



Design

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. In zijn terugkerende rubriek beschrijft hij inspirerende welzijn-gedreven producten die zijn ontworpen door studenten Industrieel Ontwerpen.

Fizzy & Stickz

brenge(n) het bos naar het ziekenhuis

■ Pieter Desmet

Een steen is niet zomaar een steen. Het is een edelsteen. In een holle eik woont een elf, een afgevalen tak is het zwaard van een ridder, en met een emmer bladeren en eikels maak je een ketel heksensoep. Het bos is een heerlijke plek om in te spelen. Maar wat doe je als je een kind niet naar het bos kunt brengen? Dan breng je het bos naar het kind! Dat is de essentie van Stickz, een set van zachte ambigue takvormige objecten ontworpen door promovendus Boudewijn Boon. Soms is een ontwerp zo treffend dat je je afvraagt waarom het niet al veel eerder is bedacht. Een ontwerp met een primaire aantrekkingskracht die meteen nieuwsgierig maakt. Stickz had op mij dat effect. “Wow” was mijn eerste reactie, en ik snapte meteen het belang van deze objecten.

Spelen in het ziekenhuis
Boudewijn onderzoekt hoe jonge kinderen (twee tot negen jaar oud) kunnen worden gestimuleerd om fysiek te spelen in de context van een ziekenhuis. Op deze leeftijd ontwikkelen kinderen belangrijke motorische vaardigheden die de basis vormen voor hun toekomstige lichamelijke activiteiten. Als ze door ziekte of letsel worden geconfronteerd met een langdurige ziekenhuisopname, kan die motorische ontwikkeling een achterstand oplopen. Weinig bewegen vermindert ook het uithoudingsvermogen en de

spierkracht, wat invloed heeft op het dagelijks functioneren op korte en lange termijn.

Om stagnatie te voorkomen, is het voor deze kinderen daarom heel belangrijk dat ze fysiek actief blijven. Dit brengt verschillende uitdagingen met zich mee. Om te beginnen wordt fysieke activiteit vaak belemmerd door de ziekte of het letsel. Daarnaast voelen veel kinderen zich angstig in de onbekende omgeving met vaak onaangename medische procedures. Ouders kunnen een overbeschermende houding hebben, ten koste van initiatieven van het kind. Maar ook de fysieke



Afbeelding 1. Het Playscape perspectief: buitenspel als inspiratie voor het ontwerpen van ziekenhuisomgevingen

omgeving speelt ook een belangrijke rol. Het interieur van ziekenhuisinstellingen is geoptimaliseerd voor veiligheid, hygiëne en comfort; niet voor fysieke activiteit. Medische apparatuur beperkt mobiliteit en de bedden ontmoedigen kinderen om in actie te komen. Boudewijn vroeg zich af: hoe kunnen ontwerpers ruimte creëren voor jonge kinderen om te spelen en te bewegen in een ziekenhuisomgeving?

Playscapes

Boudewijn liet zich inspireren door buitenspel in een natuurlijke omgeving. Met name bij

dat soort spel, zoals in een bos of een park, bewegen kinderen veel. Op basis van zijn analyse ontwikkelde hij Playscapes, een ontwerp-perspectief waarmee drie kernkwaliteiten van buitenspel in een ziekenhuisomgeving kunnen worden geïntroduceerd: lichamelijk, verspreid en vrij spel (Tabel 1).

Fizzy & Stickz

Boudewijn onderzoekt hoe de drie Playscape kwaliteiten kunnen worden ingebracht in ziekenhuizen door middel van ontwerpinterventies. Hij doet dat met behulp van twee ontwerpen:

Tabel 1. Kernkwaliteiten van buitenspel

Kernkwaliteit	Toelichting
Lichamelijk spel	Van een heuvel rollen en in een boom klimmen. Lichamelijk spel heeft een grote variatie aan grofmotorische bewegingen en maakt gebruik van de grote spieren.
Verspreid spel	Spelen in de speeltuin, maar ook in de bosjes en onder de picknicktafel. Verspreid spel laat zich niet belemmeren door grenzen van een aangewezen speelveld.
Vrij spel	Een stok wordt een toverstaf en dennenappels worden egels. Vrij spel is ongestructureerd, spontaan, en zonder vooropgestelde regels.



Afbeelding 2. Fizzy in actie

Fizzy en Stickz. Ze zijn zowel geschikt voor samenspel als voor individueel spel. Fizzy is een zachte bal met een eigen willetje: hij wiebelt om je aandacht te trekken, rolt weg wanneer je hem benadert, schudt wanneer hij wordt opgepakt, en spint als hij wordt gestreeld. Met dit gedragsrepertoire nodigt hij de kinderen uit om hem te volgen en met hem te spelen, terwijl het kind daarbij zijn eigen betekenis kan geven (bijvoorbeeld Fizzy als bal of Fizzy als diertje). Stickz is een verzameling zachte takvormige voorwerpen. De takken verschillen in vorm, kleur en grootte. Ze hebben ringvormige uiteinden die als handvat of verbinding kunnen dienen. De Stickz nodigen kinderen uit om te slepen, sjouwen en

te bouwen. De meerduidige vormen stimuleren de fantasie. Een losse tak kan een zwaard zijn of een dier, en een bouwsel kan een hut zijn, maar ook een vliegtuig of een paleis.

Onderzoek door ontwerpen

Fizzy werd getest in patiëntenkamers, en Stickz in een semiopenbare wachtkamer. Voor Boudevijn zijn Fizzy en Stickz middelen voor zijn onderzoek: "Ze vormen media om inzichten te krijgen in de interacties tussen de kinderen, hun ouders, broers en zussen, en de verschillende zorgverleners. Door Fizzy en Stickz heb ik nu veel meer begrip voor ieders rol in het stimuleren en ondersteunen van het fysieke spel." Door de



Afbeelding 3. Stickz in actie

prototypes in het ziekenhuis te testen, kan hij het Playscapes perspectief verder ontwikkelen en detailleren. Maar Stickz is meer dan dat – het is een ontwerp met een overtuigende waarde op zich; een ontwerp dat het verdient om in de wereld gezet te worden. Daarom wordt momenteel een variant hierop verder uitgewerkt voor toepassing in het Prinses Máxima Centrum. Zo ontwikkelt Boudewijn zowel kennis als implementeerbare ontwerpen. In mijn ogen een fraai voorbeeld van hoe onderzoek en ontwerpen elkaar kunnen versterken.

Meer informatie: www.meedoenisgroeien.nl ■



Boudewijn Boon ontwikkelde Fizzy en Stickz als onderdeel van zijn promotieonderzoek onder begeleiding van Pieter Jan Stappers (promotor), Marry van den Heuvel-Eibrink (promotor), Marco Rozendaal (copromotor) en Janjaap van der Net (extern adviseur). Het onderzoek maakt deel uit van het Meedoen=Groeien! project, een samenwerking met het Revalidatiefonds en het Prinses Máxima Centrum voor kinderoncologie. Meedoen=Groeien! is financieel mede mogelijk gemaakt door de VriendenLoterij. Boudewijn is lid van het TU Delft Connected Everyday Lab en het Delft Institute of Positive Design. <https://www.tudelft.nl/io/over-de-faculteit/persoonlijke-profielen/phd-kandidaten/boon-mjb/>