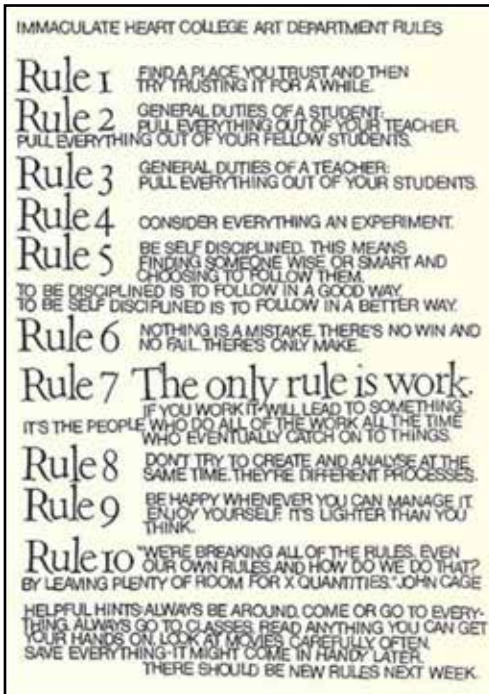
figuur 17 Materiaal en functie, *Dice it up!* (2018, Spook)

	Materiaal	Functie	Spelertype
1	Fiches	betalen, ruilen, sparen, oppotten, uitgeven, bluffen, vergelijken, winnen, optellen, kwijtraken, progressie/groei, waarde	Achievers, Killers, Socializers
2	Dobbelstenen	gooien, tellen, onthouden, combineren, kans, beurt bepalen, stappen bepalen	Killers, Achievers
3	Pionnen	representeren rollen/personen, positioneren, lopen, slaan, verliezen, aanvullen, versterken,	Socializers, Explorers, Killers
4	Timers	beperken, frustreren, stimuleren, forceren, limiteren, belonen, verhitten,	Killers, Achievers
5	Blanco kaarten	content, karakterontwerp Kaarten schudden en verdelen is willekeur creëren, kaarten komen in ontelbare combinaties te liggen en dus dwingt dat nieuwe mogelijkheden en inzichten af.	Explorers, Socializers
6	Hexagon tegels	routes leggen, land verdelen, bord maken, proces verbeelden, relaties leggen, toeval creëren, oppervlak bedekken, omdraaien	Explorers
7	Building Bricks	om wegen of routes mee te maken, huizen, hotels, bouwstenen, voor props bouwen, ruilen, onnodige obstakels, barricaden.	Explorers
8	Locks	mysterie, geheim, escaperoom-progressie	Achievers, Killers, Socializers
9	Spinners	snel random items kiezen	Achievers, Killers
10	3D Glasses	decoderen, mysterie, geheime info, hints	Explorers
11	Funny money	kwantificeren, belonen, investeren, sparen, vergaren, verliezen, betalen, lenen, failliet gaan, macht krijgen,	Killers, Achievers, Socializers

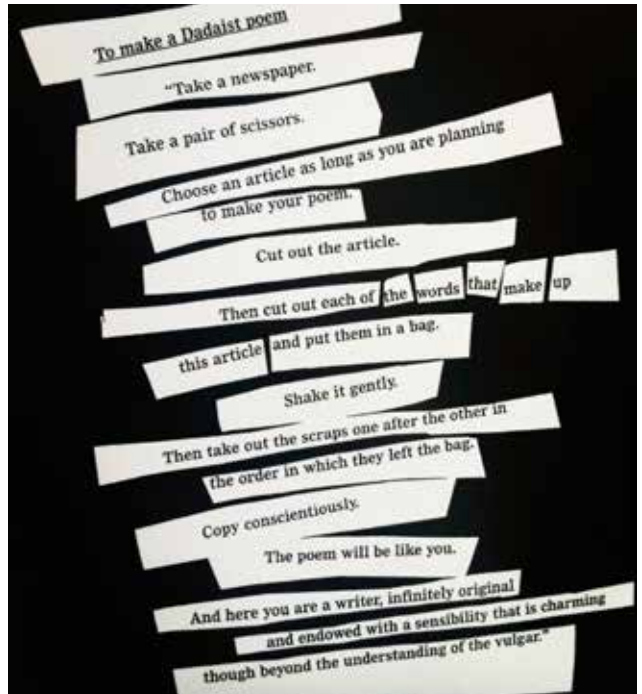
figuur 18 Materiaal, functie en spelertypen, *Dice it up!* (2018, Spook)

## 7.2 Manifesten en Regels

Misschien vind je het makkelijker om vanuit regels tot een speldoel te komen. Regels zijn net zo goed mechanics. Een voorbeeld van een regelset is bijvoorbeeld een manifest. Hieronder zie je twee voorbeelden van manifesten. Een dat Sister Corita Kent heeft ontwikkeld voor zowel studenten als docenten van een kunstacademie in Los Angeles, en een Dadaïstisch manifest om tot een gedicht te komen.



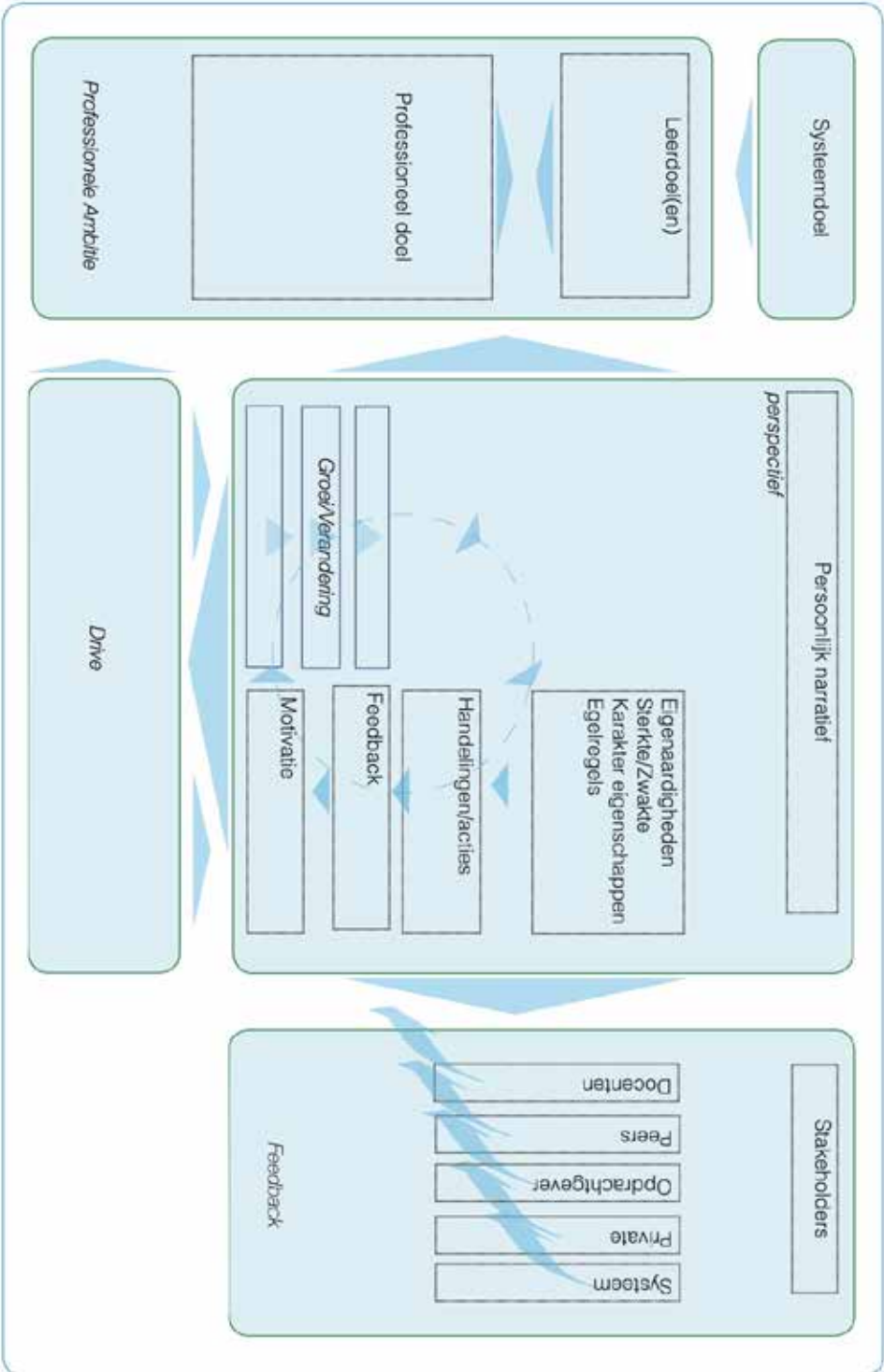
figuur 19 Immaculate Heart College Art Department Rules by Sister Corita Kent - 1967



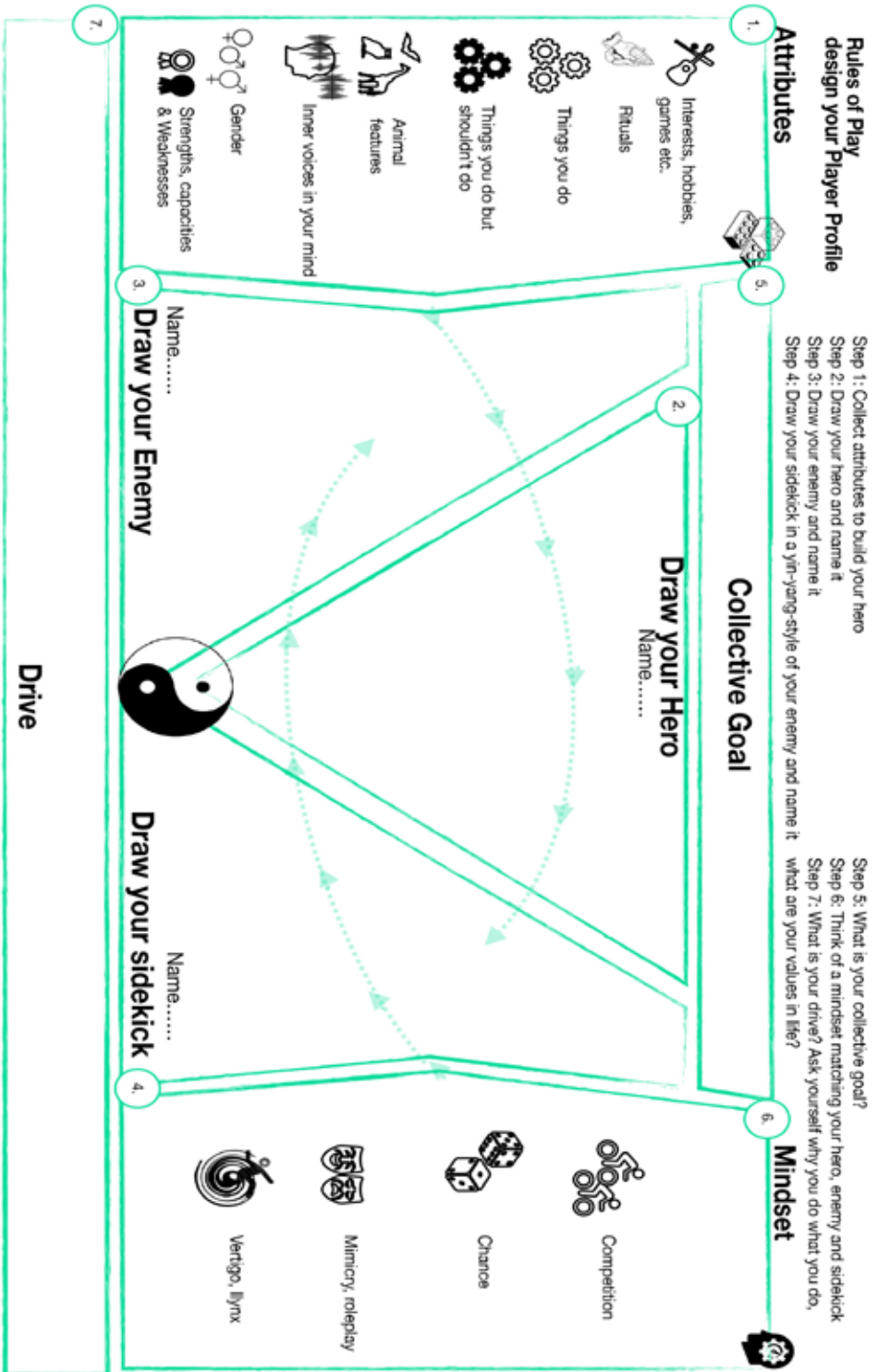
figuur 20 Dadaïstisch manifest

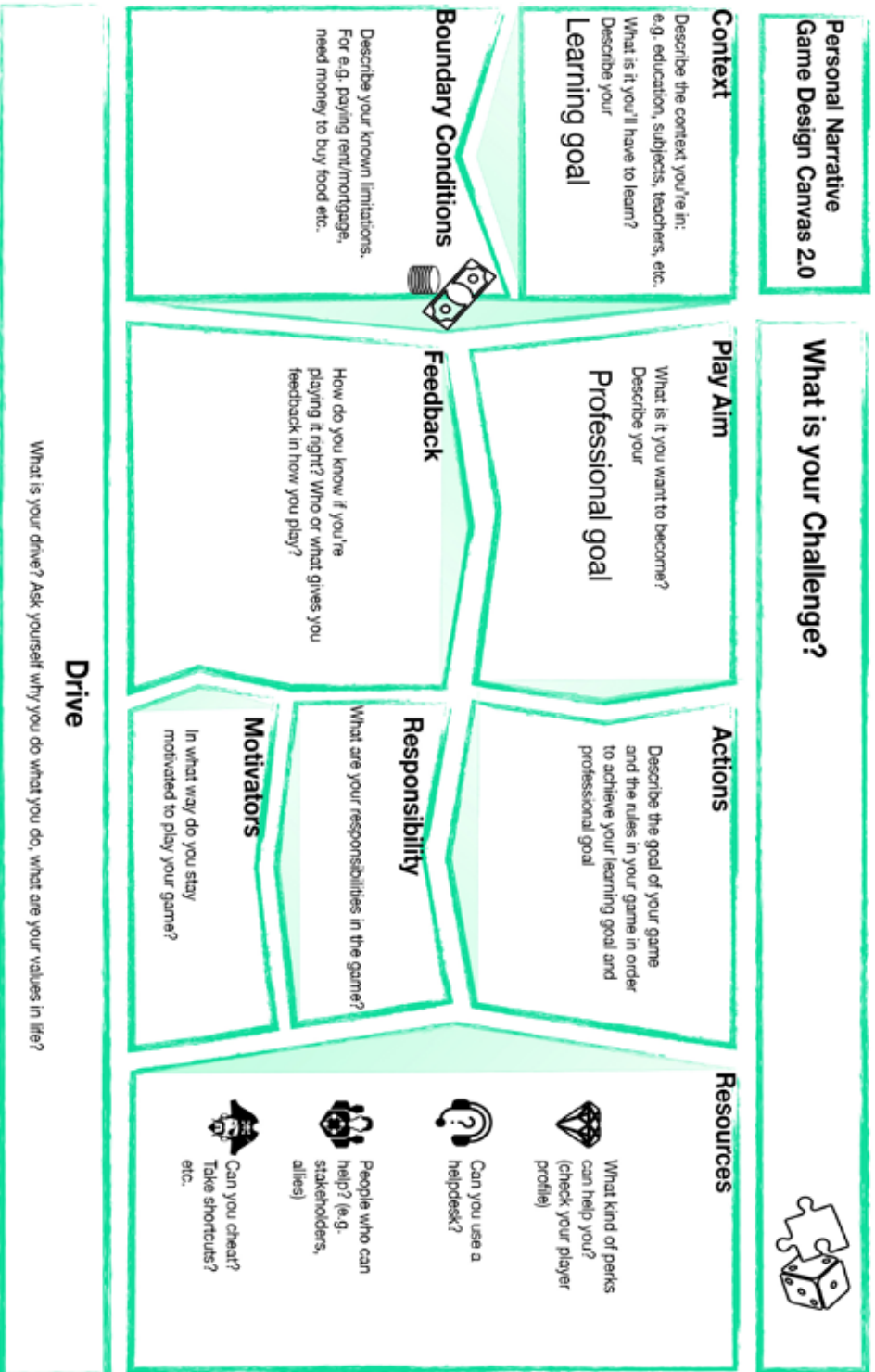
Er zijn nog veel meer mechanics. Het helpt als je veel spelletjes speelt, dan weet je steeds beter welke mechanics je kunnen helpen en wat voor spelertype bij je past. Het is belangrijk om te blijven kijken naar waar je tegenaan loopt en te onderzoeken hoe je daaruit kunt komen op een voor jou motiverende manier.

# WERKBLAD 1 PERSONAL NARRATIVE CANVAS



# WERKBLAD 2 DESIGN YOUR PLAYER PROFILE CANVAS





## The well-played study

In de jaren dat ik studenten vroeg in plaats van een POP een spel te maken op basis van hun leerdoelen en professionele ambities, en ze liet spelen met het maken van een held van zichzelf, heb ik gezien dat ze – in tegenstelling tot bij een POP – nu wel actief met hun leervragen en leerdoelen aan de slag gingen. Daarbij zijn studenten tot inzichten gekomen die ik in eerdere reflecties in verschillende POPs nooit zo diepgaand en authentiek heb gezien. Spelen, of play, is meer dan studeren, het is wat Henry Jenkins, Director of the Comparative Media Studies Program at the Massachusetts Institute of Technology, in zijn paper *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* noemt als een van de belangrijkste vaardigheden in het onderwijs van nu:

“Play, as psychologists and anthropologists have long recognized, is key in shaping children’s relationship to their bodies, tools, communities, surroundings, and knowledge. Most of children’s earliest learning comes through playing with the materials at hand. Through play, children try on roles, experiment with culturally central processes, manipulate core resources, and explore their immediate environments. As they grow older, play can motivate other forms of learning.” (Jenkins, 2009)

Optimaal onderwijs zou zich wat mij betreft moeten richten op het herkennen en ontwikkelen van de talenten van de lerende. Talentontwikkeling is niet iets wat naast of na het onderwijs plaatsvindt, en zou ook niet enkel weggelegd moeten zijn voor een klein aantal leerlingen of studenten, maar zou een primaire taak moeten zijn van het onderwijs. Het beste in de student naar boven halen, zou het doel moeten zijn van elke docent of leerkracht. Zodat elke lerende de mogelijkheid krijgt, en stimulans kan vinden, om te kunnen excelleren. Zodat je in het onderwijs niet alleen leerdoelen kunt behalen en professionele ambities kunt



nastreven, maar dat je in dat behalen meesterschap kunt ervaren, en zo dichterbij je professionele ambitie kunt komen.

Terugkomend op de vraag waarmee ik dit project begon: “Kan studeren hetzelfde zijn als spelen, en kun je dan excellent studeren?”

Wellicht is spelen niet precies hetzelfde als studeren, maar is spelen wel een allesomvattende competentie waarbinnen gestudeerd kan worden, en die onmisbaar is in het onderwijs van nu en morgen.

Ik geloof dat excellentie voor iedereen is weggelegd zolang spelen gefaciliteerd wordt. Dat betekent dat het gehele onderwijssysteem daarin mee moet gaan, en wij ons als onderdeel van dat systeem als architecten en facilitators moeten richten op play. Laten we inzetten op play, playfulness en worldfulness, towards a well-played study!

## DANK

Dit cahier is tot stand gekomen vanuit een doorontwikkeling binnen een Comenius Teaching Fellow-beurs. Maar dat was zeker niet gelukt zonder mijn 'allies' en mede-projectaanvragers Imara Felkers en Evert Hoogendoorn. En ook zeker niet als Thera Jonker mij niet had gewezen op de Comeniusbeurzen van het NWO. Veel dank aan: Lisette Boeren die met veel geduld verschillende versies van mijn aanvraag heeft willen doornemen. Corrie Nagtegaal, Koen Caris en Suzan Klaver voor de redactie. Alle deelnemers van de Play Learning Communities. Christel van Romunde en Goeleke Naaijkens, voor jullie betrokkenheid en de studenten die ik van jullie heb mogen 'lenen' en waarop ik heb mogen 'testen'. En natuurlijk Willem-Jan Renger, voor het voorgoed aansteken van het ludo-vuur, Thijs Spook, Floor Roos #beertoo.

## Dank, dank, wat weten jullie veel

Dank ook aan de geweldige HKU-studenten die ik de afgelopen jaren heb mogen begeleiden en die de meest fantastische spellen hebben ontworpen om het onderste uit de kan te halen tijdens hun studie. Ik heb me dikwijls staan verbazen over hoe slim en effectief jullie games waren, maar ook hoe snel jullie spelen begrepen. Tot slot dank Lynda Giguère voor de meest awesome dobbelsteen die gewoon 7 kan gooien! Dat deze kennis zeven generaties lang door mag sijpelen in Canada...

## Bibliografie

- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs*. Journal of MUD Research 1.
- Bogost, I. (2016). *Play Anything: the pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*. New York, NY, USA: Basic Books
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1996). *Creativiteit – over ‘flow’, schepping en de ontdekking*. Uitgeverij Boon: Amsterdam
- Deci, E. & Ryan, R. (1985; 2000). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. (3rd ed.) New York, NY, USA: Plenum Publishing
- Duvekot, R. (2016). *Leren Waarden. Een studie van EVC en gepersonaliseerd leren*. Proefschrift. Houten, CL3S.
- Flanagan, M. (2013) – *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- Felkers, I. (2017). *The ambiguity of reality: towards an awareness of the significant role of play in higher arts*, E. Ryall, Russell, W. and MacLean, M. (eds.) *Philosophy of Play as Life*, London: Routledge, 133 -147.
- Fink, E. (1968). *The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Pla’*. Yale French Studies, 19, 1968
- HKU Utrecht School of the Arts, Metagama & Monobanda. (2008) *Gameseeds*. HKU: Utrecht
- Hunicke, Robin, LeBlanc, Marc & Zubek, Robert. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Paper, developed and taught as part of the Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference, San Jose 2001-2004.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens – Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam: Amsterdam University Press
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century’*. Cambridge, MA, USA: MIT Press
- Kent, C. (1967 -1968). *Ten Rules. Immaculate Heart College Art Department Rules by Sister Corita Kent*. California, LA, USA: Immaculate Heart College Art Department
- De Koven, B. (2013). *The Well-Played Game – A Player’s Philosophy*. Cambridge, MA, USA: MIT Press
- Kraan, H. (2002). *De boze heks geeft een feest – Egelregels*. Lemniscaat: Rotterdam
- Mastricht, J. (2006). *Het drie lagen model in game design*. Klik! ’t, conferentie HKU
- McGonigal, J., (2011). *Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world*. London, Great Britain: Jonathan Cape.
- McGonigal, J., (2015). *SuperBetter: A revolutionary approach to getting stronger, happier, braver and more resilient -powered by the science of games*. London, Great Britain: Penguin Press.

## Bibliografie

- Mul, J. (2000). *Het verhalende zelf. Over persoonlijke en narratieve identiteit*. In M. Verkerk (red.), *Filosofie, ethiek en praktijk*. Liber amicorum voor Koo van der Wal, Rotterdam: Rotterdamse Filosofische Studies, 2000, 201-215.
- Renger, WJ. & Hoogendoorn, E. (2018). *Ludodidactiek – ontwerpen voor didactici*. Cahier. HKU Expertisecentrum Educatie & IJsfontein: Utrecht
- Salen, Katie. & Zimmerman, Eric. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: Institute of Technology.
- Sharp, J. & Thomas, D. (2018). *Fun, Taste, & Games An Aesthetics of the Idle, Unproductive, and Otherwise Playful*. Cambridge, MA, USA: MIT Press
- M. (2014). *Play Matters*. Cambridge, MA, USA: MIT Press
- Spook, T. (2018). *Dice it up! – Ontwerp- onderzoek naar de mogelijkheden van de docent als ontwerper van zijn eigen onderwijs*. HKU Master Kunsteducatie – juni 2018
- Tamboer, J. (1985). *Mensbeelden achter bewegingsbeelden*. Haarlem: de Vrieseborch.
- Thomas, D. & Sharp, J. (2018). *Fun, Taste, & Games An Aesthetics of the Idle, Unproductive, and Otherwise Playful*. Cambridge, MA, USA: MIT Press

## Figuren

- 1 The Organismic Integration Theory (OIT) taxonomy of regulatory styles 13
- 2 Personal narrative canvas 15
- 3 Anatomische pop 18
- 4 De 4 spelcategorieën van Roger Caillois 25
- 5 Het drie-lagen-model van Salen e.a. (bewerking van J. van Mastrigt) 28
- 6 MDA framework (Hunicke, Zubek, LeBlanc, 2004) 30
- 7 Voetbalveld 30
- 8 Olympiapark München 30
- 9 Direct Feedbackloop van Evert Hoogendoorn 31
- 10 3 pijlers van ludodidactiek, WJ. Renger & E. Hoogendoorn 34
- 11 Traditioneel iteratief game design model 36
- 12 Vertaling van het traditionele game design model naar het personal narrative game design model 36
- 13 Canvas 1: design your player profile 37
- 14 Spelerstypen van Bartle 42
- 15 Voorbeeld van player profile 44
- 16 Canvas 2: personal narrative game design canvas 45
- 17 Tabel Materiaal en functie, *Dice it up!* (2018, Spook) 59
- 18 Tabel Materiaal, functie en spelerstypen, *Dice it up!* (2018, Spook) 59
- 19 Ten Rules, by Sister Corita Kent 60
- 20 Dadaïstisch Manifest 60



**Play**

can also function  
as a tool to understand  
the self Flanagan, 2009



comes closer to reality  
than the assumed  
reality itself Fink, 1968

*Inner Play in a Study Narrative* is een uitgave van HKU Press en  
Uitgeverij International Theatre & Film Books.

**HKU**  
**PRESS**



[www.itfb.nl](http://www.itfb.nl)

Dit project kwam mede tot stand dankzij een subsidie uit het Comeniusprogramma van het ministerie van OCW en het Nationaal Regieorgaan Onderwijsonderzoek (NRO), projectnummer 405.18865.180.



Auteur: Eva den Heijer  
Tekstredactie: Corrie Nagtegaal, Koen Caris  
Ontwerp: Anton Feddema

Copyright © 2020 Eva den Heijer & Hogeschool voor de Kunsten Utrecht  
Alle rechten voorbehouden.

Niets in deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden zonder voorafgaande toestemming van de uitgever.

ISBN 978 90 6403 924 9

HKU Press | Hogeschool voor de Kunsten Utrecht | International Theatre & Film Books Publishers

Nieuwekade 1  
3511 RV Utrecht  
030 – 209 1509

<https://www.hku.nl/hkupress>

[hkupress@hku.nl](mailto:hkupress@hku.nl)

<https://www.itfb.nl> | [info@itfb.nl](mailto:info@itfb.nl) | <https://www.theaterboekhandel.nl>

de kunst van

**HKU** nieuwe verbindingen  
nieuwe toepassingen



Dit cahier, geschreven voor zowel docenten als studenten, beschrijft een methode die studenten helpt om eigenaar te worden van hun studie. De methode, een combinatie van game design en filosofie, is gebaseerd op Johan Huizinga's concept van Homo Ludens, die de mens ziet als een intrinsiek 'spelend' wezen.

# INNER PLAY

Door filosofie en game design te combineren in een narratief voorstuderen, wordt het voor studenten duidelijk dat de werkelijkheid ambigu is en wordt geconstrueerd door concepten. De methode biedt studenten inzicht in de verschillende functies en posities in de samenleving en helpt ze, op een speelse manier, hun eigen stem te vinden en zich verder te ontwikkelen.