



Design

In deze terugkerende rubriek beschrijft Pieter Desmet inspirerende welzijn-gedreven producten en diensten die zijn ontworpen met en door studenten Industrieel Ontwerpen. Pieter Desmet is hoogleraar Positive Design aan de TU Delft. Met collega's en studenten van het Delft Institute of Positive Design exploreert hij hoe ontwerpers een positieve bijdrage kunnen leveren aan het welzijn van individuen en gemeenschappen.

KonneKt: de barrière als speelbord

In deze terugkerende rubriek beschrijft Pieter Desmet inspirerende, welzijnsbevorderende producten en diensten die zijn ontworpen met en door studenten Industrieel Ontwerpen.

■ Pieter Desmet

In Nederland worden jaarlijks meer dan 500 kinderen gediagnosticeerd met kanker. Tijdens de behandeling worden zij vaak tijdelijk geïsoleerd, soms voor een paar dagen, maar dat kan ook oplopen tot wel vier maanden. Bezoek kan dan slechts mondjesmaat en alleen met beschermende kleding en spelen met andere kinderen is vrijwel onmogelijk. Dit veroorzaakt verveling en verdriet, en het belemmert de sociale ontwikkeling van het kind. Ziehier de uitdaging: kun je iets ontwerpen waardoor deze patiëntjes niet in een isolement raken? Zelfstandig ontwerper Job Jansweijer durfde die uitdaging aan, en zijn oplossing is even simpel als ingenieus: de barrière als speelbord.

Spelen

Voordat hij besloot het project aan te pakken, heeft Job goed moeten nadenken of hij de emoties wel aan zou kunnen die hij voorzag bij het werken met jonge kankerpatiëntjes. Nu, terugkijkend op het project, zegt hij dat geen moment gearzeld zou hebben als hij toen had geweten wat hij zou gaan meemaken. Juist het praten en werken met deze kinderen bleek het absolute hoogtepunt van zijn project. Die gesprekken hebben zijn beeld blijvend veranderd. Aanvankelijk zag hij vooral de kanker, de pijn, de chemotherapie, de misselijkheid, en de trauma's. Maar de sessies met de patiëntjes bleken verrassend open, boeiend, en vooral heel

erg leuk te zijn. Zijn belangrijkste ontdekking was dat zij óók veel plezier kunnen hebben. Net als alle kinderen zijn ze speels, en als de situatie het toelaat, willen ze niets liever dan spelen met leeftijdsgenootjes. Zijn project bleek niet te gaan over kanker, maar over kinderen. Het resultaat is KonneKt, een spel dat slim gebruik maakt van de glazen wand tussen de patiëntenkamer en de gang. Job zag de dubbele betekenis van die wanden: het glas vormt



de verbinding met de buitenwereld maar het is tegelijk ook een fysieke barrière die sociaal contact in de weg staat. KonneKt transformeert die barrière in een speelbord voor actief samenspel.

Draak

Het spel is samen met de kinderen ontwikkeld. Job vulde een doos met allerlei materialen, zoals plastic figuren, magneten, touwen, en knuffels. Met die doos ging hij aan de slag met patiëntjes in het Sophia kinderziekenhuis. De kinderen begonnen direct samen met de figuren en de magneten aan weerszijde van de wand, met het glas als speelbord. Stap voor stap ontwikkelde Job een spel dat bestaat uit kleurige vormpjes die aan elkaar kunnen worden gekoppeld en aan het raam bevestigd met zuignapjes en magneetjes. KonneKt is geschikt voor drie soorten spel: spelletjes met vastomlijnde spelregels (gamen), zelf actieve spelletjes met eigen regels verzinnen (avonturieren), en het maken en vertellen van fantasierijke verhalen (knutselen). Zo kun je boter, kaas en eieren spelen, maar ook een kasteel of draak maken of een eigen fantasiewereld creëren. De magneetjes stimuleren het samenspel omdat ze alleen blijven hangen als aan beide kanten een figuurtje tegen het raam wordt gehouden. De abstracte vormen spreken tot de verbeelding, en daardoor is het aantal speelmogelijkheden onbegrensd.

Zuignapjes

KonneKt laat zien dat innovatie niet alleen gaat over vernieuwende technologie. Integendeel: met wat gekleurde vormpjes, magneetjes, en zuignapjes is de technologie van KonneKt wonderbaarlijk simpel. De vernieuwing zit in de sociale interactie, en het effect daarvan op de kinderen. KonneKt ondersteunt én stimuleert die interactie. Job kwam tijdens zijn project tot een belangrijk inzicht: zelfs in een context waar het negatieve domineert, kun je een wezenlijke bijdrage leveren met een ontwerp dat zich op het positieve richt. Dat maakt KonneKt een mooi voorbeeld van positief ontwerpen. Met een ontwerper die een dieper begrip kreeg voor

de kinderen voor wie hij ontwierp, en het resultaat volledig in dienst heeft gesteld van hún welzijn: ontwerpen als een daad van liefde. ■



Job Jansweijer heeft KonneKt ontwikkeld als afstudeerproject voor de masteropleiding Design for Interaction aan de TU Delft. Begeleiders waren Elisa Giaccardi en Marco Rozendaal (TU Delft). Het project was onderdeel van een gezamenlijk onderzoeksinitiatief van het Prinses Máxima Centrum voor Kinderoncologie en de faculteit Industrieel Ontwerpen van de TU Delft met als doel het verhogen van de kwaliteit van de patiëntenzorg. KonneKt is mede mogelijk gemaakt door Stichting Roparun. KonneKt is finalist Shell LiveWire Award 2015; winnaar Interaction Design Award categorie connecting 2014; finalist Sustainable Healthcare Challenge 2014; genomineerd voor de Wereld van Morgen Award 2014; finalist Conceptual Design for Innovation for Healthcare Award 2014. Meer informatie: www.konnektplay.nl