

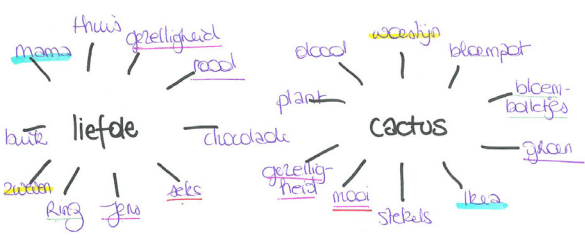
WAT

persoonlijke, schematische interpretaties (35) van een associatief spel analyseren

STAP 1. Schrijf twee woorden op: cactus en liefde. Bij elk van deze woorden schrijf je associatief de tien eerste woorden die bij je opkomen, zonder al te veel te na te denken.

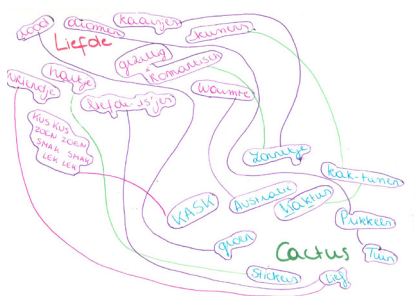
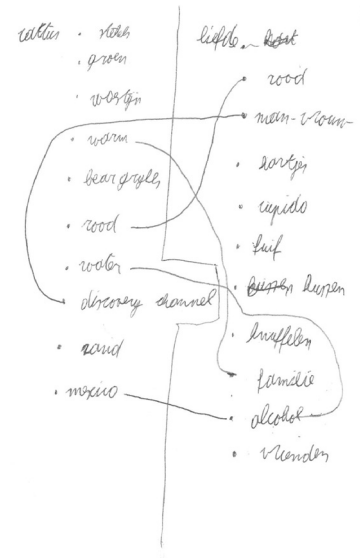
STAP 2. Vergeet de twee originele woorden en probeer linken te leggen tussen de gevonden woorden van cactus en liefde. Deze linken mogen erg persoonlijk zijn. Je mag niet linken binnen dezelfde woordengroep, je mag wel meerdere linken leggen tussen de gevonden woorden van liefde enerzijds en cactus anderzijds. Je hoeft geen linken te vinden.

WAT experiment



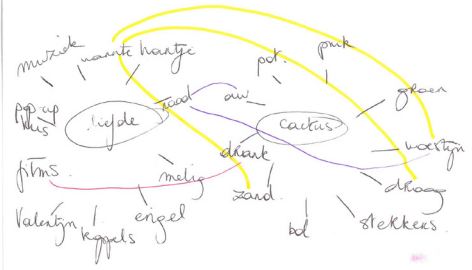
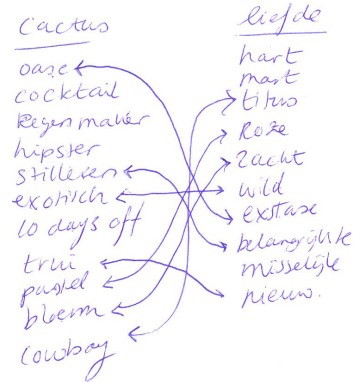
- Liefde
 1. Pania
 2. Cas
 3. warm
 4. gezellig
 5. leuk
 6. leuk
 7. moeilijk
 8. Lukt
 9. KASH
 10. GRAFISCHE

- Cactus
 1. Schep 2, 10
 2. vocht 3, 1
 3. donk 3, 5, 10
 4. wachstijn 6, 7
 5. pijn 2, 6
 6. venttebank 4, 3, 3, 3
 7. ok. dattom
 8. zand 3, 6
 9. bruin 3, 10
 10. topje 10, 5, 4, 3



- LIEFDE
- | | |
|-----------------|--------------|
| 10 - KUSJE | 1 - CACTUS |
| 1 - KNOFFEL | 2 - PRIKKELS |
| 2 - VRIENDSCHAP | 3 - GROEN |
| 3 - SEKS | 4 - NAALD |
| 4 - VERLIEP | 5 - TUIN |
| 5 | 6 - BLOEMPOT |
| 6 | 7 |
| 7 | 8 |
| 8 | 9 |
| 9 | 10 |

- 1) Liefde
 rood
 roze
 wate
 gezelligheid
 rust
 veeugde
 geluk
 verduwen
- Cactus
 groen
 droog
 stekels
 woestijn
 venttebank
 bloempot
 plant
 fenwick



- 2) rood ↔ beer
 (roze ↔ bloempot)
 rozen ↔ plant
 wate ↔ droog.
 gezelligheid ↔ fenwick
 rust ↔ plant.
 wate ↔ woestijn

VOOR WIE

voor mezelf, voor de mensen die het spel gespeeld hebben, voor mensen die het spel willen spelen

CONTEXT

experimentcontext, het experiment leidt wel naar een uitkomst maar het experiment op zich staat centraal

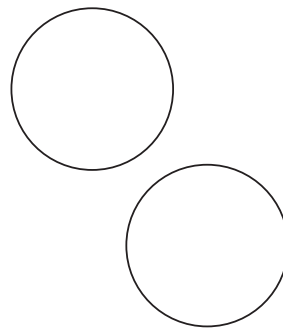
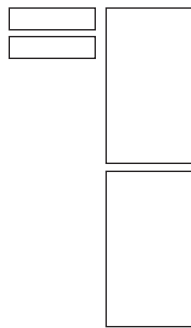
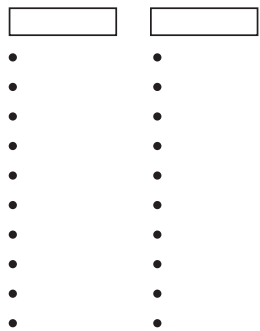
HOE

- vormelijke analyse van de schema's
(welke diagrammen worden er intuïtief gevormd?
op welke manier?)
- inhoudelijke analyse van de schema's
(welke woorden worden er meest gebruikt? welke
linken worden er gemaakt? zijn er bepaalde
opmerkelijkheden? adhv associatietechnieken?)

HOE

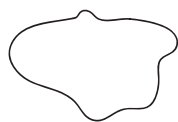
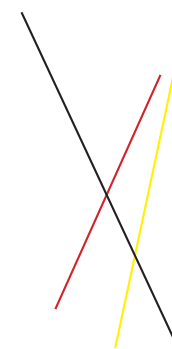
vormelijk: STAP 1 en STAP 2 onderverdelen,
hoe geeft de persoon in kwestie deze stappen vorm
wanneer er geen voorbeeld is?

voorbeeld
STAP 1



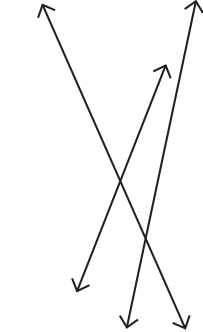
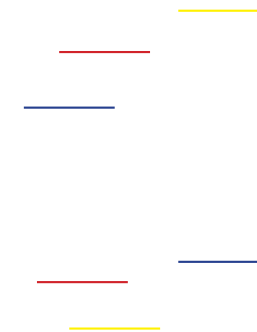
STAP 2

1
2 3
3
4
5 1
6 8
7 7,9
8
9
10 2,6



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

A
B
C
D
E
F
G
H
I
K



HOE

inhoudelijk: (welke woorden worden er meest gebruikt?
welke linken worden er gemaakt? zijn er bepaalde op-
merkelijkheden? adhv associatietechnieken?)

voorbeeld

meest gebruikte
woorden

CACTUS

- stekel(s)
- groen
- water
- plant
- woestijn
- prikker/prikt
- pijn(lijk)
- (bloem)pot
- vensterbank
- cowboy(s)
- droog(te)
- jenever
- Mexico
- zand

associatietechnieken

< Aristoteles, J. Locke, Hume,
Hamilton, Stewart

CONTIGUITY:

warm - woestijn

CAUSE AND EFFECT:

naald - rood

REPETITION:

prikkels - prikkels

ACCIDENTAL

COINCIDENCE

OF WORDS:

oase - extase

SIMILARITY:

schoon - zacht

ATTENTION:

warm - Mexico

CONTRAST:

alleen - twee

opmerkelijkheden

namen bij LIEFDE: Jens,
Hanne, Julie, Frederik, ...

vreemde linken:

kusjes - Arabieren

seks - cowboy

manvrouw - Discovery Ch.

water - kinderen

WAT

persoonlijke, schematische interpretaties (35) van een associatief spel analyseren

VOOR WIE

voor mezelf, voor de mensen die het spel gespeeld hebben, voor mensen die het spel willen spelen

CONTEXT

experimentcontext, het experiment leidt wel naar een uitkomst maar het experiment op zich staat centraal

HOE

- vormelijke analyse van de schema's
(welke diagrammen worden er intuïtief gevormd? op welke manier?)
- inhoudelijke analyse van de schema's
(welke woorden worden er meest gebruikt? welke linken worden er gemaakt? zijn er bepaalde opmerkelijkheden? adhv associatietechnieken?)

WAAROM

om te kijken of in iets volledig associatiefs en dus erg persoonlijks toch patronen kunnen gevonden worden

EN NU

projectplan

1. handboek: analyses, onderzoek, bevindingen, experimentatiemateriaal

2. persoonlijk: "schriftjes" met zelf te spelen spel, nadien kan de speler in kwestie zijn uitkomsten vergelijken met de gevonden patronen uit het handboek