

Ervaring en reflectie

# Spel in begeleidingssituaties

De laatste twintig jaar komen er steeds meer spelvormen op de markt voor coaches, trainers en adviseurs. Maar wat doen die spelvormen precies? En als ze werken, waardoor komt dat? Dr. Michiel de Ronde heeft in zijn promotieonderzoek inzicht verworven in spel als begeleidingsinstrument. Spel helpt cliënten bij betekenisgeving. Ook zaken die moeilijk in woorden te vangen zijn, kunnen toch aangeraakt worden in het spel.

AUTEUR: MICHIEL DE RONDE

## Leeswijzer

Het proefschrift 'Speelruimte voor ervaring en reflectie: Een praktijkgericht onderzoek naar het gebruik van spel in begeleidingssituaties' draagt bij aan kennisontwikkeling (hoofdstuk 2) over het gebruik van spel (hoofdstuk 3) als onderdeel van het handlingsrepertoire van begeleidingskundigen (hoofdstuk 4). Het bevat een kwalitatief onderzoek (hoofdstuk 5) naar het gebruik van film (hoofdstuk 6), de inzet van metaforisch speelgoed, (hoofdstuk 7), de werkvorm spelsimulatie (hoofdstuk 8) en dramawerkvormen (hoofdstuk 9). Doel is de waarde en werking van spel in begeleidingssituaties te achterhalen en de inzet ervan methodisch te funderen (hoofdstuk 10).

*"Als we eenmaal tollen, dan tollen we..."*

Deze uitspraak is ontleend aan één van de deelnemers aan mijn promotieonderzoek naar het gebruik van spel in begeleidingssituaties. Spel moet op gang gebracht worden, de tol moet opgezet worden, maar als die eenmaal draait, dan krijgt het een dynamiek in zichzelf. Mijn proefschrift gaat over de beweging die het gebruik van spel kan creëren in individuele en groepsbegeleiding. Het behandelt ook de vraag wat de begeleider doet om die beweging op gang te brengen en te onderhouden.

## Begrijpen

Ik ben met dit onderzoek begonnen omdat er in het veld van de professionele begeleiding in de laatste twintig jaar steeds meer en

verschillende spelvormen gebruikt worden door coaches, trainers en adviseurs. Het varieert van labyrintlopen tot coaching met paarden, van werken met associatiekaarten tot het inzetten van improvisatietheater, en van een bedrijfssimulatie tot survivaltochten in de bergen en de bossen. Over elk van deze werkvormen is voldoende praktijkliteratuur te vinden, met daarin vaak veel enthousiasme en handige aanbevelingen. De wetenschappelijke reflectie en theorievorming over de inzet van spel en spelvormen in begeleiding blijft hierbij achter, waardoor het gevaar van ongefundeerd handelen bestaat. Voor mijn proefschrift heb ik daarom een onderzoek ingesteld naar de waarde en werking van begeleidingskundig gebruik van spel. Ik wil daarmee kennis ontwikkelen ten behoeve van het methodisch handelen van coaches, trainers en adviseurs. Ik heb mijn onderzoek daarbij zo opgezet dat ik niet alleen bewijs aandraag voor de effectiviteit van deze werkvormen, maar vooral ook behandel ik de werkingsmechanismen die ten grondslag liggen aan die effectiviteit. Mijn onderzoeksontwerp heeft geholpen bij het begrijpen wat er eigenlijk gebeurt als je gaat spelen met cliënten en cliëntsystemen.

### **Handelingsrichtlijnen**

Omdat het boek gericht is op het ontwikkelen van handelingsrichtlijnen voor de professionele praktijk heb ik, als eerste stap in het project, de vraag gesteld waar methodische richtlijnen voor het handelen in de praktijk eigenlijk op gebaseerd zijn. Ik beargumenteer dat methodiekontwikkeling binnen professionele praktijken altijd gevoed dient te worden vanuit drie andere vormen van kennis: in de eerste plaats vanuit vaardigheidskennis die ontstaat door ervaring in de praktijk, in de tweede plaats vanuit wetenschappelijke theorieoetsing op basis van empirisch onderzoek en in de derde plaats vanuit visievorming op grond van wijsgerige reflectie over wat goed en wenselijk is. In mijn proefschrift heb ik van elk van deze drie kennisbronnen (ervaring, wetenschap en wijsbegeerte) gebruik gemaakt om inzicht te verwerven in het methodisch

gebruik van spel.

De volgende stap in mijn onderzoek kan beschouwd worden als een concretisering van deze visie op methodiekontwikkeling vanuit drie bronnen. Ik heb – zonder naar volledigheid te streven in dit zeer uitgebreide veld – een veertigtal verschillende spelvormen geïnventariseerd en daarbij praktijkliteratuur gezocht. Vervolgens ben ik in de rijke bibliotheek van wijsgerige, cultuurhistorische en psychologische literatuur over spel gedoken. Door die praktijkboeken en die wijsgerige en wetenschappelijke literatuur met elkaar te confronteren, is het mij gelukt om een definitie van spel te ontwikkelen en – op grond van die definitie – een ordening aan te brengen in de grote diversiteit aan begeleidingskundige spelvormen. Hier volgt mijn definitie:

*Spel omvat al die activiteiten die gekenmerkt worden door de communicatie van een afgezonderde wereld van 'alsof' met een eigen sfeer en eigen regels, waarbinnen het verloop altijd onvoorspelbare en ongewisse elementen bevat, waardoor de deelnemers zich in hun beleving laten meevoeren, erin opgaan en de rest van de wereld even vergeten.*

### **Wijze, wetenschapper, schelm**

Na deze omschrijving van spel hebben we, als derde stap in het traject, onderzoek gedaan naar de plaats die het gebruik van spelvormen inneemt in het handelingsrepertoire van coaches, trainers en adviseurs. Dit is gebeurd door middel van vragenlijstonderzoek – gebaseerd op de theorie van het dialogische zelf van Hubert Hermans en collega's – onder 119 coaches, trainers en adviseurs. De uitkomsten van dit vragenlijstonderzoek heb ik in workshops aan de respondenten voorgelegd en er is ook mee geoefend. Door die werkwijze heb ik de statistische analyse kunnen verrijken met associaties en ervaringen van de betrokken professionals.

De resultaten van dit onderzoek laten zien dat de werkvormen van professionele begeleiders geordend kunnen worden rond drie rollen (of

in termen van Hermans 'ik-posities'), die wij metaforisch hebben benoemd als die van de wijze, de wetenschapper en de schelm. In de rol van de wijze onderhoudt de begeleidingskundige de verbinding met de cliënt en bevordert diens zelfreflectie; vanuit de rol van de wetenschapper geeft hij toelichting en instructie, en brengt hij zijn analytische expertise in. In de rol van schelm zet de begeleider zijn humor in en is hij gericht op ontregelen en het creëren van beweging bij de cliënt(en). Spelvormen blijken met name geassocieerd met deze laatste rol.

### Psychodrama

De volgende stap in het onderzoek betrof de vraag naar de werkingsmechanismen van dergelijke spelvormen in begeleidingsituaties; daarnaast het feitelijke handelen van de begeleider om die werking te laten plaatsvinden. Om hier inzicht in te verwerven, hebben we met een groep van ongeveer acht geïnteresseerde coaches, trainers en adviseurs bijeenkomsten met speldemonstraties georganiseerd. Voor elke bijeenkomst, zeven in totaal, is een professional uitgenodigd die zich gespecialiseerd heeft in een bepaalde spelvorm, om ons het betreffende spel te laten ervaren en met ons te reflecteren op de werking ervan. Als reflectie-instrument gebruiken we daarbij technieken uit het psychodrama; deze stelden ons in staat om van binnenuit te verwoorden wat het spel met ons deed. Door psychodrama te gebruiken als onderzoeksvorm heb ik een omgeving gecreëerd waarin we als het ware heel dicht bij de subjectieve ervaring van het spel konden komen. In plaats van te praten óver onze ervaring konden we praten *vanuit* de ervaring. In deze reflectie was telkens zowel aandacht voor het handelen van de begeleider als voor de beleving van de deelnemers. Deze reflectie werd geleid door een ervaren psychodramaturg.

Op deze manier zijn de volgende spelvormen onderzocht: het werken met filmmateriaal, het inzetten van speelgoed, zoals dierfiguren, knuffels en lego, het organiseren van een simulatiespel en het werken met vormen van drama, namelijk voice dialogue, voice drama en bibliodrama. Alle bijeenkomsten zijn opgenomen op video en vervolgens in een navolgbaar en navoelbaar verslag uitgeschreven. Elk van deze spelvormen hebben rijke hoofdstukken opgeleverd die een gedetailleerde en precieze inzicht geven in de betreffende werkvorm en de wijze waarop die door de deelnemers werd beleefd. Deze spelvormen waren ten opzichte van elkaar aardig verschillend. Werken met filmmateriaal is iets anders dan het deelnemen aan een simulatiespel en dat is weer anders dan participeren in een voice dialogue-sessie. De vraag van mijn onderzoek was echter of er achter deze verschillen ook iets gemeenschappelijks schuilging, iets dat te maken heeft met het feit dat het hier spelvormen betreft.

### Werkingsmechanismen

Om daar antwoord op te geven, heb ik de speldemonstraties met de bijbehorende reflecties geanalyseerd in het licht van mijn speldefinitie en ook in het licht van de drie rollen van de begeleider die uit het vragenlijstonderzoek naar voren waren gekomen. Door de uitwerking van de video-opnames telkens weer terug te koppelen naar de kenmerken van spel, is het me gelukt om een aantal werkingsmechanismen van spel te benoemen die in elk van deze spelvormen actief lijken te zijn:

Via het spel ontdekken de deelnemers 'waar het op vast zit' en 'vallen er kwartjes'

*Spel bevat een opbouw van inleiding, warming-up, middenstuk en uitleiding. Door in die opbouw de deelnemer(s) geleidelijk mee te nemen in de sfeer van het spel, intensificeert de ervaring zich bij hen en zijn ze in staat om de rest van de wereld even los te*

*laten en zich over te geven aan het spel. In het spel wordt de wereld van het alsof, de spelwereld, op meerdere manieren tegelijk gecommuniceerd, via de taal, de mimiek, door de positionering in de ruimte en de houding van het lichaam, en eveneens met metaforische materialen of muziek. Het totaal van deze verschillende communicatiemodi creëert een totaalervaring in het hier en nu waarin de speler opgaat en waardoor hij meegevoerd wordt.*

Het spel zelf blijkt eigenlijk altijd te bestaan uit meerdere delen (spelrondes, bedrijven, afzonderlijke personages) die op een bepaalde manier polaire posities vertegenwoordigen. In het spel, zo zouden we kunnen zeggen wordt een verschil-ervaring gecreëerd. De deelnemers beleven in elk spel-deel een bepaalde positie van binnenuit, als een hier-en-nu-ervaring. Tegelijk ervaren ze ook het geheel van het spel en de spanning tussen de delen. Spelvormen in begeleidingssituaties creëren bij de deelnemers een heen-en-weer-beweging tussen de delen en het geheel van het spel en juist door die beweging ontstaat er ruimte voor nieuwe betekenisgeving.

De verschillende delen, de polaire posities in het spel, blijken te raken aan en te worden gevuld met 'materiaal uit de binnenwereld' van de spelers: herinneringen, overtuigingen en behoeften worden door het spel geactualiseerd. Iedere deelnemer vult het spel als het ware met persoonlijk materiaal van hemzelf. Het gevolg daarvan is, dat de voortgang in het spel, met zijn wisselwerking tussen de delen en het geheel, zorgt voor een beweging in de belevingsorganisatie en betekenisstructuur van de deelnemers. Je zou kunnen zeggen dat de verschil-ervaring in het spel ook verschillende interne posities in beweging brengt.

### **Geschenk**

De dynamiek die tijdens het spel bij de deelnemers in gang gezet wordt, door de wisselwerking tussen de delen en het geheel en de heen-en-weer-beweging tussen het spel en de eigen binnenwereld, leidt bij hen tot het

opkomen van nieuwe inzichten die het karakter hebben van integratie van de gevoelde polaire posities. Via het spel ontdekken de deelnemers 'waar het op vast zit' en 'vallen er kwartjes'. Het bijzondere is overigens dat het opdoen van deze inzichten wordt ervaren als een verrassing en een geschenk en tegelijk als geheel eigen. De deelnemers voelen het als iets wat van binnenuit komt en tegelijk als iets wat zij krijgen als een geschenk.

De ervaringen in het spel en de verworven inzichten daarbij, blijken ook na afsluiting van het spel waardevol te zijn voor de deelnemers en dragen bij aan nieuwe betekenisgeving in toekomstige, nog onbekende situaties waarin de betrokkenen terecht komen. Het spel blijkt te fungeren als een ankerpunt waar ook weer nieuwe ervaringen mee in verbinding kunnen worden gebracht, waardoor de inzichten ook later nog weer verder verrijkt kunnen worden. Al met al blijken de diverse spelvormen gemeenschappelijk te hebben dat ze heel goed in staat zijn om innerlijk gevoelde paradoxen en dilemma's te onderzoeken, zowel individueel als op teamniveau.

### **Rollen van de spelleider**

De analyse van het handelen van de spelbegeleiders tijdens de spelsessies bevestigt de drie rollen van de begeleider die zijn opgekomen uit het vragenlijstonderzoek. In de begeleiding van de spelvormen wordt inderdaad uitleg en instructie gegeven zodat het spel zijn structuur en voortgang heeft; tegelijk onderhouden de spelleiders het contact met de deelnemers, zodat er afstemming en gevoelsmatige verbinding met hen blijft. De spelleider is gedurig meevoelend aanwezig (zonder zelf mee te doen in het spel). Hij blijft in resonantie met de spelers. Ook is de begeleider vanuit de schelmrol aanwezig soms kort als medespeler om de spelsfeer op te roepen en het spel op gang te brengen, of daarin zo nodig te interveniëren. Het blijkt dat de spelwereld op gang komt doordat de spelleider daar op een bepaalde manier in voorgeeft. Naast deze drie professionele ik-posities die ook uit het vragenlijstonderzoek kwamen, geeft het ma-

teriaal aanleiding tot het benoemen van nog een vierde rol, die meer het karakter heeft van een metapositie. Vanuit een beschouwende positie onderhoudt de spelleider gedurende het verloop van het spel ook contact met de eisen vanuit de buitenwereld én met de gevoelens en gedachten in zijn eigen binnenwereld. Op grond daarvan bewaakt hij de voortgang van het spel en is hij in staat om zijn eigen handelen bij te sturen.

### **Onverwacht**

In het onderzoek kunnen we de volgende concrete vragen stellen over de inzet van spel in begeleidingssituaties, om het gebruik ervan verder te optimaliseren:

- Wordt er in het gebruikte spel een goede spanningsboog van introductie, opbouw, verdieping en afronding gecreëerd?
  - Zit het spel zo in elkaar dat de spelers in beweging worden gebracht tussen meerdere posities?
  - Zit het spel zo in elkaar dat deze posities ook in verbinding worden gebracht met de binnenwereld (waarden, gevoelens, herinneringen) van de deelnemers?
  - Is er in het spel voldoende heen-en-weer-beweging tussen de ervaring van de verschillende posities en stilstaan bij het geheel, waardoor er inzichten kunnen ontstaan?
  - Fungeert het spel als ankerpunt in een meer omvattend begeleidingstraject?
- Is er in het contact tussen spelleider(s) en deelnemers een juist evenwicht tussen instructie, verbinding en ontregeling en heeft de spelleider gedurende het spel voldoende ruimte voor reflectie in actie op de invulling van zijn rol?

Al met al maken de inzichten die opkomen uit mijn onderzoek duidelijk dat spel een instrument is om deelnemers te begeleiden in niet-argumentatieve vormen van betekenisgeving rond spanningsvelden die zij in de eigen belevingsorganisatie ervaren. Daarbij kunnen ook die zaken die moeilijk met woorden te benoemen zijn, toch aangeraakt worden en in beweging komen, niet door erover te praten, maar door die zaken in het spel van binnenuit te beleven en te verkennen. *“Als we eenmaal tollen, dan tollen we...”*, zei een van de deelnemers. Hij bedoelde daarmee dat het spel de kracht heeft om je mee te nemen en je onverwachte dingen te laten zien en ervaren. ■

**Michiel de Ronde** is psycholoog en cum laude gepromoveerd aan de Universiteit van Tilburg. Hij is als lector Begeleidingskunde verbonden aan de Hogeschool Rotterdam en aan de Christelijke Hogeschool Ede als opleider van adviseurs, coaches en supervisors op bachelor- en masterniveau. Daarnaast is hij hoofdredacteur van het ‘Tijdschrift voor Begeleidingskunde’.