



LEVENSWERKEN
MENS- EN ORGANISATIEGERICHT HUISVESTEN

Iris Bakker
www.levenswerken.eu



Mensen die beter tot hun recht komen, zijn productiever.
Dit is het fundament voor de florerende organisatie.

Reijerskoop 94 • 2771 BS Boskoop • T 06-12463964
E iris.bakker@levenswerken.eu

‘Spelender Wijs’

Maandag moeten we weer naar ons werk. We glimlachen zuinigjes als de kop eraf is. We moeten dan nog tot vijf uur. Het gaat z'n gange-tje. Nog even doorzetten, want dan is het weer weekend. Hoe komt het nu toch dat werk, dat we in veel gevallen toch zelf kiezen en waar we vaak zelf in kunnen sturen (want we zijn er zelf bij), toch het beeld oproept van de grauwe grijze werksloof die het leven zat is? Misschien zouden we vaker moeten gaan spelen. Een spel overigens dat beslist serieuze kanten kent, en zoveel meerwaarde geeft dat we ons werk als zinvoller gaan ervaren, onze omgeving socialer wordt en we bovendien productiever kunnen worden. Bij deze een kleine wandeling langs wat historische mijlpalen en argumenten die mogelijk in de toekomst de weg wijzen naar de werkomgeving waar mensen mogen spelen.

Wijze mensen viel het al veel eerder op dat we de dagen op het werk met al het dwangmatige plichtbetoon proberen te overleven. Goethe is hier duidelijk over: ‘Het leven bestaat uit niet doen wat we willen en doen wat we niet willen’. Ook Nietzsche benoemt de grauweheid van de plicht: *‘Wat is funester dan te werken, te denken en te voelen zonder innerlijke noodzaak, zonder een diep persoonlijke keuze, zonder lust? Als een automaat van de ‘plicht’?’* Hij geeft daarbij een verklaring voor het bijzondere fenomeen waarom Engelsen op maandag weer aan het werk willen gaan: *‘Het is een meesterstuk der Engelsen geweest hun zondag dermate heilig en vervelend te maken, dat zij ongemerkt weer naar hun dagelijks werk verlangen’*. Heden ten dage wordt er doodleuk van uitgegaan dat men de hele dag serieus bezig is en zich beslist niet inlaat met onnutigheden en dwaasheden. Nietzsche echter (met een IQ van 180) wees op het belang van dwaasheden en claimde dan ook het recht hier ten volle van te mogen genieten *‘Bij verstandige mensen gelooft men niet aan hun dwaasheden: wat een inbreuk is op hun rechten als mens!’* Goethe (Nota bene met een IQ van 220!) was het hier van harte mee eens en wees zelfs op de consequenties zonder enige dwaasheid door het leven te gaan: *‘Het is gevaarlijk wanneer men zich te lang verstandig en gematigd moet gedragen’*. Afleiding zoeken en regelmatig iets leuks doen, was dan ook het devies. Goethe: *‘Een mens moet zomogelijk elke dag naar een liedje luisteren, een goed gedicht lezen, een mooi schilderij zien en een paar zinnige woorden uiten’*. Ook verwees hij secuur naar het grauwe en verveelde gedrag van de homo sapiens sapiens in relatie tot dat van de aap: *‘Als apen er in zouden slagen zich te vervelen, dan zouden ze mensen kunnen worden’*. En Nietzsche : *‘We*



LEVENSWERKEN

MENS- EN ORGANISATIEGERICHT HUISVESTEN

moeten iedere dag als verloren beschouwen waarop we tenminste niet één keer hebben gedanst. En we zouden iedere waarheid als een onwaarheid moeten bestempelen als het niet gepaard ging met tenminste één lach'. En ook Erasmus zal ongetwijfeld veel gelachen hebben, toen hij de Lof der Zotheid schreef waarin hij zich afvroeg waarom geleerden zich niet mochten amuseren en het gewone plebs wel. In veel later tijd schreef de toneelschrijver Eugène Ionesco die door het dadaïsme geïnspireerd was: *'Niets is voor de mens zo onontbeerlijk als het nutteloze. Alleen met behulp van het nutteloze kan de geest zich echt ontspannen'*.

Ook Einstein (met een relatief laag IQ van maar 160) zocht afleiding en kon zich net als kinderen met hun kinderspel werkelijk verwonderen: *'Er zijn slechts twee manieren om je leven te leven: doen alsof niets een wonder is, en doen alsof alles een wonder is'*. Ik geloof in de laatste manier. In zijn wondere wereld kwam hij tot uitzonderlijke innovatieve resultaten omdat hij zijn fantasie de vrije loop liet. Bekend is zijn uitspraak: *'Fantasie is belangrijker dan kennis'*. En om zijn fantasie ruimte te geven, wandelde hij regelmatig zijn werkkamer uit, pingelde wat op de piano, om vervolgens de relativiteitstheorie uit te vinden.

In onze wereld begint heel voorzichtig de wens te ontluiken om even afleiding te zoeken, even iets heel anders gaan doen en de gedachten de vrije loop te laten of echt even te gaan spelen. Het cultuurwetenschappelijk boekwerk van de Nederlandse historicus Johan Huizinga uit 1938 gaat uitvoerig in op die Homo Ludens en de waarde van het spel: *'Alle menselijke bedrijvigheid is als spel gekomen'* schreef Johan Huizinga in 1938. *'Spel is iets eigens. Het begrip daarvan is van een hogere orde dan dat van de ernst. Want ernst tracht spel uit te sluiten, maar spel kan zeer wel de ernst insluiten'. 'Het versiert het leven en vult het aan, en het is als zoodanig onmisbaar. Het is onmisbaar voor het individu, als biologische functie, en het is onmisbaar voor de gemeenschap om den zin, dien het inhoudt, om zijn betekenis, zijn uitdrukkingswaarde, om de geestelijke en sociale verbandingen, die het scheidt, kortom als cultuurfunctie. Het bevredigt idealen van uitdrukking en samenleving. Het spel is een zinrijke functie. In het spel 'speelt' iets mee, wat buiten de onmiddellijke zucht tot levensbehoud uitgaat, en in de handeling een zin legt'. Volgens Huizinga kent het spel verschillende functies: 'het bedrijft vooroefening tot de ernstige werkzaamheid, die het leven van hem zal eischen..... een onschuldigen afvoer van schadelijke aandriften, of een noodzakelijke aanvulling van te eenzijdig gerichte activiteit'*. Matthieu Weggeman voegt hieraan toe: *'Humor ontstaat door te spelen, door te experimenteren, en het*

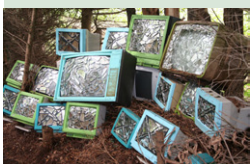
onverwacht en dus op een verrassende manier bij elkaar brengen van op zichzelf bekende elementen. Dat soort werk wordt zeer op prijs gesteld daar waar mensen in de organisatie de taak hebben om te innoveren: de organisatie is een playground voor de homo ludens'.

Mensen realiseren hun hoogste potentieel als ze samen spelen.

Ook gaat Weggeman (2007) vanuit zijn visie over kennismangement in op de esthetische organisatie: *'De esthetische organisatie is bovenal een oase voor de spelende mens die zijn ambities met anderen deelt en zich evengoed door hen laat inspireren. Er is een kloof tussen de protestgeneratie en de netwerkgeneratie: formaliseren versus spelen, regie versus toeval. Het overbruggen van die kloof biedt kansen voor innovatie. Hou van spel, toeval, schoonheid. We zijn moe van kwaliteit, meten, duurzaamheid en commissies. Na het Ware en het Goede zijn we nu toe aan het Schone'*. En aan de hand van uitspraken van de dadaïst en kunstenaar Werner Haftmann komt Weggeman op de definitie van het adviseren van organisaties: *'a state of mind, feverishly exalted by the freedom virus, a unique mixture of insatiable curiosity, playfulness and pure contradiction'*. Prominente organisatie-deskundigen gaan hier verder op in. Edward de Bono (2005) bedacht het spel met de zes denkende hoofddeksels om zo op kleurige en speelse wijze te leren omgaan met anders denkers, essentiële aspecten bij samenwerkingsvormen, besluitvormingsprocessen en kennisoverdracht.

De Amerikaanse psycholoog Murray (1938) zag spel als een basisbehoefte. Volgens de neurowetenschapper MacLean (1990) ondersteunt spel bij volwassenen de restauratie en de reductie van stress, door de aandacht af te leiden van actuele moeilijke omstandigheden. De neurobioloog aan de University of Queensland in Brisbane, John D. Pettigrew, voegt daaraan toe: *'Humor laat revaliderende concepten tegelijkertijd aanwezig zijn. Het is een andere geestestoestand'*. Pert (1997, in Mowen, 2000) vermeldt dat bij het spel hormonen in het lichaam vrijkomen die emoties activeren: *'When we are playing, we are stretching our emotional expressive ranges, loosening up our biochemical flow of information, getting unstuck, and healing our feelings'*. Zuckerman (1984) legt de verbinding naar de hersenen: de behoefte aan prikkeling - hij gaat uit van sensation seeking - heeft een relatie met de niveaus van de neurotransmitters (dopamine, serotonine en noradrenaline).

Giep Frantzen (2004) noemt in zijn uitwerking over drive en motivatie een aantal specifieke motivaties die tot spel leiden: nieuwsgierigheid, nieuwe ervaringen, avontuur, creativiteit, vlucht, competitie, zwerven en verzamelen. Hij stelt dat mensen een bepaald niveau van prikkeling (level





LEVENSWERKEN

MENS- EN ORGANISATIEGERICHT HUISVESTEN

of arousal) zoeken, een niveau dat per individu verschilt. De behoefte aan spel verdwijnt overigens niet met het ouder worden. De aard van het spel verandert alleen.

Door de eeuwen heen wijzen wetenschappers uit verschillende vakgebieden (neurologen, psychologen, organisatie-deskundigen en filosofen) op het belang van afleiding en de zin van het spel. Kinderen mogen spelen, maar opeens schijnt dat niet meer te mogen. Pablo Picasso had daar al zo'n last van: *'Het duurt wel lang voordat je kind mag zijn'*. Gelet op de behoefte van de mens aan spel met tal van positieve effecten, variërend van stressreductie, ideeëngenerator, tot het versterken van het sociale klimaat, een behoefte die door de eeuwen heen door uiterst deskundige mensen is benoemd, zouden mensen op de werkvloer best wat vaker mogen spelen. Het valt dus te overwegen in het midden van een operationsafdeling een boxbal te hangen, bij de factuurafdeling een speelhoek met legoblokjes in te richten en bij de secretaresses een ministaal te plaatsen met poppen en het witte paard van de prins. De feitelijke invulling is overigens geenszins van belang: veel belangrijker is dat mensen in hun werk de kwinkslag van het spel mogen gaan ervaren, een kwinkslag die een vertaling verdient binnen de reguliere systematiek gericht op de benoeming van standaard prestatie-identificaties in het Programma Van Eisen. De persoon die de zin van het spel het mooiste en zuiverste beschreef was Schiller (1795): *'Der Mensch nun soll mit der Schönheit nur spielen da der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist und er ist nur da ganz mensch wo er spielt'*.

Iris Bakker

www.levenswerken.eu

