



Dungeons & Dragons

Nieuw gedrag leren met een rollenspel

Een fantasy-rollenspel kan een erg leuke en tegelijk leerzame activiteit zijn om te doen met mensen met een licht verstandelijke beperking. Begeleider Manuel Riphagen speelde jaren het spel Dungeons & Dragons, waarbij als speler een groot beroep wordt gedaan op je creativiteit. Onderzoekers van de academische werkplaats Viveon ontdekten dat het voor cliënten een veilig plek is om te experimenteren met nieuw gedrag.

Voormalig begeleider Manuel Riphagen speelt al jaren met een groep cliënten met een licht verstandelijke beperking bij 's Heeren Loo het fantasyspel Dungeons & Dragons. Hij merkte dat de spelers in de loop der tijd bepaalde vaardigheden ontwikkelden en vroeg zich af of dat wellicht door het spel kwam.

Voor de mensen die Dungeons & Dragons niet kennen: het lijkt op een computergame zoals World of War-



Onderzoekers Inge (links) en Anne-Jan (rechts)
met in het midden begeleider Manuel

craft, alleen speel je het *in real life*, met papier, pen en dobbelstenen.

Elke deelnemer speelt een personage – een avatar – in een fantasywereld. Je kruipt in de huid van elven, dwergen of andere avonturiers, die keuze maak je zelf. Het doel van het spel is om gezamenlijk een verhaal te vertellen. Spelers gaan bijvoorbeeld op zoek naar een schat, bevrijden een ontvoerde prinses, of vechten tegen monsters.

De begeleider is de Game Master die het spel leidt en ook alle personages speelt die de spelers in het spel kunnen tegenkomen. Tijdens het spel worden spelers geconfronteerd met verschillende situaties waarin zij vanuit hun personage beslissingen nemen. En er zijn toevalselementen, waarbij spelers dobbelstenen rollen. Dit zorgt ervoor dat plannen die van tevoren zijn uitgedacht soms niet gaan zoals de spelers zouden willen.

“Het spel speel je in eerste instantie voor vermaak,” vertelt Manuel. “Tegelijkertijd doet het spel een beroep op je creativiteit, flexibiliteit en omgaan met tegenslagen. Het spelen gebeurt in een veilige omgeving, waarin spelers vanuit hun personage in het spel kunnen experimenteren met bijvoorbeeld het maken van keuzes, sociale processen en andere adaptieve vaardigheden, zoals het maken van een planning of omgaan met geld.”

Samenwerken

Manuel merkte in de loop der jaren dat de cliënten met wie hij Dungeons & Dragons speelde, beter leerden communiceren en samenwerken. “Het is best een complex spel en erg talig, dus zeker niet geschikt voor iedere bewoner met een licht verstandelijke beperking. Ik heb het gewoon uitgeprobeerd,” vertelt hij.

Hij speelde het eerst met één bewoner, en toen die enthousiast bleek, breidde hij de groep uit tot maximaal vijf spelers. “De bewoners leerden gaandeweg beter naar elkaar luisteren en hielpen elkaar tijdens de opdrachten in

Omgaan met geld

Monique is de moeder van Bram* (24), een van de bewoners met een licht verstandelijke beperking waar Manuel Dungeons & Dragons mee speelde. Zij reageerde in eerste instantie terughoudend toen haar zoon met verhalen kwam over een nieuwe game. “Ik dacht meteen aan een computerspel, zo eentje waarbij je urenlang achter elkaar naar een scherm zit te turen. Maar dit bleek iets totaal anders te zijn.”

Keer op keer kwam Bram met verhalen over het spel. “Hij was er zo enthousiast over! Soms was hij hier maar eventjes, want dan moest er weer Dungeons & Dragons gespeeld worden. Daar moest alles voor wijken.”

Brams avatar is een personage dat hij zelf graag wil zijn: iemand met een sterk karakter, iemand die zich gezien en gehoord voelt. Monique: “Ik merkte dat veel dingen waar Bram wat moeite mee heeft, aan de orde komen in het spel. Het gaf hem inzicht in waar hij tegenaan liep en hij realiseerde zich ook: daar heb ik wat sturing bij nodig.”

Omgaan met geld bijvoorbeeld, dat was voor Bram lastig. “Het ging er aan de ene kant in en aan de andere kant uit. Door Dungeons & Dragons leerde hij sparen. Hij leerde de gevolgen inzien van zijn gedrag: dat als je spaart, je kostbare dingen kunt kopen die je graag wilt hebben. Dat is toch mooi? Ik was zelf bevooroordeeld over dit spel, maar dat is volledig weggevallen door wat het heeft opgeleverd.”

*de naam Bram is gefingeerd.

het spel. Van een van de bewoners wist ik dat hij niet zo goed kon sparen, zijn geld was altijd zo op. Ik introduceerde in het spel een krachtig wapen voor zijn personage, maar hing daar een hoog prijskaartje aan. Dat wapen wilde hij ontzettend graag, dus moest hij ervoor sparen. Zo kreeg hij dat onder de knie.”

Twee andere spelers zaten voorheen veel op hun kamer te gamen. Zij gingen uiteindelijk uit zichzelf weer mee-eten met de groep en zochten contact met de andere spelers. “Ze werden socialer in de omgang.”

Kan het spel inderdaad bijdragen aan het leren van sociale vaardigheden? Om die vraag te beantwoorden, zocht Manuel contact met de academische werkplaats Viveon. Via onderzoeker en kennisadviseur Simone van der Plas kwam hij in contact met Anne Tharner, coördinator van de masterthese van de opleiding Pedagogische Wetenschappen. Zij polste onder de masterstudenten wie zich met dit onderzoek wilde bezighouden. Anne-jan van Aperlo en Inge Romeijn meldden zich en zetten een verkennend onderzoek op.

Ook de studenten speelden een keer mee. Voor Anne-jan was het nieuw, Inge kende het spel al. “Zo leerden we de groep een beetje kennen en zij ons,” zegt

In het kort

- Mensen met een licht verstandelijke beperking spelen het fantasy-rollenspel Dungeons & Dragons
- Dit kan bijdragen aan het leren van vaardigheden zoals sociale interactie, het maken van keuzes en omgaan met tegenslagen.
- Uit onderzoek van de academische werkplaats Viveon blijkt het spel een veilige plek om te experimenteren met nieuw gedrag.



- Anne-jan, die de adaptieve vaardigheden van de spelers wilde onderzoeken. Inge richtte zich op de psychologische basisbehoeften: autonomie, verbondenheid en competentie. "We weten uit de literatuur dat het spel al eerder is onderzocht als onderdeel van een therapievorm en dat Dungeons & Dragons zich bij uitstek leent voor het oefenen van nieuw gedrag in een veilige setting. Ook kan het bijdragen in het opbouwen van vriendschappen, bijvoorbeeld. Of het eveneens bij de spelers met een licht verstandelijke beperking zo zou uitpakken, is niet onderzocht en moest nog blijken," geeft Inge aan.

Met ondersteuning van Manuel interviewden de twee onderzoekers elk van de vijf spelers ongeveer een uur op de woonlocatie over hun ervaringen met Dungeons & Dragons. "We wilden weten of ze er ook in het echte leven iets aan hadden. Ze bleken Dungeons & Dragons te zien als een veilige plek om nieuwe dingen te oefenen. Je grenzen aangeven, bijvoorbeeld, of keuzes maken, ruimte geven aan een ander."

Positieve gevolgen

De spelers gaven aan dat zij positieve gevolgen in het echte leven ervaarden van het spel. "Dat gold voor de adaptieve vaardigheden zelfvertrouwen, het verbaal uiten van emoties en het hanteren van sociale normen."

Op de componenten autonomie, verbondenheid en competentie die Inge onderzocht, hadden de spelers ook positieve ervaringen. "Al gold dat soms vooral tijdens het spelen en vonden de bewoners het in het dagelijks leven toch nog wel lastig. Keuzes maken en daar dan achter blijven staan, bijvoorbeeld. En ook accepteren dat een ander het soms beter doet dan jij."

De spelers hadden het idee dat zij waren gegroeid in communicatie en elkaar helpen tijdens het spelen van Dungeons & Dragons. "Ze zien het spel als een hele veilige plek om fouten te maken en ze leerden dat als er iets misgaat, ze ook weer opnieuw kunnen beginnen."

Vragen uit de praktijk beantwoorden

De samenwerking tussen Manuel, onderzoekers en studenten vanuit de VU en de academische werkplaats Viveon kan een inspiratie zijn voor hoe praktijk en wetenschap samen komen om vragen uit de praktijk te beantwoorden. Simone van de Plas werkt bij Viveon als adviseur kennisontwikkeling en is daarmee de schakel tussen wetenschap en praktijk.

"Manuel kwam bij ons met een vraag, die vraag zet ik samen met de praktijkprofessional en een expert met een wetenschappelijke achtergrond om in een goede onderzoeksvraag en vervolgens kijk ik welke masterstudenten daarmee aan de slag zouden kunnen. Het doel is om tot een theoretische onderbouwing te komen. Daar hebben Anne-jan en Inge een jaar aan gewerkt. En nu vindt dus vervolgonderzoek plaats. Het zou mooi zijn als het spel ingebed kan worden in doelen die een zorgorganisatie heeft, bijvoorbeeld zelfredzaamheid bevorderen bij mensen met een licht verstandelijke beperking. Dat zouden cliënten met dit spel kunnen trainen."

Het onderzoek van Anne-jan en Inge geeft dus interessante inzichten in de ervaringen van cliënten met een licht verstandelijke beperking bij het spelen van Dungeons & Dragons. "Het zou wellicht kunnen bijdragen aan het ontwikkelen van adaptieve vaardigheden," zeggen ze, "maar daar is wel vervolgonderzoek naar nodig."

Manuel is trots om te kunnen melden dat dit vervolgonderzoek inmiddels is gestart met twee nieuwe masterstudenten. Hij is inmiddels geen begeleider meer en werkt nu bij 's Heeren Loo als coördinator Leren en Ontwikkelen. In het kader van het onderzoek houdt hij zich nog wel 8 uur per week met het Dungeons & Dragons-project bezig.

In het vervolgonderzoek kijken ze ook naar de rol van de Game Master. Die kan scripts voor het spel zodanig aanpassen dat spelers bepaalde vaardigheden kunnen oefenen. "Als ik merk dat een speler moeite heeft met voor zichzelf opkomen, dan zorg ik voor een situatie in het spel waarin hij dat kan oefenen," legt Manuel uit. "En ik heb meteen een van de aanbevelingen van Anne-jan en Inge ter harte genomen: starten met een groep die elkaar niet kent." |