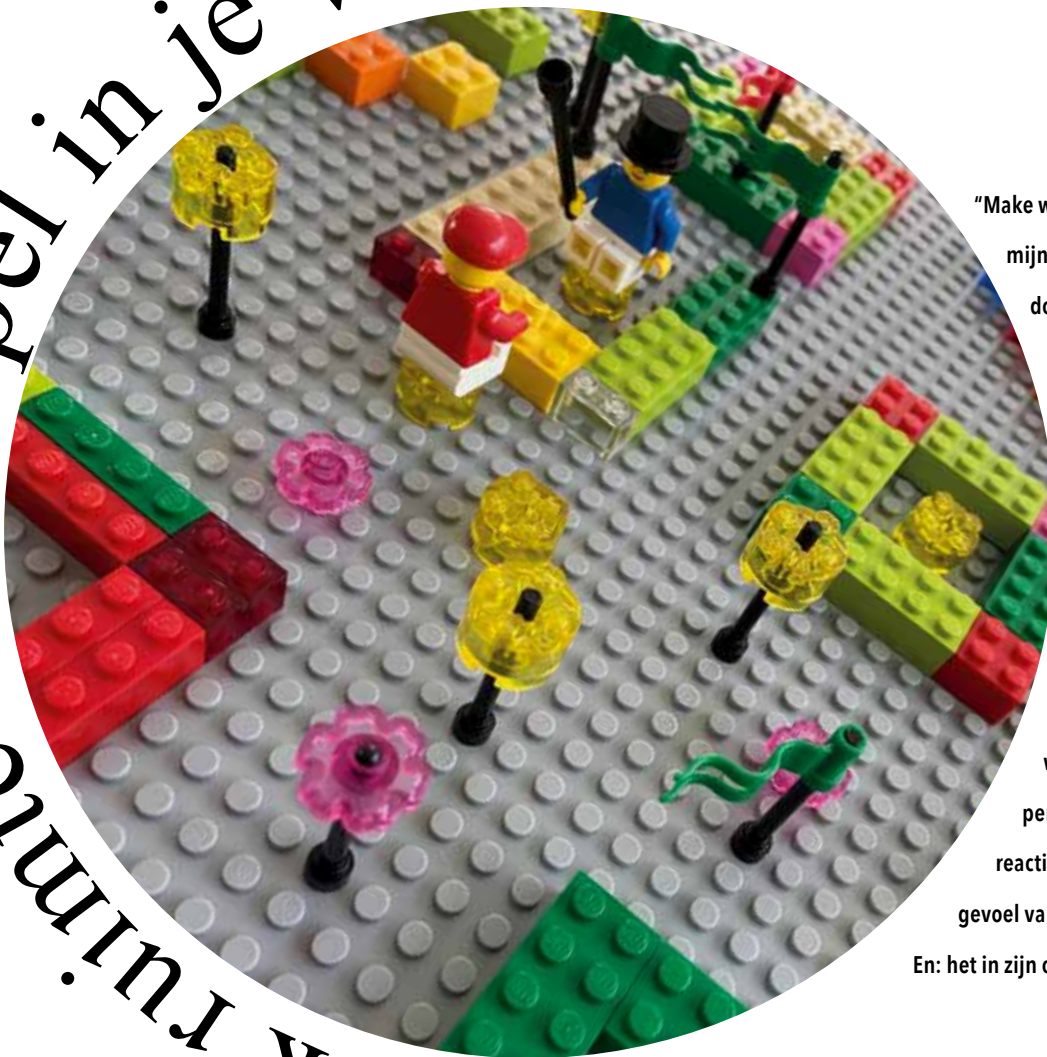




Maak ruimte voor spel in je werk



"Make work feel like play." Dat was mijn antwoord op de vraag "What do you do?" Een jaar of tien terug, bij de Do Lectures in Wales. Eerlijk gezegd kwam die vraag onverwacht voor me en mijn antwoord veraste mezelf ook. Mijn gesprekspartners keken er niet van op. Ik kreeg geen fronsende wenkbrauwen of een schamper lachje, maar enthousiaste reacties. Bijna iedereen bleek het gevoel van spelen te herkennen. En: het in zijn of haar werk te missen.

WIRO KUIPERS ontwerpt en begeleidt speelse werkvormen. Zijn eigen speelhistorie begon met cassetterecorders en LEGO en leidde via een TED-talk en een Fins kaartspel naar dit gasthoofdredacteurschap van Tekstblad.



Dat gold ook voor mijzelf. Nadat ik jaren in loondienst werkte, was ik als ondernemer begonnen. Toen ik die keuze maakte was mijn wens om alleen nog maar datgene te doen dat ik als kind ook leuk vond: voetballen, tekenen en met LEGO spelen. Voor voetbal bleek ik intussen te oud en te weinig getalenteerd. Tekenende deed ik nog wel een poosje; vooral om ingewikkelde vraagstukken simpel te schetsen (aan de hand van ‘The back of the napkin’ van Dan Roam).

Maar LEGO bracht me echt in beweging. Bij een conferentie in Berlijn raakte ik aan de praat met een andere bezoeker. Hij vertelde me over een tool die hij gebruikte: LEGO SERIOUS PLAY. Ik reageerde als door de bliksem getroffen, en meldde me dezelfde dag nog aan voor een training in die methode. In de jaren die volgden verzorgde ik honderden workshops met behulp van LEGO en zette ik mensen aan het spelen. Met de wens dat nog meer te doen ging ik naar Wales.

“Welk gevoel geeft spelen jou?”

Zo luidde één van de vragen die ik stelde aan mijn gesprekspartners, daar bij de Do Lectures en later ook op andere plekken. Vrij, met plezier, gelijkwaardig, betrokken, verrassend, creatief, energiek - dat waren enkele van de kernbegrippen die ik vaak hoorde als antwoord. Als je daarna vraagt hoe ‘werken’ voelt, levert dat juist begrippen op als: professioneel, efficiënt, rationeel, doelgericht, formeel en hiërarchisch.

Die twee opsommingen staan op gespannen voet met elkaar. En dat is jammer. Want als je goed kijkt, zijn het precies de associaties die opkomen bij spelen - creativiteit, betrokkenheid, vrijheid, gelijkwaardigheid - die we ook in ons werk hard kunnen gebruiken. Daarmee rijst de vraag - in lijn met de intentie die ik hiervoor deelde - hoe we werk dan meer als spelen kunnen laten voelen.

Maar wat is dat dan: ‘spelen’?

Het is een activiteit die we allemaal kennen. Vrijwillig gekozen, omdat we het zelf (intrinsiek) willen, ongedwongen, de verbeelding prikkelend, met plezier, omwille van het proces (het spelen zelf, niet per sé het resultaat), met actieve betrokkenheid - fysiek dan wel mentaal.

In het Nederlands gebruiken we één woord - spelen - voor twee dingen die in het Engels helder gescheiden zijn. Play is een activiteit of een houding: nieuwsgierig, onbevangen, verkennend. Game is een gesloten systeem met regels, spelers, een doel en een uitkomst. Het verschil is fundamenteel. Een kind dat in een kartonnen doos een ruimteschip ziet, speelt - dat is ‘play’. Een schaakpartij met klok en reglement is een ‘game’.

De waarde van spelen

Zowel in het klassieke werk ‘Homo Ludens’ van Johan Huizinga als in de meer recente uitgave ‘Play’ van Stuart Brown lezen we over de waarde van spelen. Spelen helpt ons om onszelf te vormen en anderen beter te leren kennen. Het geeft op een veilige en uitdagende manier de gelegenheid om te ontdekken, uit te proberen en te leren. Het biedt met plezier en energie de mogelijkheid om vaardigheden te ontwikkelen waar je zelf en samen met anderen iets aan hebt. En het helpt om mee te doen, verbinding te maken en je plek te vinden.

Enorm van waarde als je opgroeit, dat spelen, maar ook als je volwassen (en aan het werk) bent. Plezier ervaren, ongedwongen werken, je verbeelding aanzetten en helemaal in je werk kunnen opgaan: dat is alleen niet voor elke werkende vanzelfsprekend. Diverse studies laten zien dat spel op de werkvloer samenhangt met minder vermoeidheid, verveling, stress en burn-out. Spelen is positief geassocieerd met werktevredenheid, betrokkenheid, gevoel van compe-



tentie en creativiteit. Des te meer reden om spelen en werken dichterbij elkaar te brengen.

Wanneer je spelen en werken naast elkaar zet, kun je daar drie verschillende voorzetsels tussen plaatsen: naast, voor en in.

Spelen naast het werk is de meest herkenbare laag. De pooltafel op kantoor, de glijbaan bij het techbedrijf, yoga-lessen in je vrije tijd, het budget waarmee je werkgever je sportschool betaalt. Spelen als tegenwicht, als ontspanning na de inspanning. Waardevol, maar het verandert het werk zelf niet. En er zit een risico in: als spelen alleen in de pauze mag, bevestig je de scheiding tussen speels en serieus.

Spelen voor het werk gaat een stap verder. De virtual reality-bril in een training, de serious game, een escape room als teambuilding, de creatieve workshop met LEGO. Hier zet je spel in als instrument - als game met een leerdoel. Het werkt, en ik gebruik zulke werkvormen zelf dagelijks. Maar er schuilt een paradox in: zodra je spel alleen als middel inzet en elke oefening een vooraf bepaald resultaat moet opleveren, kan de vrijheid verdampen die het spelen (play) zijn kracht geeft.

Spelen in het werk maakt het pas werkelijk interessant. Hier gaat het niet om een spel of een werkvorm, maar om een houding. De speelse geest waarmee je je werk benadert: nieuwsgierig, experimenterend, onbevangen. Niet als spel, maar door speels te kijken, denken en doen. Die mindset ontwikkel je door uitdagingen op een speelse manier te benaderen. Door je ideeën tastbaar te maken. Door soms juist duidelijke regels te omarmen, omdat restricties speelruimte creëren. En door af en toe gewoon te beginnen zonder precies te weten waar je uitkomt - omdat omgaan met die onzekerheid zelf al een vorm van spelen is.



Het werk als spelen

Speciaal voor de lezers van Tekstblad wil ik deze observatie delen: het valt me op dat we in het Nederlands regelmatig teruggrijpen op spel en spelen als metaforen voor het werk. De pion in het spel, het belangenspel, het politiek steekspel, buitenspel gezet worden, iemand uitspelen, bespeeld worden, het onderhandelingspel, het spel om de knikkers, iets slim uitspelen. Het lijkt alsof die metaforen bijna altijd negatief geladen zijn - terwijl we net zagen dat meer spel in het werk juist positieve effecten brengt. Een interessante gewaarwording voor wie met taal werkt. Misschien scheidt de taal die we gebruiken onze werkelijkheid?

Spelen is niet voor iedereen hetzelfde

En daarom kunnen we ook niet oordelen of je wel 'genoeg' speelt in je werk. Zelf kun je alleen wel aanvoelen of je je speelse mindset gebruikt - in lijn met je *'speelpersonage'* (zoals geïntroduceerd door Stuart Brown) en/of je eigen *'speelhistorie'*.



Wiro Kuipers



Sommigen van ons zijn namelijk echte ‘verkenners’, die nieuwe werelden willen ontdekken, terwijl anderen ‘competitors’ zijn, die overall een wedstrijdje in zien. De ‘schepper’ wil iets maken, bouwen, vormgeven, waar de ‘kinesthete’ met het lichaam denkt en in beweging tot inzichten komt. Verzamelen en ordenen kan ook je speelpersonage kleuren, of juist het verzinnen en schrijven van verhalen.

Dat laatste deed ik zelf als kind bijvoorbeeld regelmatig. Ik nam mijn eigen radioshow op met een cassette recorder en schreef hele zelfbedachte verslagen van voetbalwedstrijden in mijn schrift. Ik vond het heerlijk om me te verliezen in verhalen, en las stapels boeken en strips. Als student onderhield ik een weblog, en tegenwoordig publiceer ik een wekelijkse nieuwsbrief. Zelfs op dit exacte moment schep ik een verhaal, voor jou als lezer.

Mijn speelhistorie heeft me gemaakt tot wie ik ben

De speelpersonages van mijn voorkeur kan ik benoemen, omdat ze in lijn lopen met mijn ‘speelhistorie’. Een geschiedenis van boompje klimmen, latjetrappen, puzzelen, tekenen, lezen en met LEGO bouwen. En in dat alles: veel met mijn verbeelding bezig zijn. Als kind, en eigenlijk nog steeds. Sterker nog: ook het ‘lockpicken’ waarmee ik recent begon maakt onderdeel uit van mijn speelhistorie. Activiteiten van gisteren horen ook bij je geschiedenis.

Ieder van ons heeft zijn of haar eigen geschiedenis met spelen. De één heeft jarenlange ervaring in het bespelen van een instrument, en de ander in het repareren van elektrische apparaten. Sommigen schrijven gedichten, en doen dat graag in afzondering. Anderen bloeien juist op in gezelschap en interactie. Onze speelse mindset groeide op uiteenlopende wijze en komt dus ook op verschillende manieren tot uiting.

Ook schrijven is spelen

In 1938 schreef Johan Huizinga in ‘Homo Ludens’ dat taal van nature een spelend medium is. Over poëzie schreef hij bijvoorbeeld dat die niet ontstaat door spel, maar in spel. Misschien herken je dat als schrijver: dat een bepaalde zin soms je hele verhaal kan kleuren. Of dat je door met woorden te spelen een zin een volledig andere betekenis kan geven. Sterker: een enkel leesteken kan enorm van betekenis zijn. Soms overkomt je dat, onbewust, maar ook bewust kun je met taal (tijdelijke) werelden scheppen.

Meester in spelen

Heb je wel eens gehoord dat je meesterschap ontwikkelt door 10.000 ‘vlieguren’ te maken? Malcolm Gladwell maakte dat idee populair in ‘Outliers’. Je ergens meester in voelen helpt om in je element te komen - om voldoening te ervaren in wat je doet. Het goede nieuws: ieder mens heeft zeker 10.000 uur speelhistorie op de teller. Alleen heeft ieder van ons een andere speelhistorie, met andere voorkeuren en andere vaardigheden. Ken je je eigen spelpersonage? Dan weet je vaak ook in welke omstandigheden je op je best bent. Het omarmen van je speelhistorie helpt je omgaan met uitdagingen die voor je liggen. Dat bepleitte ik in de TED-talk die ik in 2020 verzorgde.

Speelruimte maken

Dan moet je die speelhistorie wel de ruimte geven. In veel werksituaties laten we dat echter na. We verloren onze speelse aard niet - we maken er alleen geen ruimte meer voor. Speelruimte: letterlijk en figuurlijk. De condities waarbinnen je tijdelijk anders mag denken, kijken en doen dan je gewend bent.

Die ruimte moeten we meer gebruiken dan ooit. Juist ook voor jou, de tekstprofessional. Want hoe onderscheid jij je van een Large Lan-



guage Model en iemand die er met één prompt een kant-en-klare tekst uithaalt? Het antwoord ligt in het speelse. In de niet voor de hand liggende wereld die jij weet te scheppen. In de onvoorspelbare plottwist die je kiest. In de 'kleur' van je tekst en de woorden die je kiest.

Wie spelend werkt, voegt iets toe wat niet te automatiseren is.

Speelruimte ontstaat alleen niet vanzelf

Daarom een aantal tips om die ruimte voor jezelf te scheppen:

1. De eerste versie mag lelijk zijn. Spelen gaat meer om het proces dan om het product. De rommeligheid van een ruwe eerste versie hoort erbij. Blijf dus niet in gedachten hangen bij die perfecte openingszin, maar begin met schrijven. Laat eerst het spel zijn werk doen, dan pas het vakmanschap.

2. Denk met je handen. In mijn LEGO-sessies moedig ik deelnemers aan 'te denken met hun handen'. Zeker als je het even niet weet: zet je handen dan aan het werk. Bouw, teken, schrijf, krabbel. Je brein is daar dol op - want je zet je verbeelding aan, veel meer dan met een toetsenbord. Produceren kan je daarna nog wel doen.

3. Zie beperkingen als spelregels. Het aantal woorden vormt het scorebord, het lege vel je spelbord, de huisstijl het reglement. Geen van deze zaken hoeft spelen te hinderen - ze maken het juist mogelijk, als je ze zo leest. Beperkingen kunnen je ruimte bieden.

4. Speel niet alleen. Nodig andere spelers uit. Mensen met andere 'speelvoorkeuren' dan jijzelf. Een maker, als jij een regisseur bent. Of een verkenner, als jouw aard meer beschouwend is. Spel gedijt in contrast - wie alleen met gelijkgestemden speelt, bevestigt zijn eigen patronen.

5. Blijf jezelf uitdagen. Mihaly Csikszentmihalyi beschreef de staat van flow: helemaal opgaan in wat je doet, de tijd vergeten.



Flow ontstaat op het snijvlak van wat je kunt en hoe uitdagend de taak is. Te makkelijk en je verveelt je, te moeilijk en je blokkeert. Zoek daarom steeds de grens op van wat je beheerst. Je groeit niet, als je blijft spelen op hetzelfde niveau.

Kijk met een gamebril naar je werk

Een leuke manier om je speelse mindset te activeren, is om je werk te bekijken alsof het een videogame is. Als voorbeeld neem ik Donkey Kong, één van de klassiekers. Mario moet de prinses redden uit de handen van Donkey Kong. Daarvoor moet hij platforms betreden, over tonnetjes springen, trappetjes beklimmen, hamers pakken. Er zijn dingen die hij moet doen en dingen die hij moet laten. En door dat te doen ontvangt hij punten (of moet hij levens inleveren). Zo kun je ook naar je werk kijken: welke speler heeft hier eigenlijk welk doel? Wat is de uitdaging - wat moet er bereikt of opgelost? Welke hindernissen en obstakels staan in de weg? En wat kun je concreet doen en laten om verder te komen? Wat levert welke actie dan op?

Spelend werken

Alleen maar werken zonder spel maakt het eentonig. Alleen maar spelen zonder richting voelt doelloos. Het raakvlak, daar gebeurt het. Daar waar werken iets van spelen krijgt en spelen iets van werken. Ik zie het elke keer weer als ik speelruimte maak met een groep. Er komt iets naar boven dat lange tijd verborgen bleef. Niet omdat mensen ineens anders zijn, maar omdat ze iets terugvinden dat er altijd al was. Dat geldt ook voor jou. Je speelhistorie kan je leidraad zijn om je werk meer als spelen te laten voelen. Geef dat vooral de ruimte en speel verder. Je schrijft nog elke dag speelhistorie. ■

Nieuwsgierig naar meer uitleg? Wiro verzamelde verschillende links naar onderwerpen die hij in dit artikel behandelt, waaronder zijn TED-talk. Scan de QR-code en ontdek ze op Tekstblad Premium.

