

INTERVIEW ROB MARTENS, HOOGLERAAR AAN DE OU,  
MOTIVATIEONDERZOEKER EN PSYCHOLOOG.

# 'We lijden onder



Rob Martens, hoogleraar aan de OU,  
motivatieonderzoeker en psycholoog,  
en rechts kunstenaar Mark Schalken.  
Foto: Ted van Aanholt.

Misschien is dit wel het belangrijkste boek van 2019, schreef een recensent over *We moeten spelen*, de titel van een recent verschenen boek van Rob Martens, hoogleraar aan de Open Universiteit, motivatieonderzoeker en psycholoog. Kinderen hebben spel nodig voor hun ontwikkeling naar volwassenheid, is de centrale stelling van Martens in het boek, dat door stichting NIVOZ is uitgebracht. "In het onderwijs zou spelen daarom centraal moeten staan. Want spelen is leren en goed leren is veel spelen. Maar het gekke is dat in ons onderwijs spelen geen rol van betekenis heeft", zegt Martens – tevens directeur bij NIVOZ - in een digitale uitwisseling met BuitenSpelen.

**M**artens wil zijn lezers vooraf nog wel even een waarschuwing meegeven: "Want het is een wat raar of zelfs provocerend boek geworden. Schrijfstijl, vormgeving en inhoud (met de soms cartooneske tekeningen van kunstenaar Mark Schalken) zijn anders dan wat je gewend

bent van een boek. Het is heel anders dan mijn eerdere boeken. Dat heb ik met opzet gedaan. Ik wil de lezer verrassen en 'meennemen', net zoals het spel dat doet."

"Op de vraag wat spel is kan ik geen eenduidig antwoord geven. Daarvoor is het begrip te

# een gebrek aan spel.'

complex. Je kunt wat omtrekkende bewegingen maken om het te duiden. Bijvoorbeeld dat spel 'nergens om gaat' (wel in het spel, niet daarbuiten). En het moet er een beetje simpel uitzien. Het is maar een spelletje! En last but not least: vrijwilligheid. Het is aan jou om te bepalen of je meedoet. Je kunt mensen dwingen om een tekst van buiten te leren en er een examen over te doen, maar je kunt ze niet dwingen om op een speelse wijze echt meegenomen te worden in een spel, in een boek, in mijn boek."

## Afwijkend perspectief

Martens: "Het boek zet, net als de tekening op de voorkant, alles wat je weet (bijvoorbeeld over onderwijs) op zijn kop. Zoals dat zo vaak ook in een spel gebeurt. Plotseling wordt een raar en afwijkend perspectief ingenomen. Soms zo raar dat je ervan afziet om verder te gaan. Dat is wat is gebeurd in het onderwijs. Het uitbannen van het spel met alle gevolgen van dien, niet alleen voor het onderwijs maar ook voor de samenleving. Het enorme motivatieprobleem in het onderwijs is daar een belangrijk voorbeeld van. We lijden aan een gebrek aan spel."

## Uitrekenbaar nut

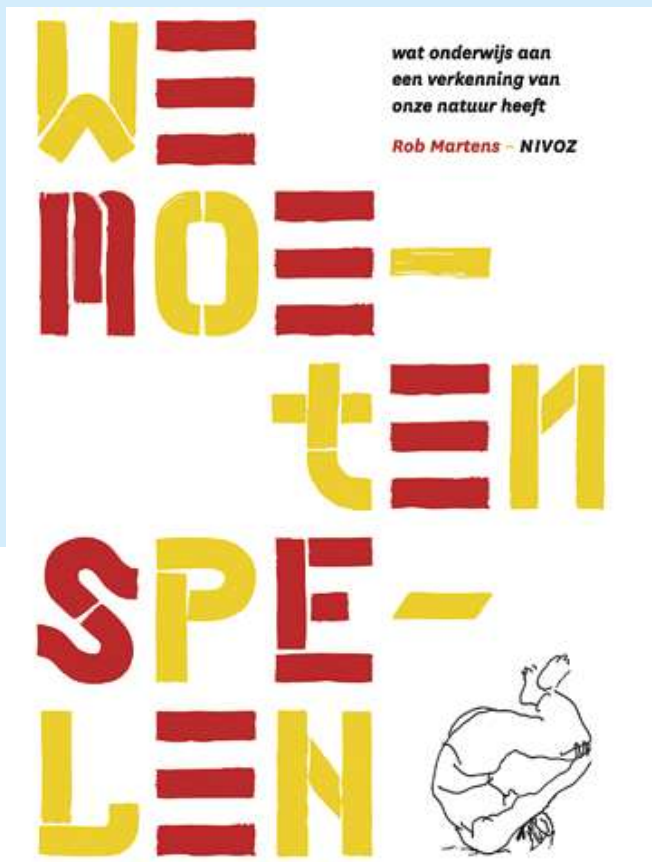
Over de oorzaken van dat gebrek zegt Martens:

"Wij kijken op een bepaalde manier naar de wereld, naar de economie en naar het onderwijs. Een actie moet een direct, uitrekenbaar nut hebben. In het onderwijs vragen leerlingen de hele dag 'telt dit mee?' 'is het verplicht?' En in de samenleving proberen we beroepen die vooral 'intrinsiek' gericht zijn (bijvoorbeeld kunstenaars, verplegers, wetenschappers, leraren, politiemensen, enz.), vooral extrinsiek af te rekenen. Op school draait om voldoende of studiepunten, als arts moet je vooral accountable zijn, als kunstenaar moet je de economische waarde van je kunst in ellelange subsidieaanvragen zien te beschrijven, met opdrachtvererving conform Europese aanbestedingen met veel onderlinge, gedwongen competitie. De gedachte is dat dat allemaal leidt tot betere kwaliteit, maar volgens mij verstoort het juist de echte kwaliteit van handelen."

## Uit de mal van de cijferfetisjisten

"Met afrekenen en toetsen en meten is op zichzelf niks mis, maar daar waar intrinsieke motieven aan de orde zijn - waarvan spel de turbostand is - zit meten in de weg. Als je iets doet uit nieuwsgierigheid (zonder van te voren te weten of het wat oplevert) dan is dat idee van afrekenen heel slecht. Je kunt iets doen (of leren) voor het geld, maar je kunt ook iets doen uit liefde, nieuwsgie-





Cover. De tekening laat zien wat het boek beoogt. Alles wat je weet op zijn kop zetten.

'Ik ben ervan overtuigd dat we in spel pas echt diepgaand leren'

righeid of menselijke betrokkenheid. Dergelijke intrinsieke motieven passen slecht in de mal van de cijferfetisjisten die zo vaak de dienst uitmaken. Met mijn boek wil ik laten zien dat daarmee de unieke kracht van mensen verstoord raakt. Als je in het onderwijs vooral leert voor een voldoende, zul je niet snel tot de echte nieuwsgierige verdiepende verkenning komen die zo karakteristiek is voor echt diepgaand leren dat we zien in spel en kunst."

#### Cruciaal wezenskenmerk

"Net als evolutiepsychologen, onder wie Peter Gray en historicus Johan Huizinga, ben ik van mening dat spel een cruciaal wezenskenmerk van ons is. Kijk eens hoe we genieten van spel, sport, kunst, muziek, boeken, theater – allemaal intrinsiek gemotiveerde activiteiten. En als je dat eenmaal herkent, zie je hoe sterk wij mensen geneigd zijn om te spelen, sterker nog: dat is wat we het liefste doen, waar ons verstand 'van nature' toe neigt. Het is onze specialiteit geworden. Het tegengestelde van spel is niet werk. Het is depressie."

#### Wat zijn in jouw ogen kenmerken van optimaal spelen?

"Essentieel kenmerk van spelen is dat het vrij is. Huizinga zegt: gedwongen spel is geen spel'. Dat 'vrij' betekent ook dat je voelt dat je kunt kiezen of je meedoet met het spel of niet, en dat je buiten het spel niet wordt afgerekend. 'Het is maar een spelletje en het gaat nergens om' is een even paradoxale als cruciale voorwaarde. En als daaraan wordt voldaan, zie je dat spel, juist omdat het nergens om gaat, enorm meeslepend is. Maar dat element is uit het leren weggedrukt, er is een onnatuurlijke tegenstelling tussen spelen en leren ontstaan. Wat we nodig hebben is onderwijsvernieuwing die een synthese nastreeft. Maar discussies in Nederland over onderwijsvernieuwing worden helaas vaak gekaapt door ruziezoekers. Als ik pleit voor vrij spel dan zou dat dus automatisch betekenen dat ik tegen proefwerken of leraren of traditionele scholen ben. Als je meegaat met die ruzietoon zit je binnen de kortste keren te verdedigen tegen dingen je niet gezegd hebt. Dus: de synthese begint door te begrijpen wat spel echt is en hoe belangrijk het is. Als dat begrip vaste grond krijgt - en mijn boek helpt hopelijk om dat voor elkaar te krijgen - dan is mijn missie al meer dan geslaagd. Wat je er vervolgens mee doet (een uurtje buiten spelen per dag of je onderwijs helemaal kantelen, zoals Agora Onderwijs doet, dat laat ik helemaal aan de onderwijsmakers zelf over. Maar ik ben ervan overtuigd dat we in spel pas echt diepgaand leren, dus om dat weg te drukken is een heel slecht idee. Daarom ben ik ook heel blij met de (ook

# 'Het tegengestelde van spel is niet werk. Het is depressie'

internationaal) groeiende belangstelling voor spel en buiten leren. Dat is letterlijk een gezonde ontwikkeling."

## Veranderingen

Op de vraag wat er anders moet zegt Martens: "Teveel om op te noemen. Door spel te durven omarmen ga je een heel andere wereld binnen, een wereld die we kunnen ontdekken. Twee dingen die ik wel wil noemen: haal druk bij kinderen en jonge mensen weg, want overmatige druk betekent letterlijk gebrek aan speelruimte. Het is een goed voorstel om het keuzemoment in het onderwijs naar achteren te schuiven als dat wat van die te grote en te vroege druk kan weghalen. Besef eens dat prestatiebeurzen en al die afrekenmechanismes voor jonge mensen heel veel speelruimte weghalen die ze juist zo nodig hebben." Martens pleit ook voor meer technologie in het onderwijs: "Omarm technologie. Het is geen vijand van de leraar of het kind maar, in de termen van de illustere Chriet Titulaer, juist een 'wondere wereld'."

## Inrichting van scholen en schoolpleinen

In hoeverre is de inrichting van de hardware (scholen en schoolpleinen) van belang, hoe kan die de ontwikkeling van de playfull mind ondersteunen? Martens: "De kern is dat spel bovenal vrijheid vereist, je kunt zelfs vrij zijn in een saai betonnen gebouw. Maar dit gezegd hebbend, er zijn tal van voorbeelden van mooie, spannende plekken die uitnodigen tot spel. Te veel om op te noemen. Ik zou haast zeggen:

overall waar de Stichting Gewoon Buitenspelen zich ermee bemoeit! Misschien twee kwaliteiten die van belang zijn of een plek aanslaat: er moet 'echte kunst' aanwezig zijn (dat wil zeggen iets wat speels durft te zijn, waarin leerlingen zich echt uiten, wat hun echt aanspreekt en soms een beetje compromisloos durft te zijn) en er moet ruimte en natuur zijn. Ruimte voor avontuur! Behalve een gevoel van vrijheid moet de school ook een veilig gevoel geven. Aan deze voorwaarden voldoen twee schitterende voorbeelden uit het zuiden des lands: Niekke in Roermond en DOE040 in Veldhoven."

## Toekomst

Wat is je droom? Welke plek heeft spelen over 10 jaar in het onderwijs en, breder, in de samenleving? "Scholen zijn dan veel meer speelse, natuurlijke, veilige onderdelen van de lokale samenleving. ICT en VR maken scholen spannend en speels. Er is veel natuur en er zijn zelfs dieren. Er zijn ook oude mensen die hun liefde en wijsheid doorgeven aan de kinderen. Je wordt niet voortdurend afgerekend en onderling vergeleken maar je kiest er zelf voor wie je bent en wie je wilt worden. Met vallen en opstaan. Je leert dat jouw vrijheid altijd begrensd worden door de belangen van de mensen om je heen. Soms is er ruzie. Soms snap je iets niet. Soms verlies je. Soms stort je zelfgemaakte drone neer. Dat is niet erg, daar leer je van."



Reageren?  
r.martens@nivoz.nl

www.nivoz.nl Stichting NIVOZ sterkt leraren en schoolleiders in de uitvoering van hun pedagogische opdracht.