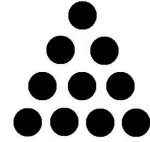


Het 'kralenspel' anders bekeken

aantekeningen / gedachten / spelmateriaal
(www.LaScuola.nl / Erik Pool, 2 februari 2019)



“Filosofie is hetzelfde anders leren zien.”
Cornelis Verhoeven

Het kralenspel is een creatie van Jos Kessels, praktisch filosoof te Amsterdam / Bergen. Het is samengesteld uit klassiek-filosofische inzichten, uit de mythologie en de leer van Aristoteles, de socratische traditie en de Platoonse ideeënleer, de Hegeliaanse dialectiek en de post-moderne hermeneutiek.

Het spel biedt een methode van onderzoek (voor individuen en groepen) en staat vooral in de socratische traditie. Het is daarom niet bedoeld om 'oplossingen' te vinden maar om de bezinning te verbeteren, te verdiepen, te systematiseren. Het leert iemand 'hetzelfde anders te zien' en vertrouwt op de wijsheid die mensen rondom levensvragen zelf bij zich dragen.

Het spel

Er zijn steeds tien (basis)vragen die per persoon of per onderzoek beantwoord moeten worden. Geoefende spelers met een meedogenloze waarheidsdrang hebben aan 10 minuten genoeg voor voltooiing van het spel. Zij hebben dan 10 heldere antwoorden bij de 10 gestelde vragen die samen één logisch geheel vormen, tenzij het vraagstuk dat ze beet pakken te complex, te geraffineerd in elkaar zit, of tenzij zij geen goede dag hebben. Ongeoefende spelers hebben meer tijd nodig: een dag per spel is een goed gemiddelde.

De basisvragen zijn (geordend naar de vier lagen van het spel):

Niveau 1: Feiten (wat zijn de oorzaken van de kwestie die je onderzoekt)

1. Wat is de situatie? (materie-oorzaak)
2. Wat is het hittepunt? (werk-oorzaak)
3. Wat is de autonome ontwikkeling? (doel-oorzaak)
4. Wat is de vraag? (vormoorzaak)

Niveau 2: Persoon (wat is de verhalende structuur van je onderzoek)

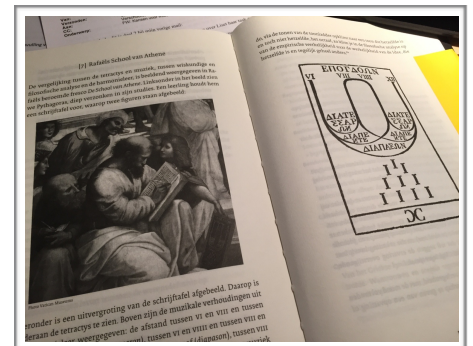
5. Waar ben ik bang voor? ('monster' en angst)
6. Wat heb ik onder ogen te zien? ('held' en offer)
7. Welke waarde is hier in het geding? ('god' en waarde)

Niveau 3: Polen (wat is het denkbare speelveld waarbinnen je opereert)

8. Hoe zou 'klein' houden eruit zien? (pool - tegenpool)
9. Hoe zou 'groot' maken eruit zien? (tegenpool - pool)

Niveau 4: Idee (wat is het referentiebeeld waar je naar op weg wilt)

10. Wat is hier het goede? (het goede, schone, ware)



Verder lezen

Jos Kessels heeft verschillende boeken geschreven waarin deze methode staat beschreven, zowel in theoretisch opzicht en filosofisch perspectief, als in praktische verhalen en herkenbare casuïstiek:

- De jacht op een idee - Visie, strategie, filosofie (2009)
- Spelen met ideeën - De kunst van het filosofische gesprek (2012)
- Scholing van de geest - Wat ik leerde van Socrates (2014)
- Socrates, maak muziek! (2017)

Andere boeken van Kessels die behulpzaam zijn voor reflectie, gespreksvoering en theoretische verdieping:

- Socrates op de markt - Filosofie in bedrijf (1997)
- Geluk & wijsheid voor beginners - Inleiding in de kunst van het filosoferen (1999 [2012])
- Vrije ruimte - Filosoferen in organisaties [samen met Erik Boers en Pieter Mostert] (2002)
- Het poëtisch argument - Socratische gesprekken over het goede leven (2006)

Overige aanbevolen literatuur:

- Het socratisch gesprek - redactie: Jos Delnoij (2003)
- Het mysterie van wijzer worden - in: De kunst van het leven - Erik Pool (2020)
- De moed tot waarheid - Michel Foucault (2011)
- Het drama van de afhankelijkheid - Connie Palmén (2017)

Verdiepende informatie voor professionals

Deze 10 basisvragen uit het kralenspel zijn situationeel aan te passen, mits de aard van de vraag niet wijzigt. Elke basisvraag vervult immers een specifieke taak in het onderzoek. Die taak dient gerespecteerd te blijven om de werking van de methodiek vast te houden. Het doorgronden van de dieperliggende mechanismen is de centrale opgave van professionals als zij aan de hand van de kralenspelmethodiek willen werken met individuen of groepen. Voor elke toepassing kan worden gewerkt met de basisvragen of met een (zelfgemaakte) maatwerkversie. Ook kunnen onderdelen uit het spel als zelfstandige leidraad voor een consult of een groepsbegeleiding benut worden.

Perspectieven

Het kralenspel is een middel dat helpt om 'anders te leren zien'. Dit zijn de verschillende zienswijzen die het spel een speler aanreikt:

- het biedt tien verschillende perspectieven (uit de fysica, de logica en de ethica) op een bepaalde kwestie, een vraag, een verlangen, een probleem;
- het biedt tien eenvoudige vragen die elk voor zich aanleiding kunnen geven tot intensieve zelfreflectie;
- het ontsluit verschillende systemen van analyse en verkenning:
 - een feitelijke, geobjectiveerde, oorzakelijke analyse: wat is hier gaande, wat is hier feitelijk aan de orde, wat zijn de werkzame factoren die bepalend zijn voor mijn situatie;
 - een subjectieve, logische, verhalende analyse: wat betekenen deze feiten voor mij, hoe werken de omstandigheden op mij in, waartoe ben ik in staat en hoe kan ik hier goed mee omgaan;
 - een dialogische verkenning; wat zijn mogelijke toekomstscenario's, wat zijn goede handelingsopties, hoe wordt er aan mij getrokken of wat is het paradoxale in dit geval;
 - een ethische oriëntatie: wat is hier het goede waarop ik me moet richten, aan welke principes wil ik voldoen, welke waarden zijn hier in het geding;
- het geeft via deelopdrachten enkele concrete handvatten om stap voor stap het geheel van een vraagstuk te overzien en te doorzien
- het disciplineert het denken, het traint het gemoed, leert de spelregels van het goede gesprek en de innerlijke dialoog, het inspireert het onderzoek naar 'wijsheid'

Geduld en discipline

Het vergt enkele jaren om in het spel voldoende thuis te raken en vaardig te worden in het spelen van het spel en het, uiteindelijk, als een vanzelfsprekende werkmethode te benutten. Kessels roept (in het laatste hoofdstuk van 'Spelen met ideeën') de spelers op om de methode te laten verdwijnen. Elke methode staat in principe als een gordijn of tussenscherm in de weg: het kan het vrije uitzicht op 'de waarheid' vertroebelen of vertekenen. Een methode is op zichzelf een afspiegeling van de werkelijkheid, een model dat de waarheid modelleert naar zijn eigen vorm. De filosofie is erop uit de dingen te zien zoals ze zijn, hun ware aard te doorgronden, hun betekenis volledig te erkennen. Daarom wil Kessels het liefst dat ook 'zijn' methode slechts tijdelijk wordt ingezet, en zeker geen waarheid op zichzelf zal worden. Maar omdat het vele jaren vergt om er thuis in te raken, is het wel belangrijk dat professionals er gedurende langere tijd mee leven, werken en begeleiden. In die zin moet de methode juist (even) niet verdwijnen maar een nieuwe praktijk afdwingen, een gewoonte worden die kan gaan voelen als een passende jas die - ten lange leste - niet meer nodig is om warm te blijven. De socratische filosofie wil immers de vlam van binnenuit laten branden, op de plek waar de bron van kennis van het goede leven ontspringt: in het persoonlijke onderzoek van de eigen ervaring.

Om het spel te doorgronden lijken de volgende drie inspanningen vereist:

- 1) intellectuele verdieping in de theoretische achtergronden van (de onderdelen van) het spel, door te lezen en te spreken over de filosofische onderdelen uit het spel;
- 2) praktische spelinzichten opdoen, door vaak te werken met de methodiek, ervaring opdoen, zowel met individuen als met groepen;
- 3) emotionele en spirituele ontwikkeling via het spel, door jezelf voortdurend te onderzoeken aan de hand van de tien kralen, jezelf de maat nemen om te ontdekken wat het kralenspel teweegbrengt, waar de schoen wringt, wat elke kraal 'veroorzaakt', wanneer het spel gaat zingen, waar het zindert of pijn doet.