

## Serius spelen



**E**lke dag zetten we ons als NVON in voor betekenisvol onderwijs in bèta en technologie, van basisschool tot in het hoger onderwijs. In die hele lijn vormt het spelen in de eerste levensjaren van een kind een onmisbare basis. Dat is serieus spelen, het gaat om het leren leven in de wereld waarin je geboren bent. Een baby leert die fysieke omgeving waarnemen met zintuigen, en er interactie mee aangaan met handen en voeten. Onze vakken gaan over die fysieke werkelijkheid: de natuur en onze leefomgeving met alles wat daarin wordt gemaakt en gebouwd met technologie. Als mensheid gebruiken we hiervoor kennis en vaardigheden die door onszelf én door anderen is opgedaan. Een baby ontwikkelt zich al spelend en leert die werkelijkheid steeds beter kennen. Ook het omgaan met gevaren, bijvoorbeeld van vuur of vallen, gebeurt spelenderwijs en dat vraagt voortdurend toezicht. Weghouden bij gevaar door alle risico uit te sluiten, versterkt de angst in plaats van het vermogen er veilig mee om te gaan. Gezond leren omgaan met angst beschermt en versterkt het zelfvertrouwen. Met een spel kun je risico nemen, zonder ernstige gevolgen, afgezien van roekeloos spelen met vuur. Daarom zijn spelen en wedstrijdjes doen belangrijk in de sociale ontwikkeling. Het competitie-element kan

helpen én ontmoedigen, want niet iedereen is gericht op winnen. Winnen betekent ook dat er verliezers zijn, en met verlies moet je ook leren omgaan. Sportief spelen gaat ook over de sociale verbinding en onderling respect: leuk als je wint, maar dat is niet het hoogste doel.

Gaming is spelen van een 'game', maar dat kan ook een wedstrijd zijn. Spelen is ook 'play', wat meer het vrije, persoonlijke spel is. De grote vlucht die gaming heeft genomen, is voor een belangrijk deel te danken aan (spel)computers en de smartphone. De verslavende werking van risico nemen en winnen is ook terug te zien in de online gokplatforms. Ze gebruiken dezelfde psychologische gereedschapskist als de fruitautomaat en sociale media: af en toe een beloning of 'like' motiveert om door te gaan. Een wedstrijdje doen, terwijl je weet niet te kunnen winnen van je tegenstander motiveert niet. De kwaliteiten die je zelf hebt, bijvoorbeeld de keuzes die je maakt of kennis die je hebt, bepalen óók de kansen op winst. Dat is een verschil tussen kansspelletjes met dobbelstenen, tegenover strategische spellen als schaken en escaperooms, of in de sport. In het onderwijs zetten we graag deze laatste vormen in. Vakinhoudelijke kennis en vaardigheden

zijn nodig om te winnen: dan wordt het serieus. Dit themanummer staat vol met dergelijke voorbeelden.

Spelen tegen een (spel)computer, in een groep of tegen virtuele tegenstanders online, vraagt behendigheid. Snel de knoppen bedienen, de juiste beslissing nemen, af en toe winnen: het werkt motiverend én je raakt er zomaar aan verslaafd. De interactie met de computer en andere mensen gebeurt via knopjes, geluiden en plaatjes. Begrip van gezichtsuitdrukkingen of de toon van de stem waarin emoties doorklinken: dat train je er niet mee. In die zin heeft (online) gamen in het dagelijkse leven een keerzijde. Maar de vaardigheden die nodig zijn voor deze games blijken in de echte wereld wel degelijk betekenisvol. Bijvoorbeeld waar het gaat om besturen van drones of operatiebots, die steeds verder in onze samenleving doordringen. De technologie hierachter is bepaald geen spelletje: het is serieuze techniek die relevant is voor onze veiligheid en gezondheid, nu en straks. Al onze leden en lezers wens ik een gezond en gelukkig 2026.

**Jan Jaap Wietsma**  
**Voorzitter NVON**  
**Reacties naar: [j.j.wietsma@nvon.nl](mailto:j.j.wietsma@nvon.nl)**