



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.

Button Bash:

Spelenderwijs energie opladen op kantoor

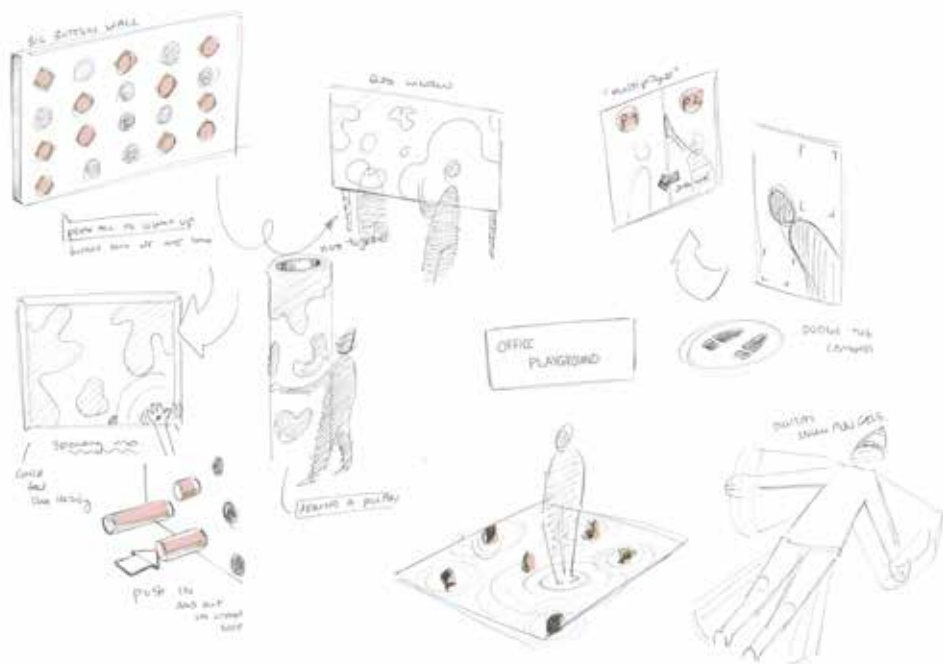
Google is beroemd om zijn glijbanen—al zo'n 20 jaar verrijken ze daarmee hun kantoren over de hele wereld. De gedachte erachter? Speelse elementen zoals klimwanden, minigolfbanen en schommels zouden creativiteit en energie stimuleren, zo geloven veel Amerikaanse hightechbedrijven. U heeft er ongetwijfeld foto's van gezien. Mijn eerste reactie was eerlijk gezegd: wat een gimmick! Een glijbaan in een kantooromgeving? Misschien ligt het aan mijn Belgische afkomst, maar ik zag het vooral als typisch 'Amerikaanse gekkigheid'. Het paste niet bij de rustige, doelgerichte werksfeer waarin ik me prettig voel. En toch... het is wél een vrolijk idee. Na een lange vergadering van een glijbaan roetsjen—je gaat even uit je hoofd en geniet van een moment van pure speelsheid. Een aanstekelijke gedachte.

■ **Pieter Desmet**

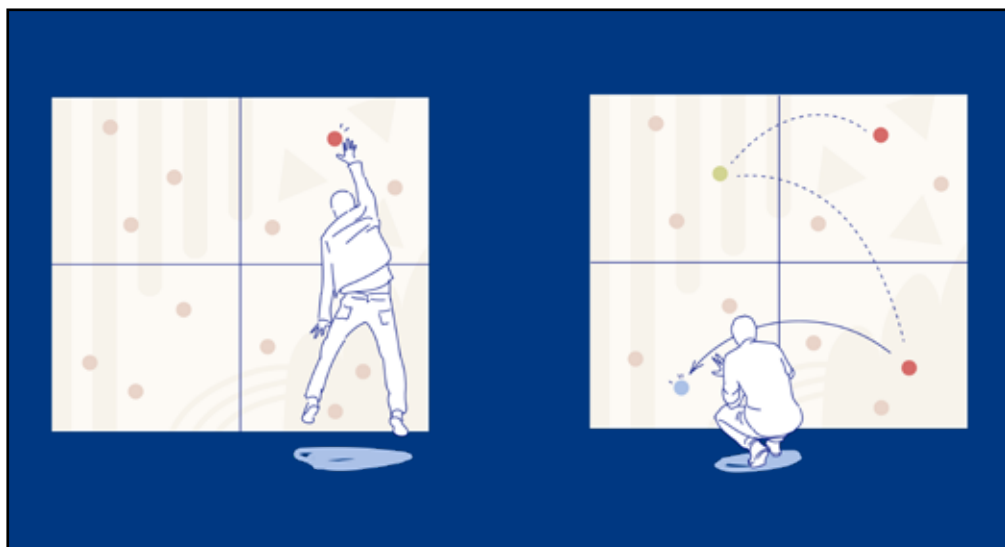
Homo Ludens: Spel als fundament van cultuur

Die aantrekkingskracht is verklaarbaar; het komt omdat spel diep in ons verankerd zit. De Nederlandse historicus Johan Huizinga zag dit al in 1938. In zijn beroemde werk *Homo Ludens* beschreef hij de mens als een spelend wezen. Spel is niet alleen iets wat kinderen doen of iets dat we in onze vrije tijd doen om te ontspannen. Het is juist een fundamenteel onderdeel van hoe cul-

tuur ontstaat en zich verder ontwikkelt. Spel creëert zijn eigen regels, geeft structuur, en biedt een vrije ruimte voor creativiteit en samenwerking. Denk aan hoe sport, kunst en zelfs wetenschap hun wortels hebben in speelse experimenten. Dat herken ik wel degelijk! Daarbovenop komt dat spel zowel directe als indirecte positieve effecten heeft—positieve emoties, vermindering van stress, vergroten van acceptatie en relationeel welzijn. Dus het idee van spelelementen in onze kantoren is zo gek nog niet.



Figuur 1. Eerste ontwerpschetsen



Figuur 2. Button Bash brengt je in beweging

Button Bash: Actief Spelen tijdens werktijd

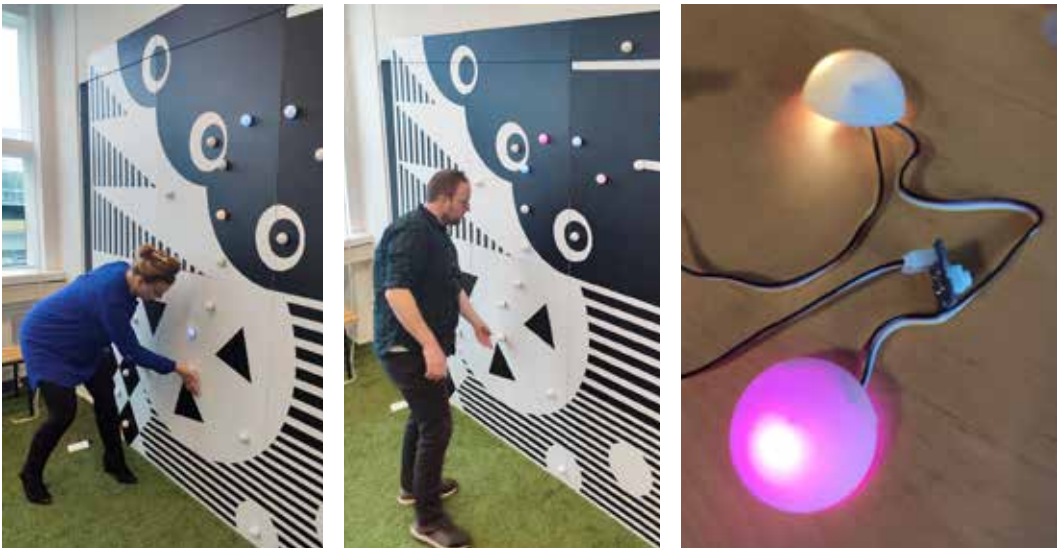
Een vrolijk voorbeeld hiervan is *Button Bash*, het afstudeerproject van ontwerper Sylvia Kormelink. Dit interactieve systeem geeft kantoormedewerkers de kans om een actieve en speelse pauze te nemen in hun werkomgeving. *Button Bash* is een wand met knoppen die oplichten in verschillende patronen. Het gebruik is eenvoudig: druk op een willekeurige knop en je gaat van start. Een lichtsignaal geeft aan welke knop als volgende ingedrukt moet worden. Je herhaalt dit door de volgorde van de knoppen die oplichten te volgen. Je speelt staand, en de knoppen zijn strategisch geplaatst om je hele lichaam in beweging te brengen. Als alle knoppen zijn ingedrukt, ga je met een volstaan en energiek gevoel weer aan het werk.

De drempel naar speelsheid verlagen
Sylvia nam het onderzoek van de Amerikaanse psychologen Meredith van Vleet en Brooke Feeney als startpunt. In 2015

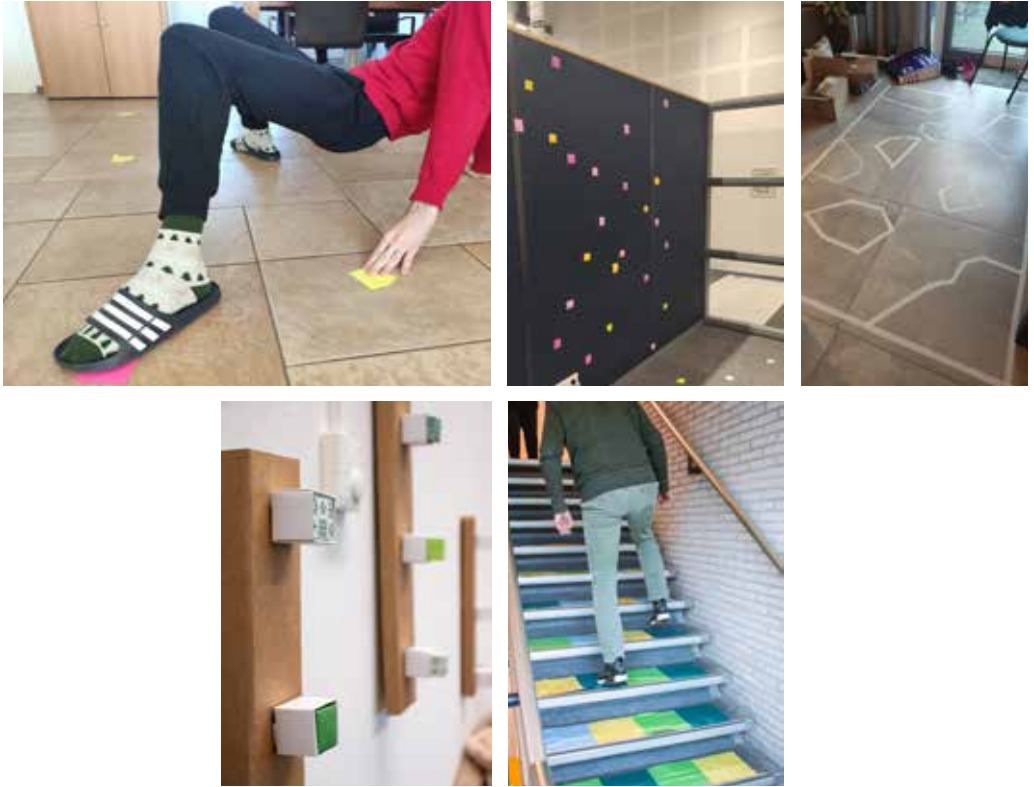
definieerden zij spel voor volwassenen als een activiteit met drie kenmerken: (1) het doel is vermaak, (2) het is zeer interactief en (3) het is meeslepend en pakkend. Met die drie kenmerken in gedachten, deed Sylvia onderzoek naar de rol van spel in huidige pauzegewoonten in kantoren. Ze ontdekte dat veel werknemers speelse activiteiten vermijden uit angst om door collega's als minder serieus of efficiënt te worden gezien. Dat verklaart mijn eigen aarzeling over die glijbanen. Denk ook aan de gêne over collega's die kunnen zien dat je echt geen ster bent in tafeltennis. Ze vond een aantal dilemma's in relatie tot spelen op het werk die haar richting gaven in haar ontwerpproces:

1. Ik wil tijd doorbrengen met collega's, maar ik wil niet dat ze mijn tekortkomingen zien.
2. Ik wil volledig opgaan in een activiteit, maar ik wil ook rekening houden met de mensen om me heen.

Haar uitdaging was om iets te ontwerpen dat de drempel tot speels gedrag verlaagt door die twee dilemma's aan te pakken. *Button Bash*



Figuur 3. Spelen met Button Bash en een close-up van de buttons



Figuur 4. Prototypes voor spelen op het werk

doet dit met een eenvoudige, directe manier van spelen. Geen ingewikkelde spelregels, en je kunt het niet verkeerd doen. Je gaat een moment op in het spel zonder collega's te storen. Zo kun je even ontspannen zonder het knagende gevoel dat je te veel afwijkt van je werkdoelen of een incompetente indruk maakt: speels en toch professioneel.

Een slimme integratie van spelen en werken

Het project had ook een verrassend effect op Sylvia zelf. Ze vond het grafische patroon dat ze ontwierp voor *Button Bash* zo mooi dat ze besloot het op een wand in haar huis te schilderen. De kracht van haar ontwerp

ligt in de eenvoud. In plaats van een grote glijbaan koos ze voor een subtielere benadering. *Button Bash* nodigt ons uit om op een speelse manier even te pauzeren, zonder dat het veel tijd of aandacht vraagt. Deze balans heeft ze kunnen bereiken door meerdere prototypes te maken en die uitgebreid te testen. Hiermee verlaagt *Button Bash* de drempel om te spelen op het werk. Het biedt een eenvoudige manier om fysiek als mentaal op te laden. Dit slimme evenwicht tussen werk en spel is niet alleen goed voor onze fysieke gezondheid, maar ook voor het mentale welzijn. Stress wordt verminderd, en de geest wordt verfrist. Basht u met ons mee?

Referenties

- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: Tjeenk Willink.
- Kormelink, S. (2024). *Reimagining the work break through play*. Master Thesis. Delft: Technische Universiteit Delft.
- Van Vleet, M., & Feeney, B. C. (2015). Young at heart: A perspective for advancing research on play in adulthood. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 639-645.



Sylvia Kormelink (foto) ontwikkelde *Button Bash* in 2024 als afstudeerproject voor de masteropleiding Design for Interaction. Begeleiders waren Gert Pasman en Haiyan Xue (TU Delft). Op dit moment is Sylvia werkzaam als experiment designer bij het innovatie team van HTM Personenvervoer N.V.