

**SPEL EN SPEELSE HUMOR ALS ELEMENTEN  
VAN DE MICROCULTUUR VAN EEN ARBEIDSGROEP  
Een verkennend sociologisch onderzoek**

**Katelijne Van den Brande**

Het voorwerp van studie was spel en speelse humor als elementen van de microcultuur van een arbeidsgroep. Spel werd opgevat als een activiteit die men doet voornamelijk voor het plezier van die activiteit zelf; speelse humor omvat die grappen die tevens spel zijn. Aan de hand van participerende observatie bij twee arbeidsgroepen werd een antwoord gezocht op vragen naar de situering van spel en speelse humor in de arbeidssituatie en de microcultuur en naar hun functies. Spel (voornamelijk bestaande uit speelse humor) bezet geen marginale plaats in de arbeidssituatie: het komt dagelijks meermaals voor, bundelt voor de groep centrale waarden en vervult belangrijke functies voor de groep en haar leden. Opmerkelijk is bovendien de band tussen de status en de daarmee corresponderende klassecultuur enerzijds en de aard van het spel anderzijds. Van spel wordt eerder een positieve invloed op het uitvoeren van de taak verwacht.

## 1. Inleiding

Mensen zijn ook speelse mensen; samen leven is ook samen plezier maken. Nochtans werd aan de homo ludens door sociologen amper aandacht besteed.

Wij bestudeerden spel en speelse humor binnen arbeidssituaties. Voor die op het eerste gezicht misschien vreemde combinatie werd gekozen om twee redenen. Ten eerste wilden we het speelse bekijken als iets alledaags, iets dat altijd en overal kan plaatsgrijpen, ook in situaties die daar niet voor bestemd zijn. Ten tweede wensten we in te gaan op een verwaarloosd aspect van de arbeidssituatie. Humor en spel in die context worden gemakkelijk als marginaal over het hoofd gezien. Of dat terecht gebeurt, willen we juist onderzoeken.

Spel en speelse humor werden bestudeerd als elementen van de microcultuur van een werkgroep. Voorwerp van studie is dan de cultuur die in de groep wordt gevormd met betrekking tot het speelse en de rol van spel en humor bij het vormen, omvormen, in stand houden van de cultuur van die groep.

We beginnen met het uiteenzetten van het theoretisch kader waarbinnen werd gewerkt. Vervolgens gaan we in op de - vaak omstreden - onderzoeksmethode: participerende observatie. De onderzoeksresultaten, ten slotte, worden gepresenteerd in twee fasen: alvorens tot de werkelijke analyse over te gaan, geven we een beschrijving van de werkgroepen, hun spel en speelse humor.

## 2. Het theoretisch kader

Het theoretisch kader van het onderzoek bevat volgende kernbegrippen: spel, speelse humor, microcultuur en werkgroep, die afzonderlijk en in hun samenhang beschreven worden. Daarbij zullen we het belang constateren van een gedeeltelijk functionalistische aanpak. Op basis van dit alles formuleren we ten slotte de vraagstelling.

"Spel" omschrijven is geen eenvoudige opgave. Die moeilijkheid zou men kunnen omzeilen door te stellen dat spel is wat de betrokkenen spel noemen. Dan echter ontbreekt de gemeenschappelijke standaard om verschillende groepen met mekaar te verge-

lijken, om naar veralgemeningen te zoeken met betrekking tot één en dezelfde soort activiteit. Bovendien blijft het voorwerp van onderzoek op die manier wel erg vaag. Een eigen definitie als uitgangspunt voor het onderzoek lijkt dus wenselijk. Precies omdat zij een basis vormt voor empirisch onderzoek, eisen wij van deze werkdefinitie dat zij bruikbaar is om in concrete situaties spel van niet-spel te onderscheiden. Zij moet daarom bondig zijn, essentieel, en duidelijk wanneer ze met empirische waarnemingen in verband wordt gebracht.

Eerder al hebben filosofen en menswetenschappers zich over dit probleem gebogen. HOMO LUDENS van Huizinga (1938) kende daarbij succes. Zijn omschrijving heeft evenwel het nadeel dat zij zich beperkt tot een bepaald soort spelen: namelijk gereguleerde groepsspelen. Omdat wij menen dat ook andersoortig spel sociologisch interessant kan zijn, wensen we ons te houden aan een ruim spelconcept, één dat zowel duidelijk gereguleerde spelen omvat zoals schaken of kaarten (individueel of in groep gespeeld), als de plotse invallen zoals de dartele tuimeling in het gras (1). Wat is dan de gemeenschappelijke noemer van zulke activiteiten? Huizinga noemt twee kenmerken die door vele anderen worden bijgetreden en die, gezien het ruime spelconcept, de essentie lijken weer te geven. Hij spreekt van "vreugde" en "doel in zich" (Huizinga, 1938: 40). "Plezier" (2) en "spel om het spel" (3) zijn inderdaad kenmerken die vanuit de literatuur als essentieel naar voren komen (4). Spel is dus een activiteit die in de eerste plaats voor het plezier van de activiteit zelf wordt gedaan. Wat plezierig "is" en daarom vooral om zichzelf waardevol, is fundamenteel afhankelijk van een betekenisgeving.

Vanuit al deze overwegingen opteerden we voor de volgende werkdefinitie: "Spel is een activiteit waaraan door de actor(en) voornamelijk intrinsieke waarde wordt toegekend en die globaal als plezierig ervaren wordt". In deze studie gaan we op zoek naar het spel van een groep. We bestuderen dus die activiteiten die door (de) groepsleden worden uitgevoerd en die binnen de groep gedefinieerd worden als plezierig en voornamelijk om zichzelf waardevol.

Men zou kunnen opmerken dat vanuit deze definitie zaken die traditioneel niet "spel" worden genoemd, hier wel onder deze noemer zullen vallen - zoals eten voor het plezier van het eten. Dit is inderdaad de consequentie van het invoeren van een

logische handelingscategorie door de onderzoeker in een domein waarin de volksmond verre van eenduidig is. Toch kan niet worden beweerd dat deze categorie vreemd is aan de sociale werkelijkheid. Het begrip "spel" correspondeert immers met wat men interpreteert als "voor het plezier". Bovendien willen we erop wijzen dat die manier van denken over spel wel gekend is in de pedagogische en agogische sfeer (5).

Gezien het ruime spelconcept, hoort ook humor gedeeltelijk, met name speelse humor, in deze categorie thuis. Wanneer we in het vervolg kortweg over "spel" spreken, houdt dit dus tevens speelse humor in.

Hoe kunnen we dit begrip dan omschrijven? Wij sluiten ons daarvoor aan bij Zijderveld. Deze beschrijft humor als het op hun kop zetten van geïnstitutionaliseerde betekenissen: het absurde wordt mogelijk, woorden krijgen een andere betekenis, taboes worden doorbroken, enz.... (zie Zijderveld, 1983). Niet altijd echter gebeurt dit "just for fun" (zie Zijderveld, 1983: 6). Niet altijd primeert bij grappen (die wij beschouwen als een humoreske activiteit, een activiteit met als kwaliteit "humor") het plezier van de grap zelf. Ik denk daarbij aan het feit dat men aan verre van plezierige boodschappen een humoristische vorm kan geven. Bijvoorbeeld kan een collega of overste die een trage werker op zijn plaats wil zetten, dit doen door te vragen of hij niet te moe wordt. Er worden dan inderdaad betekenissen op hun kop gezet, maar belangrijker dan het plezier om de grap, is het overbrengen van kritiek. Wij beperken ons hier tot speelse humor, tot die grappen die in de eerste plaats voor het plezier worden gemaakt.

Onder "microcultuur" verstaan we: een onderscheiden geheel van verworven, min of meer vaste betekenissen van en voor het handelen, die gedeeld worden door de leden van een kleine groep, en die gedeeltelijk verschillen van en gedeeltelijk gelijk zijn aan deze van (de) andere leden binnen de bredere samenleving waarvan de kleine groep deel uitmaakt (6).

In dat gedeeltelijk anders-zijn verleent de microcultuur een specifieke identiteit aan de groep.

Wat het begrip "arbeidsgroep" betreft, baseren we ons op Fürstenberg (zie Van Vaerenbergh, 1964: 40). Met hem zien we arbeidsgroepen als formele eenheden, waarvan de leden in het kader van het arbeidsproces op mekaar betrokken zijn. Het

vertrekpunt is dus de formele regeling; het informele aspect is te onderzoeken.

Voor het bestuderen van de arbeidssituatie, de microcultuur en spel (sensu lato) in hun onderlinge verwevenheid, stelden we een basismodel op. Hiervoor gingen we terug op het door Arnold (1973) opgestelde procesmodel van subculturen. Dit heeft immers het voordeel dat het de interactionalistische en de structuralistische benaderingen tracht te verzoenen. De basispremissen van het symbolisch interactionalistisch perspectief (zie Verhoeven, 1983: 324) lijken ons bijzonder bruikbaar. Het erkennen van het belang van de betekenisgeving bij het handelen, ligt aan de basis van onze speldefinitie. Dat betekenissen ontstaan en veranderen in interactie, levert ons een interessant perspectief op. Men kan zich dan namelijk afvragen hoe betekenissen m.b.t. spel en speelse humor gevormd, ondersteund en veranderd worden in interactie; en welke rol speelse interactie vervult bij het (om)vormen van betekenissen die niet specifiek betrekking hebben op spel of humor (7). Het weze hierbij opgemerkt dat wij het hebben over de cultuur van kleine groepen. Dit houdt in dat één moment van onderlinge interactie, ook al zijn daarbij slechts enkele personen betrokken, een relatief groot gewicht in de schaal kan leggen bij het vormen, bevestigen en omvormen van door de groepsleden gedeelde betekenissen. Met Arnold willen we echter het belang van de structurele factoren eveneens niet onderschatten. Hij stelt het als volgt: een subcultuur is het resultaat van de structurele positie van de betrokken populatie, maar wordt steeds gevormd in interactie.

Een schematische weergave van zijn model:

structural position	differential interaction	segment related subculture	individual attitudes behaviour, etc.
------------------------	-----------------------------	----------------------------------	--

(Arnold, 1973: 115)

Ons model:

Basismodel: spel gesitueerd in de cultuurkringloop: schematische voorstelling

---

Situatie van de groep (waaronder: arbeidssituatie en microcultuur)	interactie (mate, vorm, inhoud),	microcultuur, o.a. m.b.t. spel	handelen van groepsleden (al dan niet in interactie), o.a. spel en m.b.t. spel
betekenissen die een lid/leden leden buiten de groep verworven heeft/hebben	o.a. spel	spel	

---

Cultuur zien we dus als een kringloop: eens er vaste, door de groepsleden gedeelde betekenissen gevormd zijn, behoren die mede tot de situatie van de groep en bepalen deze opnieuw de interactie, waarin dan weer betekenissen worden in stand gehouden, omgevormd en opgebouwd. De arbeidssituatie en de daarbuiten verworven cultuur vormen daarbij een voortdurende input voor de interactie en via de interactie voor de microcultuur. Het spel en de humor van de groep kunnen in deze kringloop worden geplaatst. Niet alleen worden spel en humor opgebouwd in interactie, ze steunen ook op de arbeidssituatie, op de cultuur van de kleine groep, op de ruimere cultuur; ze vervullen een actieve rol in het omgaan met die elementen, in het ondersteunen en opbouwen van een microcultuur.

Cultuur vormend, bevestigend, omvormend brengt spel bepaalde effecten teweeg: het vervult functies voor de groep. Op basis van voorgaand onderzoek onderscheiden we integratieve en subversieve functies.

Met betrekking tot de Hawthorne-studie werden integratieve functies benadrukt. Over de spelletjes (allerlei weddenschappen, bingen, snoep (kopen) werd vastgesteld dat zij uitdrukking gaven aan de interpersoonlijke relaties: zij grepen plaats in twee verschillende, duidelijk afgebakende (informeel gevormde) subgroepen. Bovendien zouden ze deze informele groepen differentiëren, aangezien elk van beide haar eigen spel had (Roethlisberger en Dickson, 1966: 500-502) (8).

Willis herinnert ons aan de mogelijke subversieve functie van spel. Hij benadrukt als een van de elementen van de "shop-floor culture" de humor die een sterk subversief aspect heeft: er zijn de practical jokes die vaak draaien rond vernietiging van de produktie of de omverwerping van de autoriteit of status van de overste. Verder is het concept van autoriteit zelf dikwijls voorwerp van grappen (Willis, 1978: 55).

Een gedeeltelijk functionalistische benadering kan ons inzicht in spel als element van de microcultuur van een arbeidsgroep dus vergroten. Misschien klinkt het contradictorisch dat spel en speelse humor -waaraan een voornamelijk intrinsieke waarde wordt toegekend- buiten dat spel nog functies zou vervullen. Hiervoor zijn echter twee openingen. Ten eerste spreken we in termen van voornamelijk intrinsieke waarde, waardoor het mogelijk blijft dat de actor er ook extrinsieke waarde aan zal toekennen. De tweede opening wordt gevormd door de actoren niet als dusdanig erkende functies, m.a.w. de latente functies (9). "Plezier" is de functie van spel die op min of meer bewust niveau ligt, het is de door de actoren toegekende betekenis, of nog: de manifeste functie. Mertons onderscheid tussen manifeste en latente functies maakt het ons dus mogelijk een brug te slaan tussen een symbolisch-interactionalistische benadering van spel en een functionalistische aanpak. De functies (ook de latente) van spel en speelse humor bestuderen is des te meer interessant, aangezien wat speels is al te gemakkelijk als "zonder effecten" of "onschuldig" kan worden gezien.

Zo komen we tenslotte tot het formuleren van onze vraagstelling. Hoe situeren spel en speelse humor zich in de cultuurkringloop? Meer specifiek: in welke mate en op welke wijze refereren spel en speelse humor aan de arbeidssituatie, aan de eigen cultuur van de arbeidsgroep, aan buiten de arbeidssituatie verworven betekenissen; welke rol vervullen speelse activiteiten bij het vormen van de microcultuur?

Welke functies vervullen spel en speelse humor voor de arbeidsgroep en haar leden; in het bijzonder: vervullen zij integratieve, subversieve functies en op welke wijze gebeurt dit?

### 3. De onderzoeksmethode

Voor dit verkennend onderzoek verkozen we, ter wille van de diepgang, slechts een beperkt aantal cases te bestuderen. Er werden twee werkgroepen in het onderzoek betrokken: de schoonmaakploeg van een faculteitsgebouw in een universiteit en de verkoopsters rond een kassa in een warenhuis.

Aangezien we het gedrag wilden bestuderen zoals het werkelijk plaatsgrijpt in zijn sociale context, kozen we participerende observatie als onderzoeksmethode. Om verkeerde interpretaties te voorkomen, werden -informele en formele- interviews afgenomen.

Participerende observatie is een omstrepen methode. Er zijn inderdaad heel wat gevaren aan verbonden: als deelnemer kan je het bestudeerde gedrag zelf beïnvloeden; er is het gevaar op overidentificatie met de groep ("going native"), waardoor men de nodige beschouwende kijk verliest; er is de mogelijkheid tot verkeerde interpretatie en een hoge kans op vertekeningen. Die tere punten werden zoveel mogelijk opgevangen: door de keuze van mijn rol, door het inbrengen van systematiek in de waarneming, door de wijze van registreren, door de interviews. Als participant kreeg ik een optimale toegang tot de gegevens. Door me bekend te maken als observator, werd me de nodige bewegingsvrijheid binnen de groep toegekend, werd mijn nieuwsgierigheid (bij bevraging) verantwoord en kon ik een zekere afstand blijven bewaren. Door het precieze onderwerp van onderzoek niet te vernoemen, trachtte ik de invloed op het speelse gedrag te minimaliseren. Het is immers niet ondenkbaar dat men anders juist het speelse zou gaan overbenadrukken of, integendeel, dat men erin geremd zou worden - bijvoorbeeld omdat men zich gecontroleerd zou voelen.

Door steeds te werken vanuit hetzelfde waarnemingsschema, werd de kans op vertekeningen verkleind. Elk spelmoment werd uitvoerig en concreet beschreven, evenals alle uitspraken m.b.t. die activiteiten en m.b.t. de groep, en alle waarde-oordelen die verband hielden met de arbeidssituatie (10). Bij elke situatie werd tevens geregistreerd hoe ik het had opgemerkt, waar en bij wie ik was, om zo een eventuele scheef getrokken aandacht tijdig op te sporen en bij te sturen.

De waarnemingen werden zo snel mogelijk aan het papier toever-



trouwd. Steeds werden (eerst) de concrete observaties (dus niet de interpretaties) geregistreerd. Samen met de interviews moest dit laatste verkeerde interpretaties helpen voorkomen.

De participerende observatie besloeg in het totaal een periode van zestig dagen. In september 1985 greep gedurende twee weken een vooronderzoek plaats bij verkoopsters in een warenhuis (in verschillende afdelingen). Het verdere onderzoek bij de verkoopsters van dit warenhuis gebeurde van 14 januari tot 12 februari 1986, dit met een tempo van vier dagen (van acht uren) per week. Na een week oriëntatie binnen de afdeling dameskleding, koos ik daaruit een subgroep die ik toen bleef bestuderen. Van maandag 3 maart tot vrijdag 14 maart 1986 observeerde ik de schoonmaakploeg. Ik was er op elk werkmoment aanwezig (18 uren per week).

#### 4. De onderzoeksresultaten

##### 4.1. De arbeidsgroepen in beeld gebracht

De bestudeerde verkoopsters waren die van een kassa, die ik verder "kassa X" zal noemen, op de afdeling dameskleding in een warenhuis in het centrum van een stad. Het is een van de duurdere, chiquere warenhuizen.

Aan kassa X waren vijf mensen geplaatst (allen vrouwen). Elk van hen had de verantwoordelijkheid over een rayon. Naast die vijf waren er nog drie verkoopsters van de betrokken afdeling die af en toe aan kassa X stonden. Zij hadden geen vaste rayon en werden telkens ingezet waar zij het meest nodig geacht werden. Tussen deze acht mensen waren geen hiërarchische niveauverschillen. De overste waarop zij voornamelijk (dagelijks) betrokken waren, was het hoofd van de afdeling dameskleding. Ook de zaakvoerder oefende enige directe controle uit.

De taak bestond uit verkopen (de klanten bedienen tijdens hun keuze en kassawerk) en indirect werk. Dit laatste bestond voornamelijk uit het op orde houden, aanvullen en uitstallen van de kledij. De verantwoordelijkheden waren verdeeld -per rayon, maar samenwerken en inspringen voor mekaar gebeurde regelmatig.

De groep werd niet enkel formeel als eenheid beschouwd; er beantwoordde ook een wij-gevoelen aan. Anderzijds was de groep

slechts in beperkte mate begrensd t.o.v. haar omgeving. Naast het voortdurende contact met klanten was men ook van de collega's verre van geïsoleerd. De volgende factoren droegen daartoe bij: het deel uitmaken van een afdeling (dit is het niveau waarop een heleboel zaken worden besproken en waarbinnen enige samenwerking is tussen mensen van verschillende kassa's), de "formele schemerzone" tussen kassa X en haar omgeving - gevormd door de drie verkoopsters die er af en toe werkten, de ruimtelijke nabijheid van collega's, het delen van pauzes met collega's, het korte bestaan van de groep (men werkte toen 2 à 3 maanden samen), terwijl men met vroegere kassagenoten contact bleef onderhouden.

De verkoopsters waren niet alleen vanuit het eigen beroep, maar ook door dat van de echtgenoten (allen bedienden) te situeren in de middenklasse. In dezelfde lijn ligt de klasse van herkomst: voornamelijk middenklasse.

De schoonmaakploeg staat in voor het dagelijks onderhoud van een faculteitsgebouw van een universiteit. De poetsvrouwen maken deel uit van een schoonmaakbedrijf. Zij zijn met vijf; een van hen is verantwoordelijk - zij identificeert zich echter niet met de oversten, wel met de poetsploeg. Zij staan onder directe controle van de toezichtster van de poetsvrouwen van die firma binnen deze universiteit werkzaam. De taak wordt onderling verdeeld op basis van de verdiepingen. Meestal wordt per twee gewerkt (en iemand alleen). Woensdag werkt men samen, ook het ledigen van de vuilbakken in de containers gebeurt normalerwijze in groep, en het pauzeren soms.

Anders dan kassa X is deze groep relatief sterk begrensd t.o.v. de rest van het personeel in het faculteitsgebouw. Niet alleen heeft men een andere werkgever, ook de werktijden liggen anders: het is een avondploeg die begint om 16.30u. Rechtstreeks contact met de "klanten" is bijna niet nodig en ligt laag. Bovendien is de taak helemaal anders en is de status verbonden aan het werk duidelijk zichtbaar de laagste (schoonmaken in een lange kiel tegenover "geleerd" denkwerk verrichten in een kostuum). Nog een opvallend verschil ligt in de taal: plat dialect tegenover AN. De poetsvrouwen weten zich anders. Ze weten zich ook samen; daar spreken ze met trots over.

Zowel het eigen beroep, als dat van de man en dat van de ouders, is: arbeider, bij elk van hen.

## 4.2. Spel en speelse humor bij de werkgroepen: een beschrijving

### 4.2.1. Inleiding

Tijdens de participerende observatie werd elk waargenomen spelmoment (11) geregistreerd (12).

Dat leverde tweemaal een behoorlijk aantal spelmomenten op: 68 in de schoonmaakploeg, 105 aan kassa X. In die twee verzamelingen van gegevens trachten we lijnen te trekken. Daarbij gaan we gedeeltelijk kwantitatief te werk. Uiteraard gaat het hier slechts om benaderende cijfergegevens. Inderdaad, zulke gegevens bekomen uit participerende observatie kunnen niet gegarandeerd perfect representatief zijn voor wat er gebeurde. Maar wij gebruiken ze als een hulpmiddel om tendensen te reveleren.

### 4.2.2. Kassa X

Aan kassa X telden we 105 spelmomenten gedurende 100 uren. Spel komt er dus dagelijks meermaals voor.

Dit spel bestaat voornamelijk uit grappen (59 momenten of 56%) en snoepen (36 momenten of 34%).

Alhoewel spel frequent voorkomt, neemt het weinig tijd in beslag. De meeste spelmomenten (72%) zijn met een duur van minder dan vijf zinnen - of het equivalent ervan - vluchtig te noemen. Slechts tweemaal duurde het spel langer dan 7 minuten.

Grappen worden door iedereen gemaakt en met graagte aangehoord, de ganse dag door. Maar grappen met collega's gebeurt niet wanneer men een klant aan het bedienen is. De klant krijgt voorrang.

Wat de inspiratiebron van de grappen betreft, valt het op dat de meeste (53/59 of 90%) inspelen op dingen die deel uitmaken van de situatie binnen de werkgroep en haar werkomgeving. Deze gebeuren meestal (40/53 of 75%) naar aanleiding van situaties die ongewoon en/of ongewenst bevonden zijn of die een strijdigheid impliceren - waar er dus al betekenissen op hun kop staan. Ongewone toestanden die op zich niet ongewenst zijn, grijpt men aan, stelt men in hun ongewoon zijn in het licht (20

spelmomenten). Meestal (16 maal) bestaat de grap gewoonweg uit het benoemen van het gekke van iets dat gaande is of, vooral, het doorvertellen van anecdotes. Toen ik er was, was het volgende gebeuren het meest succesrijk: een Engels sprekende klant wou van een pelsmantel (geit) weten van welk dier het gemaakt was. Niemand van de verkoopsters wist de Engelse benaming. F had het dan uitgelegd door "Bè-è" te mekken en, het melken nabootsend: "Gibt Milch". Dit tot ieders hilariteit. Het verhaal werd nog twee weken lang levend gehouden, door het te vertellen en er allusies op te maken. Zulke gekke voorvallen worden door de verkoopsters uitdrukkelijk gezien als iets dat hun werk mee kleur geeft, boeiend maakt.

Ook ongewenste toestanden geven aanleiding tot humor (18 spelmomenten). Soms zetten zij de fantasie in gang; altijd wordt het ongewenste als dusdanig erkend. Tien van deze grappen steunen op een vaste grapinhoud: het zijn de grappen met betrekking tot de Joodse klanten en de grappen waarbij de oversten in hun hemd worden gezet. Men zet zich af tegen de Joodse klanten door mekaar op hun aanwezigheid attent te maken met vaste formules, zoals "vergeten in de oorlog" (buiten het gehoorveld van de klanten) of, kortweg en voor buitenstaanders niet te begrijpen, "vergeten". En daar wordt hartelijk mee gelachen (Joden worden ervaren als lastige, hautaine klanten). Anderen die het met regelmaat moeten ontgelden, zijn de oversten. Met name wanneer er bepaalde door hen geregelde toestanden ongewenst zijn. Dan wordt dit nog eens extra in de verf gezet. Bijvoorbeeld: B, C en ik staan zomerjassen te bekijken. B merkt op dat ze zo'n hoge kraag hebben. C antwoordt: "Ja maar, ge moet dat dubbel plooiën!" En snel doet ze dat bij enkele jassen. "Zo!" zegt ze krachtig, "Da's lekker warm... Zeker in de zomer!" C lacht; B en ik vallen haar bij.

Het zich afzetten tegen Joden en oversten vormen de enige vaste grapinhouden. Naar inhoud zijn de grappen zeer verscheiden. Maar niet naar inspiratiebron. Het grappen is een veelvoudig voorkomend reactiepatroon op ongewone en ongewenste toestanden waarmee de verkoopsters in hun arbeidsomgeving geconfronteerd worden.

Een tweede soort spel is het snoepen.

Ook dit gebeurt dagelijks en door iedereen. (Eén verkoopster snoept slechts sporadisch, ter wille van de lijn.)

Interessant is dat hiervoor een gemeenschappelijke voorraad wordt aangelegd. Die wordt bewaard in vaste, gemeenschappelijke ruimtes, die de naam "snoephoekje" meekregen: in een lade van de kassa en in "de reserve" op een tafel. De "reserve" is een van de winkelruimte afgesloten plaats, waar reservekleren hangen en waar kasten staan waarin de verkoopsters van kassa X hun persoonlijke spullen opbergen; in Goffmans (1969) termen: de back region. Alle snoepers die vast aan kassa X werken, leveren een bijdrage die ongeveer evenredig is aan de hoeveelheid die men consumeert. Dat hoort zo, vinden de verkoopsters. Dagelijks snoepen vraagt een voortdurende zorg voor het in stand houden van de voorraad. Daar komt zo goed als geen coördinatie aan te pas. Een snoephoekje zonder snoep (of bijna) is een signaal om daar iets aan te veranderen. Snoep kopen gebeurt individueel, op eigen initiatief. De koper wordt beloond met complimentjes (dat het lekker is).

Wat wordt meegebracht ligt niet voorgoed vast. Dat hangt af van de voorkeur van de koper en wordt mede door de tijdelijke groepsvoorkeur bepaald. Snoep met een zekere chique wordt meer geprezen dan andere.

Het snoepen zelf is in geringe mate geregeld. Het dient opvallend te gebeuren voor klant en baas - waardoor het in stand houden van de gewoonte beveiligd wordt. Snoepen hoeft niet, maar het wordt wel aangemoedigd. Zo nodigt men mekaar regelmatig uit mee te snoepen, ondanks het feit dat iedereen weet dat de voorraad gemeenschappelijk is. Markant is nog dat, tijdens mijn eerste dag aan kassa X, het snoepen me vrijwel onmiddellijk werd aangeleerd.

De groep van kassa X (zij die er vast werken) definieert zichzelf als "snoepers". En precies daarin, bekeken vanuit de ogen van deze verkoopsters, ligt het verschil tussen de groep aan kassa X en de andere collega's (13).

Het koppelen van de specifieke identiteit van de groep exclusief aan het snoepen, is een heel opmerkelijk gegeven. Spel bezet dus zeker geen marginale plaats in de microcultuur van de arbeidsgroep. We komen hierop terug.

#### 4.2.3. De schoonmaakploeg

Gedurende 36 uren werden 68 spelmomenten geobserveerd: alle waren het grappen. De meeste (75%) waren van korte duur (minder dan vijf zinnen of het equivalent ervan).

De poetsvrouwen hebben voor hun spel eigen termen: leute maken, lol maken. Ze zien zichzelf als "een zotte bende" en dat wordt met een beetje trots en een grote tevredenheid uitgesproken; het wordt onvermengd positief gewaardeerd.

Iedereen grapt, op elk moment. Maar vooral wanneer de ganse groep samen is: 73% van de grappen werden op zo'n moment gemaakt, terwijl de tijd dat men samen was  $\pm$  30% innam van de observatieduur. Zelfs als we het aantal mogelijke initiatiefnemers van spel in rekening brengen, blijkt dat tijdens het samenzijn per persoon gemiddeld dubbel zoveel spel geïnitieerd wordt.

Wat de inspiratiebron betreft, zien we ongeveer dezelfde lijn als bij de verkoopsters - zij het in mildere vorm. De meeste grappen (46/68 of 68%) refereren aan de werkgroep en haar werkomgeving. Van deze grappen gebeurt een kleine meerderheid (25/46 of 54%) naar aanleiding van ongewoon bevonden, strijdigheid implicerende of onwenselijke situaties. Bijna steeds bestaat het humoristische uit het in het licht stellen van het ongewone, strijdige of onwenselijke van die situaties.

Er zijn, naar inhoud, een aantal soorten grappen die frequent voorkomen:

Onmiddellijk valt de voorliefde op voor taboezonegrappen (seks en excreties). Vijftien heb ik er genoteerd: dit is 22% van de grappen. Gerelateerd aan het aantal uren werden zulke grappen daar 21 maal meer gemaakt dan aan kassa X. (Daar werden er twee genoteerd.) De meerderheid (9/15) van die taboezonegrappen is bovendien onverbloemd. Aan kassa X waren er zo geen. Iedereen vertelt zulke grappen, en ze oogsten steeds succes. De positieve waardering die er in de groep aan gehecht wordt, bleek ook toen een poetsvrouw die een mop ging vertellen, zich verontschuldigde omdat het geen "vuile" was.

Zes van de waargenomen grappen zijn gebaseerd op een gedeelde fantasiewereld. Drie schoonmaaksters hebben onder het univer-

siteitspersoneel zogenaamd een liefke. Van mekaars liefkes is men heel goed op de hoogte; de fantasie wordt gezamenlijk opgebouwd. Over de liefkes wordt slechts in grappen gesproken, maar dan doet iedereen even alsof het werkelijkheid is. Het is een interessant gegeven: de groep die een eigen "waarheid" opbouwt, die door niemand anders (toch zeker niemand binnen het faculteitsgebouw) gekend is, en die slechts in en voor speelse humor bestaat. We komen hierop zeker terug.

Ten laatste is deftigheid voorwerp van grappen maken. Een terugkerende grap bestaat uit het toeschrijven van een spraakgebrek, namelijk lispelen, aan studenten, bezoekers, personeel van de faculteit. Dit werd dan "geïmiteerd", tot in het extreme lispelend. Daarbij moet worden gezegd dat ik dat spraakgebrek nooit hoorde bij die mensen; wel spraken zij AN, op een precieuzere, afgemeten wijze. Wat ook zeer grappig gevonden werd, was het plotselinge struikelen van een kaarsrecht stappende heer. En dat die man eerst met zijn neus in de lucht liep, werd nog eens uitdrukkelijk vermeld toen men ermee aan het lachen was. Deftigheid wordt - soms - door de groep op gelach onthaald. Toevallig is dat vermoedelijk niet. Verder schrijven we hierover meer.

Wat tenslotte nog opvalt aan de grappen in de schoonmaakploeg, is de zeer sterke expressie waarmee die dikwijls gepaard gaan: het luide - vaak langdurige - lachen, extreme gelaatsuitdrukkingen, grote, opvallende bewegingen. Een beeldrijk voorbeeld:

We zijn allen in de garage, op weg naar de containers die daar staan, waarin we dan de vuilbakken zullen ledigen. Deze staan opeengestapeld op daarvoor bestemde karretjes. K duwt zo een karretje voort. Onderweg gaat ze erop staan en stept verder. N roept lachend: "Ge zoudt koplampen moeten hebben!" M komt snel naast K gelopen en zwaait, K aankijkend, haar rechterarm gestrekt voor haar lichaam rond, roepend: Allez, passeren!" K rijdt voorbij; K en M lachen onderwijl. Iemand vraagt wat ze doen. M: "Politieagent spelen!"; K verduidelijkt dat het haar auto is. Iedereen lacht.

Denk bijvoorbeeld ook aan de extreme nabootsing van het lispelen. Luid lachen gebeurt door iedereen. Extreme expressies niet; zij worden wel door ieder plezierig gevonden, maar ze zijn geen must.

### 4.3. Spel en speelse humor gesitueerd in de arbeidssituatie en in de microcultuur

#### 4.3.1. Inleiding

Spel (voornamelijk bestaande uit speelse humor) bezet geen marginale plaats in de microcultuur van de arbeidsgroep. Het dagelijkse voorkomen is hiervoor niet het enige argument. spel vervult eveneens een belangrijke rol bij het verlenen van een specifieke identiteit aan de groepen; het verwijst bovendien naar ruimere, voor de groep centrale waarden, het is een manier van omgaan met belangrijke aspecten van de arbeidssituatie. Deze punten worden hieronder uitgediept. Op functionele antwoorden op bepaalde situaties wordt nu echter niet ingegaan; dit komt verderop uitgebreid ter sprake.

#### 4.3.2. De specifieke identiteit van de groep

Spel speelt een belangrijke rol bij het verlenen van een specifieke identiteit aan de groep.

Van kassa X zegden we dat deze weinig begrensd is t.o.v. haar omgeving. Kassa X had te maken met dezelfde oversten, klanten, formele regelingen, verkoopssituatie, arbeidstaak als de andere kassa's binnen de afdeling. Ook qua informele activiteiten was er weinig verschil. Het enige opmerkelijke verschil bestond in het snoepen. Die observatie kwam overeen met de ervaring van de leden van de betrokken arbeidsgroep: de specifieke identiteit van de groep werd expliciet en exclusief gekoppeld aan het snoepen. Deze identiteit werd positief gewaardeerd.

De schoonmaakploeg nam qua taak, status en statussymbolen al een aparte plaats in in het faculteitsgebouw. De wijze van grappen vormt een bijkomend verschilpunt: de extreme expressies, het vale, luide lachen, de crue taboezonegrappen, de exclusieve kennis over "de liefkes".

Het spel speelt een belangrijke rol bij de positieve waardering van het anders-zijn. Het anders-zijn zoals dat formeel bepaald is, betekent: de laagste status innemen. Positieve waardeoordeelen over de eigen groep betroffen (enkel) de samenhang en het zotte-bende-zijn. De speelse humor geeft de groep een reden om trots te zijn op haar eigen identiteit.



#### 4.3.3. Situering in de cultuurkringloop

In deze paragraaf wordt de verwevenheid van spel (sensu lato) met de arbeidssituatie en de microcultuur bekeken, door het te kaderen in het eerder opgestelde basismodel. Spel wordt teruggekoppeld naar de cultuur van de groep, naar daarbuiten verworven betekenissen, naar de arbeidssituatie, en het wordt bekeken als een actief moment in het cultuurproces (14).

Spel staat niet los van de (ruimere) cultuur en de arbeidssituatie van de groep. Het wordt er mede door bepaald; het verwijst ernaar.

Opvallend is dat in beide groepen spelend wordt gerefereerd aan een ruimere categorie: namelijk de Klasse waartoe men behoort. Het is daarbij interessant te bedenken dat de status die men inneemt in de ruimere samenleving voor beide groepen nog benadrukt wordt in hun specifieke arbeidssituatie. Men refereert aldus aan de eigen klasse vanuit wat men daar reeds geleerd heeft, maar dit - zo luidt onze stelling - wordt nog versterkt doordat de specifieke status, die aan de oorsprong ligt van die klassegebonden cultuur, in de bestudeerde arbeidssituaties sterk geaccentueerd is. Concreet:

In de schoonmaakploeg blijkt de grote waarde die wordt gehecht aan het plezier maken. Getuige daarvan het belang dat wordt toegekend aan het "zotte-bende-zijn", evenals het grote aantal spelmomenten: gerelateerd aan het aantal uren bedraagt dit bijna dubbel zoveel als aan kassa X (15). Zin voor vermaak wordt door Bourdieu (1979: 458-459) juist beschreven als een belangrijk kenmerk van de lagere klasse (16).

De stijl waarin de grappen worden gemaakt, verwijst verder naar een niet verburgerlijkt proletariaat. De burgerlijke fatsoensen omgangsvormen worden niet gedeeld (17). Denken we maar aan de ruwe grappen over seks en excreties (18), het belachelijk maken van de deftigheid. Denken we tevens aan het luide lachen, de grote bewegingen en extreme gelaatsuitdrukkingen: dit alles voldoet zeker niet aan de burgerlijke "voorschriften der wellevendheid" (19).

In de humor vinden we dus een niet-verburgerlijkte arbeiderscultuur weer. De gronden hiervan zijn zowel te vinden in de positie die men - vanaf zijn geboorte - inneemt in de ruimere

samenleving en de positie in de concrete arbeidsomgeving. Fundamenteel aan die positie is de lage status. In de eigen arbeidssituatie is die toestand nog verscherpt. Ten eerste verkeren de poetsvrouwen (los van hun echtgenoot) in de onmogelijkheid tot opklimmen, en is hun situatie zelfs onzeker - in een universiteit waar wordt gesaneerd. Ten tweede wordt de lage status nog geaccentueerd door het feit dat de poetsvrouwen in het faculteitsgebouw heel zichtbaar helemaal onderaan de ladder staan, in een omgeving van relatief hoge maatschappelijke statussen. Bourdieu nu beschrijft hoe men in de lagere klassen - vanuit zo'n situatie van onmogelijkheid tot opklimmen - mekaar bewaakt tegen de ambitie om zich te gaan onderscheiden door zich te identificeren met andere groepen (Bourdieu, 1979: 443). Bourdieu schijnt daarbij in de eerste plaats te denken aan het tot de orde roepen van afwijkingen. Ik zou daaraan willen toevoegen dat ook het - ruimere - beklemtonen van de waarde van de eigen cultuur, een manier is om dat soort solidariteit (het samen de lage status innemen) te bewaren.

In dat kader kunnen we het ontkennen van de fatsoenregels en het belang gehecht aan het onmiddellijke plezier plaatsnemen. Het weze opgemerkt dat de fatsoenregels juist als instrument worden gebruikt bij het opklimmen, het zich onderscheiden (20). Het ontkennen van de fatsoenregels, het spotten met deftigheid is dan een duidelijke uitdrukking van onderlinge solidariteit in de gedeelde lage status. Het samen plezier maken en de waarde die daar expliciet aan wordt toegekend, vormt dan een positieve invulling van de eigen situatie; het is een manier om een onmogelijkheid (tot opklimmen) te herformuleren in een mogelijkheid (vanuit wat de eigen cultuur te bieden heeft). Afkomst en arbeidssituatie beïnvloeden dus samen de aanwezigheid en hoedanigheid van speelse humor: de cultuur die de poetsvrouwen al kennen vanuit hun afkomst, vindt opnieuw grond in de specifieke situatie van de schoonmaakploeg en wordt er geherproduceerd. In hun marginale positie sluiten de poetsvrouwen zich aanéén rond een cultuur die zij - reeds voor ze mekaar kenden - met elkaar delen, en die tevens een antwoord vormt op zulk een positie.

Aan kassa X wordt spelend verwezen naar de middenklasse. Voor de leden van de middenklasse is opklimmen en het bewaren van een "degelijke" positie van belang, en vandaar prestaties en het verkrijgen van erkenning vanwege de hogere klassen. Uit dit laatste zou ondermeer een volgzzaamheid t.a.v. de hogere klassen

voortvloeiën (zie Bourdieu, 1979).

In het spel aan kassa X, nu, vinden we de erkenning weer van waarden van hogere klassen, of nog: van tekens die (ook door de - volgzaam - middenklasse) worden gebruikt om zich van lagere rangen te distantiëren. Met name wordt "chique" snoep beter bevonden dan andere, meer geprezen dan andere. Eveneens het ontbreken van "niet-verburgerlijkte", "onfatsoenlijke" gedragspatronen kan hier worden vernoemd.

Opnieuw luidt onze stelling dat de arbeidssituatie het terugvallen op de cultuur van de (midden-)klasse versterkt. Voor de verkoopsters van kassa X, in een chic warenhuis, op een chique afdeling, geldt namelijk dat zij hun waar en dus zichzelf moeten verkopen ook aan mensen met een hogere status. (De prijzen van de kledingstukken bedroegen in 1986 tussen 500 en 100 000 Bfr.) Het erkend worden door hoger geplaatsten is voor hen dus een heel concrete zorg. De verkoopsters zijn trots op het chique imago van de winkel en helpen dat graag mee in stand houden. Omgekeerd werkt de middenklassecultuur - die de hiërarchie als dusdanig erkent en prestatie voorop stelt - het bijtreden - o.a. in spel - van voor de winkel centrale waarden in de hand. Merkwaardig is de gelijkenis tussen de wijze van omgaan met de klanten en het samen snoepen: ten aanzien van de anderen is men attent, uitnodigend, vriendelijk, men moedigt mekaar aan, prijst de waar aan, zonder echt opdringerig te worden. Ook in grappen komen waarden m.b.t. het verkopen regelmatig terug (10 grappen): dat het goed is te verkopen, dat een klant geholpen moet worden, dat koopwaar niet bekritiseerd wordt in het bijzijn van klanten. De regel dat een verkoopster haar koopwaar, hoe lelijk ze die ook vindt, niet bekritiseert in het bijzijn van klanten, wordt in de volgende grap op opmerkelijke wijze beklemtoond:

H komt met een klant naar F's rayon en vraagt F of ze een bepaald soort rok heeft. F loodst hen mee, stopt H een rok in de handen. Het is een van de laatste van die soort. F merkt op: "Ze zijn goed verkocht: 't zijn zo schone en van zo'n goede kwaliteit!" Wanneer de klant zich heeft omgedraaid, kijkt F H recht aan, trekt een plotse grimas en knipoogt nadrukkelijk. H zegt: "Ha-a!" en lacht.

Spel wordt door de microcultuur niet enkel bepaald, het is zelf een actief moment in het in herinnering brengen, vormen en

omvormen van betekenissen voor het handelen.

Over humor moet hierbij het volgende worden bedacht: lachen is erkennen dat de betekenissen op hun kop staan (21). Gezamenlijk lachen houdt een uitdrukkelijke gezamenlijke erkenning hiervan in. Het grappen maken leent zich dus tot het scherp stellen van betekenissen en het gezamenlijk erkennen hiervan. Nooit wordt de antipathie voor Joden zo scherp gesteld als in de grap "vergeten". Nooit wordt door de schoonmaaksters deftigheid strenger bestraft dan in humor.

Spelend worden door de verkoopsters in de winkel geldende waarden (bij oversten én bij personeel) opnieuw bevestigd. Snoepend worden de waarden met betrekking tot de omgang met de klanten samen - met de collega's - beleefd, ingeoeft en erkend. Men herinnert mekaar aan het belang van 'chic' en kwaliteit. In de humor wordt de positieve waardering voor het verkopen regelmatig benadrukt. Door het ongewone als dusdanig te benoemen (zoals verkoopster F die voor een klant een geit uitbeeldt) wordt opnieuw duidelijk gesteld wat gewoon is. Grappend wordt echter ook een grens getrokken naar de oversten toe: er wordt dan op scherpe wijze naar voren gebracht hoe ze knoeien.

Door deftigheid, pretentie (of wat men als dusdanig percipieert) en precieus AN tot voorwerp van grappen te maken, bevestigen de poetsvrouwen telkens opnieuw dat men dit niet hoeft na te streven, dat hun positie en hun manier van doen goed is. Zo wordt op nog een tweede wijze via spel aan het anders-zijn van de poetsvrouwen een positieve waardering gekoppeld. Tegelijkertijd vormen de schoonmaaksters daarmee een tegencultuur, tegen de dominante cultuur van de omgeving in. Op de integratieve én de subversieve functies van spel wordt hierna dieper ingegaan.

#### **4.4. De functies van spel en speelse humor voor de werkgroep en haar leden**

##### **4.4.1. Inleiding**

Een eerste belangrijke functie van speelse activiteiten is dat zij, per definitie, plezier verschaffen en zo meehelpen een aangenaam werkklimaat te scheppen. Van wat in een arbeidssituatie voor het plezier gebeurt, kunnen we bovendien veronder-

stellen dat het de spanning ten gevolge van de prestatiedruk mildert: spelend neemt men daar afstand van. Denken we bijvoorbeeld aan het gebruik van de back region bij het snoepen: zich daar terugtrekkend onttrekken de verkoopsters zich - voor een korte duur - aan de eisen en aan de controle daarop van klant en baas.

Daarnaast vervullen spel en speelse humor nog andere, min of meer latente functies. Deze zullen we hieronder bespreken. Ten slotte zal worden stilgestaan bij de invloed van speelse activiteiten op het meer of minder goed vervullen van de arbeidstaak.

#### **4.4.2. Grappen als schokbrekers**

Heel wat grappen gebeuren naar aanleiding van eigenaardig bevonden of ongewenste toestanden binnen de arbeidssituatie. Dit zijn toestanden die een schok veroorzaken: de gehanteerde betekenissen voor het handelen komen op hun kop te staan en eventueel wordt men met een onaangename situatie geconfronteerd. Humor doet dan dienst als schokbreker.

Betekeningen die op hun kop komen te staan worden, door de gezamenlijke erkenning hiervan, weer 'recht gezet'. Waardoor de groep aan haar leden houvast biedt en ongewenste afwijkingen voorkomen worden. Een duidelijk voorbeeld hiervan is de reactie op een poetsvrouw (O) die even AN sprak. L grapte (in het dialect): "Ge hebt ook al veel bijgeleerd!" Iedereen lachte ermee. Zo wordt duidelijk gesteld dat AN voor de poetsvrouwen een afwijking is, dat het dialect het normale is. Zo wordt de groep beschermd in haar eenheid en eigenheid in die nogal deftige omgeving.

Verschillende ongewenste toestanden houden een bedreiging in voor de eigenwaarde van de groepsleden. Merkwaardig is dat in beide groepen vaste grappen worden gevormd die in die zin een bescherming zijn voor de leden van de groep:

De poetsvrouwen komen er met hun plat dialect beter uit dan de zogenaamde lispelaars. De verkoopsters zetten zich af tegen de hautain bevonden, weerbarstige Joodse klanten. Bedenk daarbij dat het een hoog gewaardeerde prestatie is de klanten tot tevreden kopers te maken (wat als moeilijk wordt ervaren bij

Joden) en dat de hautaine benadering het tere punt van de vraag naar erkenning (zie eerder) raakt. Aan kassa X bestempelt men de oversten als knoeiers, wanneer zij slecht bevonden (moeilijk te verkopen en minder degelijke) artikelen kiezen en wanneer zij het personeel met te weinig respect behandelen. De verkoopsters hebben een beroepstrots: ze staan erop degelijke producten te verkopen, ze willen presteren en daarin erkend worden door de firma.

#### 4.4.3. Spelend groeps grenzen trekken

Spelend worden groeps grenzen getrokken. Onder andere gebeurt dit door zich af te zetten tegen bepaalde buitenstaanders wanneer deze op ongewenste wijze invloed uitoefenen, wat hierboven werd geïllustreerd. Maar het spelend afbakenen van groeps grenzen bestaat uit méér. Beide groepen sluiten zich aaneen, de anderen daarbij min of meer uitsluitend.

'Inside secrets' (22) vinden we zowel in de humor van de verkoopsters als bij de schoonmaaktsters; daarnaast trekken beide groepen grenzen naar de omgeving toe door hun eigen, specifiek spel.

Naar de klanten toe trekken de verkoopsters een grens door insiders-formules te gebruiken (bv. "vergeten") en insidersgrap-pen te maken - zoals F die achter de rug van een klant met een grimas aan een collega duidelijk maakt dat de rok helemaal niet zo bijzonder is als ze het de klant heeft voorgespiegeld. Naar de collega's (klanten en oversten) toe scheidt kassa X zich af door het snoepen: slechts zij snoepen in die mate, ze hebben hun eigen voorraad en eigen regels voor het in stand houden ervan.

De poetsvrouwen hebben een bijzonder soort inside secrets: de fantasieën rond de liefkes. Grappen die steunen op die 'exclusieve waarheid' maken op heel scherpe wijze duidelijk wie tot de groep behoort en wie niet. (Wie ermee lacht, hoort erbij; de anderen niet). De poetsvrouwen hebben verder in die deftige omgeving een heel eigen stijl van plezier maken.

Groeps grenzen trekkend wordt de groep en haar leden beschermd tegen ongewenste invloeden van buitenaf en wordt de samen-horigheid beklemtoond. Door groeps grenzen te trekken, plaatsen

de poetsvrouwen zich buiten de omgeving met haar waarden en statushiërarchie, waardoor de confrontatie met hogere statussen vermeden wordt, en waardoor hun eenheid en eigenheid verzekerd wordt. Het samenzijn van de verkoopsters wordt telkens verbroken door de klanten, die steeds voorrang krijgen, en waarmee de verkoopsters meer in contact staan dan met mekaar. Het trekken van groepsgrenzen naar de klanten toe speelt daardoor een belangrijke rol bij het bewaren van samenhang. Het samenzijn van kassa X wordt niet enkel doorbroken door contacten met klanten, maar ook door contacten met collega's. Door een eigen snoepvoorraad aan te leggen, wordt gezamenlijk erkend en beklemtoond dat kassa X een groep vormt. Het weze opgemerkt dat de leden van werkgroepen per definitie moeten samenwerken en dat een zekere mate van eensgezindheid en samenhang dan geen overbodige luxe is.

#### 4.4.4. Het groep-zijn vieren

Spelen doet méér dan groepsgrenzen trekken. Eensgezindheid en samenhang wordt door méér in de hand gewerkt dan door het afbakenen van groepsgrenzen. Samen spelen, samen grappen, is ook: op plezierige en vaak intense wijze in interactie staan met mekaar, het plezier van het samenzijn beleven en erkennen (23). Opvallend nu is dat het spel een belangrijk aantal voor de groep centrale waarden bundelt.

In het samen snoepen bevestigen de verkoopsters gezamenlijk hun gewaardeerde manier van omgaan met de klanten. In de humor wordt de positieve waardering voor het verkopen beklemtoond. In het doorvertellen van anecdotes met klanten wordt het boeiende van het beroep in de verf gezet. Snoepend wordt soms de chic van de winkel en een zekere chic als levensstijl gezamenlijk gevierd. De positieve waardering voor de eigen kleine groep wordt, een gezamenlijke voorraad aanleggend, scherp gesteld.

De poetsvrouwen vieren in hun speelse humor hun eigenheid en hun samenzijn. Grappend refereren zij aan de niet-verburgerlijke werkerscultuur. Hun anders-zijn en hun gemeenschappelijke (werkers-)cultuur wordt in hun humor positief ervaren en bijgetreden. Het plezierige van het groep-zijn wordt telkens opnieuw naar voren geschoven (bedenk daarbij dat in 47% van de grappen iedereen samen als speler betrokken is). De waardering voor de nauwe betrokkenheid op mekaar wordt in de gedeelde

liefdesfantasieën spelend beleefd en erkend.

Spelen is het groep-zijn vieren. Spelend wordt samenhangigheid opgebouwd, worden centrale, bindende waarden erkend en geïntensiveerd. Het dagelijks spel is in de arbeidssituatie dus niet zomaar iets aan de rand van het gebeuren, het vervult er wezenlijke integratieve functies!

#### 4.4.5. De subversieve functie van speelse activiteiten

Naast vragen rond integratieve functies, werd ook de vraag naar de subversieve functie van spel en speelse humor gesteld. In Willis' studie bleek subversie op uitdrukkelijke en opmerkelijke wijze aanwezig te zijn (zie eerder).

Hier worden eveneens subversieve aspecten weergevonden, zij het in mildere mate. Het is met name in de schoonmaakploeg dat humor uitdrukking geeft aan verzet. Grappend verzet men zich tegen dominante waarden - in het faculteitsgebouw en in de ruimere samenleving. Opvallend is dat het juist waarden zijn die gehanteerd worden bij het opeisen van een status, die worden aangevallen: fatsoen en deftigheid worden bespot. Onze stelling luidt dat dit niet moet worden geïnterpreteerd als werkelijke subversie (zulke 'subversieve humor' was nooit gericht aan fysiek aanwezige hoger geplaatsten, noch was het gezag of de overste voorwerp van spot), maar eerder als het zichzelf plaatsen buiten de hiërarchie, buiten de ambities om daarin een gewaardeerde positie te veroveren.

De verkoopsters daarentegen erkennen de hiërarchie, concreet: de waarden van oversten en hogere klassen, uitdrukkelijk in hun spel (dit hebben we reeds eerder teruggekoppeld naar de midden-klassecultuur). Zelfs wanneer er in hun humor een conflictuele dimensie aanwezig is, is dit conflict gebaseerd op een fundamentele aanvaarding van de hiërarchie - waarbinnen men naar erkenning streeft - en van het belang van prestatie: met oversten en klanten wordt maar de spot gedreven wanneer zij te weinig respect zouden betonen of een bedreiging zouden vormen voor de verkoopsprestatie.



#### 4.4.6. Het meer of minder goed vervullen van de arbeidstaak

Vanuit de vorige vaststellingen willen we ten slotte ingaan op de invloed van speelse activiteiten op het vervullen van de arbeidstaak. Of speelse humor en spel werkelijk ten voordele - of ten nadele - van de arbeidsprestatie gebeurt, kan hier niet worden getoetst. Wij zijn daarom beperkt tot het belichten van diverse argumenten; deze spreken eerder ten gunste van spel.

Het feit dat speelse humor en spel weinig tijd in beslag nemen, en dat men er geen klanten door laat ontsnappen, houdt in dat dit op rechtstreekse wijze geen nadelig effect heeft. Spel heeft verder een positieve invloed op de groepsvorming, wat bevorderlijk is voor de samenwerking. Dit samenwerken verloopt in beide groepen vlot: men helpt mekaar vrijwillig, taken worden conflictloos verdeeld en uitgevoerd. Slechts via het beklemtonen van subversieve waarden zou spel een nadelige invloed op de arbeidsprestaties kunnen uitoefenen. Bij de verkoopsters is het tegendeel waar; daar verwachten we bijgevolg positieve effecten. Over de poetsvrouwen moeten we ons meer genuanceerd uitspreken: het zich plaatsen buiten de dominante cultuur van de omgeving, buiten de hiërarchie, kan inhouden dat de invloed van de controle wordt afgeremd, dat aan het goed uitvoeren van de taak minder belang wordt gehecht. De poetsvrouwen vonden de uitvoering van hun taak wel belangrijk: "goed doorwerken" was een expliciete norm, een propere zaal was een trots; anderzijds werd ook dagelijks tijd uitgetrokken voor babbeltjes en werd de controle daarop inderdaad gerelativeerd. De gegevens zijn dus niet eenduidig. Verder kan men zich afvragen of hun grappen en hun babbeltjes uiteindelijk niet eerder een positieve dan een negatieve invloed hebben, zelfs op het uitvoeren van de arbeidstaak. Is hun humor geen gunstige uitlaatklep voor de frustraties die juist door hun beroep (hun status) worden voortgebracht? Het plezier dat men maakt en het samenzijn vervullen trouwens een belangrijke rol - belangrijker dan de taak - bij de positieve waardering van het werk. Wat zou dan het resultaat zijn bij het ontbreken van deze elementen? Het laatste woord hierover is nog niet gezegd.

## 5. Besluit

Ter wille van de diepgang werden slechts twee cases bestudeerd, wat ten koste gaat van de veralgemeenbaarheid. Toch geloven we in een ruimere relevantie van de onderzoeksresultaten.

Met betrekking tot spel (voornamelijk bestaande uit speelse humor) in de arbeidssituatie blijkt duidelijk de band tussen dat spel enerzijds en de status en de corresponderende klassecultuur anderzijds. In welke mate spel subversieve aspecten bevat, in welke mate het daarentegen de waarden van het bedrijf bevestigt, valt aldus terug te koppelen naar structurele gegevens van de arbeidssituatie. Naast de subversieve functie - die echter niet overschat mag worden - heeft spel belangrijke integratieve effecten. Vandaar onze verwachting dat speelse humor en spel in het algemeen, doorgaans eerder een positieve invloed zullen uitoefenen op het vervullen van de taak.

Naar ruimer onderzoek toe met betrekking tot spel en humor binnen en buiten arbeidssituaties, willen we, naast de aanwezigheid van conflictuele aspecten, naast de rol van structurele factoren, nog de klemtoon leggen op een bepaald mechanisme van integratie via spel en humor. Het zou namelijk interessant zijn om na te gaan of het spel, de humor van de bestudeerde groep of samenleving de centrale waarden bundelt en intensiveert, of het op die wijze meehelpt samenhangigheid en eensgezindheid (en welke) op te bouwen.

## VOETNOTEN

- (1) Cfr. Kwant (1981: 85): "Men kan natuurlijk ook dartelend spelen, zonder regels, zo dat men zich gewoon in vrijheid beweegt en de inval van elk moment volgt".
- (2) Zie Buytendijk (1932), Gosselin (1961), Kwant (1981), Julius Schaller, William Stern en Jean Château (in Scheuerl H., 1975), Huizinga (1938), Caillois (1958), Deckers (1976).
- (3) Zie Buytendijk (1932), Kwant (1981), William Stern en Jean Château (in Scheuerl H., 1975), Huizinga (1938), Deckers (1977).
- (4) Cfr. Goffman, 1961: 17, over 'games': "Games can be fun to play, and fun alone is the approved reason for playing them. The individual, in contrast to his treatment of "serious" activity, claims a right to complain about a game that does not pay its way in immediate pleasure..."
- (5) Onder andere de ruime verspreiding van Willy Deckers' ideeën getuigt daarvan. De essentie van zijn spelconcept kunnen we aan de hand van de volgende citaten weergeven: "In zijn diepste kern is spelen vrijelijk genieten van het leven, zich uitleven". (Deckers, 1976: 407) en: "Het spel vindt zijn doel in zichzelf: in het genieten van de wel-doende betrokkenheid van het aangename gebeuren zelf". (Deckers, 1977: 92)
- (6) Met microcultuur bedoelen we: de subcultuur van een kleine groep. Voor de definitie baseerden we ons op Turners (1971: 1) omschrijving van 'subcultuur': "A subculture is a distinctive set of meanings shared by a group of people whose forms of behaviour differ to some extent from those of the wider society".
- (7) Vermelden wij de vaststelling door Blau gemaakt met betrekking tot humor in bureaucratische organisaties. Op basis van een empirisch onderzoek besloot hij dat humor, in concreto het ridiculiseren van cliënten, groepsnormen creëerde; hier: met betrekking tot de omgang met de klanten. (Blau, 1966: 111)
- (8) Over de integratieve functie van spel vermelden we verder

nog Zaleznik e.a. (1958: 121-135) die de 'games' gespeeld door de arbeiders van de bestudeerde afdeling eveneens beschouwen als groepsvormende activiteiten.

- (9) Voor het begrippenpaar 'latente en manifeste functies' verwijzen we naar Merton, 1965: 51.
- (10) Participerende observatie is echter ook een dynamisch gebeuren: tijdens het onderzoek rezen nog andere vragen dan deze van het vaste schema. Vanzelfsprekend werd daarop eveneens een antwoord gezocht
- (11) Onder 'spelmoment' verstaan we: een concrete activiteit die in haar totaliteit spel (sensu lato) is en die in de tijd voorafgegaan en gevolgd wordt door niet-spel. Conform deze omschrijving wordt dus ook een moment tijdens hetwelke meerdere grappen mekaar zonder enige onderbreking opvolgen als één eenheid behandeld. Die grappenreeksen betroffen steeds slechts één thema; zij vormden steeds een semantische eenheid. Het aantal reeksen is klein: 2 op 59 grappmomenten (=3.4%) aan kassa X, 6 op 68 (=8.9%) bij de schoonmaakploeg.
- (12) Het was niet per definitie uitgesloten dat de arbeidstaak zelf soms spel zou gaan betekenen. Dit werd door bevraging nagegaan, waaruit bleek dat geen taken deel uitmaakten van het spel van de groep. Alle spelmomenten zijn, bekeken vanuit het perspectief van de arbeidsorganisatie, informele activiteiten.
- (13) Voor zover ik dit kon toetsen vanuit observatie bij andere groepen - gedurende de eerste drie weken stond ik aan vijf verschillende kassa's - klopt dit beeld: elders in het warenhuis wordt niet systematisch een voorraad bijgehouden, wordt niet dagelijks gesnoept. Een volledige toets hebben we van de afdeling waarbinnen de verkoopsters werken (de meest nabije omgeving van kassa X): daar onderscheidt deze subgroep zich inderdaad in het snoepen. Overigens verschilde kassa X noch op formeel noch op informeel vlak opmerkelijk van de collega's binnen de afdeling.
- (14) Tijdens de - relatief korte - observatieperiode hebben we noch spel, noch cultuur in hun verandering bestudeerd. Over de feitelijke wederzijdse invloed van evolutie van

cultuur en evolutie van spel kunnen we dus niets vertellen.

- (15) In de schoonmaakploeg namen we gedurende 36 uur 68 spelmomenten waar, of gemiddeld 1,89 per uur. Aan kassa X telden we 105 spelmomenten op 100 uur, wat een gemiddelde oplevert van 1,05 per uur. De duur van de spelmomenten en het aantal geobserveerde personen in rekening brengen, zou overigens het verschil in hoeveelheid spel eerder wat vergroten dan verkleinen.
- (16) Zie ook Verbrugge en Cossey (1977: 159-160), die de arbeiderscultuur beschrijven als een cultuur die, in tegenstelling tot de middenklassecultuur, voorschrijft voor het heden te leven, in het heden plezier te nemen.
- (17) Cfr. Haveman (1952), die stelt dat de verburgerlijkingstheze niet opgaat voor de ongeschoolde arbeidersklasse en als een van de kenmerken noemt: het niet delen van de burgerlijke fatsoens- en omgangsvormen.
- (18) Cfr. Wilmars (1966: 117), die wijst op het rauwe van de moppen van de onderste lagen van de Vlaamse bevolking.
- (19) Zie hiervoor: Verschuerens modern woordenboek, 1968: 1322-1324.
- (20) Cfr. Bourdieu, 1979, over "la bonne volonté culturelle" bij de petite bourgeoisie.
- (21) Cfr. Zijderveld, 1983.
- (22) Over 'inside secrets' schrijft Goffman (1969: 124): "These are ones whose possession marks an individual as being a member of a group and helps the group feel separate and different from those individuals who are not 'in the know'".
- (23) Cfr. MacDougall, weergegeven door Zijderveld (1983: 90): "Laughter-creating humor promotes a we-experience in an audience".

## BIBLIOGRAFIE

ANOLD DAVID, O.

1973 A Process Model of Subcultures, pp.112-118 in: Arnold David O. (ed.), Subcultures, Berkeley, The Glendessary Press.

BLAU, P.

1966 The Dynamics of Bureaucracy, University of Chicago Press, Chicago.

BOURDIEU, P.

1979 La distinction, Les éditions de minuit, Paris.

BRADNEY, P.

1957 The Joking Relationship in Industry, in: Human Relations, Vol.10, pp.179-187.

BUYTENDIJK, F.J.

1932 Het spel van mensch en dier als openbaring van levensdriften, Uitgevers-mij. "Kosmos", Amsterdam.

CAILLOIS, R.

1958 Les jeux et les hommes, Gallimard, Paris.

DECKERS, W.

1976 Sport bij wijze van spelen, in: Jeugd en cultuur, Jg.11, pp.404-412.

DECKERS, W.

1977 Spelen om te overleven, Uitgeverij De Nederlandsche Boekhandel, Kapellen.

DE JAGER, H. & MOK, A.L.

1978 Grondbeginselen der Sociologie. Gezichtspunten en begrippen. Stenfert Kroese, Leiden/Antwerpen.

FRIEDRICHS, J. & LUDTKE, H.

1975 Participant Observation, Saxon House, Lexington Books.

GOFFMAN, E.

1961 Encounters, The Bobbs-Merrill Company, Indianapolis/New York.

GOFFMAN, E.

1969 The Presentation of Self in Everyday Life, the Penguin Press, Allen Lane.

GOSSSELIN, M.

1961 Het spel, in: Tijdschrift voor Wijsbegeerte, Jg.2, 37-41.

HAVEMAN, J.

1952 De ongeschoolde arbeider, Van Gorcum & Comp., Te Assen Bij.

HOMANS, G.C.

1966 Individu en gemeenschap. Menselijk gedrag in groepsverband, Het Spectrum, Utrecht/Antwerpen.

HUIZINGA, J.

1938 Homo Ludens, Tjeenk Willink & Zoon, Haarlem.

KWANT, R.C.

1981 Mens en expressie, Het Spectrum, Utrecht/Antwerpen.

LEVINE, J.

1968 Humor, in: International Encyclopedia of the Social Sciences, Vol.7, 1-8.

MCCALL G.J. & SIMMONS, J.L. (eds.)

1969 Issues in Participant Observation, Addison-Wesley Publishing Company, Reading.

MERTON, R.K.

1965 Social Theory and Social Structure, The Free Press, New York.

MILLS, T.M.

1967 The Sociology of Small Groups, Prentice-Hall, Englewood Cliffs.

OLMSTED, M. S. & HARE, A.P.

1978 The Small Group, Random House, New York.

ROETHLISBERGER, F.J. & DICKSON, W.J.

1966 Management and the Worker, Harvard University Press, Cambridge.

SCHEUERL, H.

1975 Theorien des Spiels, Beltz Verlag, Weinheim/Basel.

SPRADLEY, J.P.

1980 Participant Observation, Holt, Rinehart and Winston, New York.

TURNER, B.A.

1971 Exploring the Industrial Subculture, The Macmillan Press, London.

VAN VARENBERGH, M.

1977 Arbeidssociologie. Een onderzoek naar het sociale gedrag en de groepsvorming bij de arbeid aan de lopende band, Story-Scienta, Gent.

VERBRUGGHE, A. & COSSEY, H.

1977 Arbeiders-cultuur, K.U.L., Hoger Instituut voor de Arbeid, Leuven.

VERHOEVEN, J.

1983 Erving Goffmans kaderanalyse: een negatie van Herbert Blumers symbolisch interactionisme, in: Tijdschrift voor Sociologie, Jg.4, 319-352.

VERSCHUERENS MODERN WOORDENBOEK

1968 Standaard Uitgeverij, Antwerpen/Utrecht.

WILLIS, P.

1978 Learning to labour, Saxon House, Westmead.

WILMARS, D.

1966 De Psychologie van de Franstalige in Vlaanderen. De achtergrond van de taalstrijd, Standaard-Boekhandel, Antwerpen.

ZALESNIK, A., CHRISTENSEN, C.R. & ROETHLISBERGER, F.J.

1958 The Motivation, Productivity and Satisfaction of Workers; Harvard University, Boston.

ZIJDERVELD, A.C.

1983 The Sociology of Humour and Laughter, in: Current Sociology, Vol.31, 1-103.