LEESWIJZER

Anne Sophie Ramsteijn onderzoekt de mogelijkheden om de houding tegenover de digitale cultuur bij studenten van de Fontys Hogeschool voor de Kunsten te verbeteren. Interactieve dialogen en een virtueel leertraject vormen de opmaat naar een nieuwe visie én aanpak om de digitale cultuur van Fontys Hogeschool voor de Kunsten toekomstbestendig te maken.

Artistiek Onderzoek
@
Fontys School voor de Kunsten

2021-2022

uitgevoerd door Anne Sophie Ramsteijn
voor Master Kunsteducatie

ga naar het logboek — **START** — klik hier

Navigator

ANNE SOPHIE RAMSTEIJN

VISUEEL ONDERZOEKER
Ik ben een visuele denker, beelden sturen mijn gedachten. Ik krijg er uiteenlopende associaties bij. Die associatieve kracht gebruik ik in mijn onderzoek, maar verken ook meer abstracte theorieën. Ze komen samen in dit onderzoek.

DIGITAAL ONTWERPER
Daarnaast ben ik digitaal ontwerper en geniet ik van de expressie vormen welke ontstaan vanuit mijn hand en de computer. Deze deel ik met andere

KUNSTEDUCATOR
Graag vul ik de rol van kunsteducator in op een interactieve basis. De kern is een gelijkwaardige verhouding tussen mij en de ander. De persoonsgebonden ervaring staat hierin voorop.

< LET OP >
door op de groene knop te klikken ga je direct naar het logboek.

Voordat je daar heen gaat, wil ik je iets uitleggen. Dit logboek is een interactief verslag van mijn onderzoek en functioneert als een website waarbij je zelfstandig door de database kunt bladeren. Dit doe je door te klikken en te spelen met de tags! Achter elke **tag** staan verschillende gegevens, gerangschikt op onderwerp.

In deze leeswijzer staan de tags als navigator verspreid door het document. Deze functioneren als inhoudelijke koppeling naar de database in het logboek.

www.digitalresearch.app

DE DIGITALE UITDAGING IN DE KUNSTACADEMIE

In 2021 heb ik dit artistiek onderzoek aan Fontys Hogeschool voor de Kunsten uitgevoerd. In mijn praktijk, de digitale werkplaats bij FHK, begeleid ik studenten in het leerproces van digitale technieken zoals 3d printen, lasersnijden en programmeren. Hier ervaar ik dat studenten drempelvrees hebben, als ze in aanraking komen met digitale technologie. *"Ik kreeg veel motivatie na dat ik het programma een beetje onder de knie begon te krijgen, Bij het begin was ik nogal demotiveert omdat het allemaal het allemaal niet zo meewerkte" (Student FHK, persoonlijke communicatie, 2021).* Om de student te stimuleren om deze digitale barrière te overwinnen is een ladder ontwikkelt, deze bevat acht principes om tot een nieuwe grondhouding te komen. Deze visie laat zich niet meer beperken tot één ruimte, maar zet in op de digitale cultuur van de de gehele instelling.

Tilburg, Nederland

attitude — digitale werkplaats — bachelor student — context — hoger kunstonderwijs — digitale cultuur — FHK

Welke aanpak is nodig om een positieve houding ten opzichte van digitale cultuur bij de bachelorstudenten van Fontys Hogeschool voor de Kunsten te creëren?

Om de huidige onderwijscontext te onderzoeken om daarmee inzichten te genereren heb ik twee sporen gevolgd:

Interactieve dialogen
#1 What's the future of art and performance? | open call
Interactieve dialoog gecombineerd met computerworkshop fysieke elektronica
#2 Workplace of the future | open call
Uitnodiging voor een ontwerpsessie om over een nieuwe werkplaats te speculeren

Een nieuwe (virtuele) realiteit
#1 8 lesdagen met 10 studenten van ABV om kunst te ontwerpen in VR
Individueel en lineair proces in één (vooraf bepaalde) software
#2 8 lesdagen met 10 studenten van ABV om de virtuele wereld te delen
Zelfregulerend proces als groep in open media

Onderbouwd door bronnen
1. Literatuur
Voor mijn onderzoek heb ik verschillende literatuur gelezen en onderzocht. Dit varieerde van korte essays, boeken tot papers.
2. Ervaring
- *Cursus digitale transformatie om kennis op te doen van experts op het gebied van digitale cultuur.*
- *Inspiratie door online sessies zoals ELIA, en offline zoals Dutch Design Week.*

Het is belangrijk om het kunstonderwijs toekomstbestendig te maken en ook de vergaande digitalisering een plaats te geven binnen dit onderwijs. Dit vormt een grote uitdaging omdat het spectrum van het kunstonderwijs groot is en in de deelgebieden specifieke uitdagingen zijn. Het betreft hier ook geen statisch proces, kennis van gisteren kan immers morgen al achterhaald zijn en om hierop in te spelen dient digitalisering ook flexibel en adaptief te zijn. Deze overwegingen spelen wel in op de noodzaak om het hoger kunstonderwijs te actualiseren. Deze taak is al minstens een kwart eeuw het onderwerp geweest van een reeks oproepen tot fundamentele veranderingen (Kerr, 1987; Moore, 1998).

"Nee, we leren erg weinig over het onderwerp met als gevolg dat wanneer we straks voor de klas staan, onze leerlingen er van alles over weten terwijl wij achter zijn gebleven. Alles ontwikkelt zich steeds sneller en ik vind het belangrijk at we als docenten in opleiding mee ontwikkelingen zodat we leerlingen les kunnen geven over huidige onderwerpen en niet enkel achterhaalde technologie. Ik denk dat het een goed idee zou zijn als we bijvoorbeeld meer lessen kregen over wat er op dit moment gebeurd in de wereld qua ontwikkelingen en hoe we dat in het educatieve veld in kunnen zetten."
– (deelnemer proeftraject onderzoek)

scroll voor meer + **zoom in** op de pagina

HET ONDERZOEK

context

Op verkenning naar een situatie van het hoger kunstonderwijs in Nederland.
Ik deed mijn onderzoek als masterstudent kunsteducatie aan de Fontys Hogeschool voor de Kunsten (FHK), gevestigd in Tilburg, Nederland. Met in totaal 4 mastertracks en 12 bachelortracks is deze school uniek vanwege het brede aanbod van alle disciplines in beeldende kunsten en podiumkunsten. Mijn onderzoek is gestart in de digitale werkplaats van FHK. Buiten het curriculum kunnen studenten leren werken met digitale technieken zoals 3D-printen, lasersnijden en elektronica. Tijdens mijn onderzoek groei ik uit de digitale werkplaats naar de digitale cultuur.

onderzoeksvraag

1. A) Welke aanpak is nodig om een positieve houding ten opzichte van digitale cultuur bij de bachelorstudenten van Fontys Hogeschool voor de Kunsten te creëren?

B) Hoe verbetert dit de digitale vaardigheden?

kernbegrippen

in relatie tot:
- context
- probleem
- uitdaging
- kans
- ambitie

Digitale revolutie — Verwijst naar de vooruitgang van technologie van analoge elektronische en mechanische apparaten naar de digitale technologie die tegenwoordig beschikbaar is. Het tijdperk begon in de jaren tachtig en is aan de gang. De digitale revolutie markeert ook het begin van het informatietijdperk.

Hacken — Een poging om met (technische) kennis een doel te bereiken of een obstakel te overwinnen, binnen een systeem met niet-standaard middelen. (eigendom)

Motivatie — Een positieve kracht, stimulus of invloed.

Innovatie — Verwijst van de verandering naar iets nieuws. De praktijk van het ontwikkelen en introduceren van nieuwe dingen.

Open source — Ontworpen om openbaar toegankelijk te zijn, kan iedereen zien, wijzigen en distribueren naar eigen hand.

Toekomstbestendigheid — Leren omgaan met toekomstige veranderingen door de digitale revolutie en de nieuwe generatie.

Zelf-gereguleerd — Autonomie om je eigen beslissingen te nemen.

Drempelvrees — Het psychologische obstakel dat mensen belemmert, dat zich uit in angst voor mogelijk het onbekende.

Digitale weerbaarheid — Is een dynamisch persoonlijk bezit dat groeit door digitale activering, door online kansen en uitdagingen aan te gaan, in plaats van door vermijdings- en veiligheidsgedrag.

Gamification — The craft of deriving all the fun and addicting elements found in games and applying them to real-world or productive activities. Definition from Yu-Kai-Chou.

Digitale cultuur — Gedefinieerd als de reeks gewoonten, praktijken en sociale interacties die worden uitgevoerd door het gebruik van digitale technologische middelen.

Fontys Hogeschool voor de Kunsten — De locatie van mijn onderzoekspraktijk is gevestigd op Fontys Hogeschool voor de Kunsten, afgekort FHK.

Digitale vaardigheden — De vaardigheden die nodig zijn om "digitale apparaten/machines, applicaties en netwerken te gebruiken om toegang te krijgen tot informatie en om nieuwe mediakunst te creëren.

Digitale werkplaats — FHK heeft 6 verschillende ateliers variërend van keramisch-digitaal - grafisch - hout - metaal - textiel. In de digitale werkplaats werken we met digitaal gestuurde technieken, (software en hardware) binnen de new mediakunst.

Leeromgeving — Verwijst naar de diverse fysieke locaties maar vooral naar de digitale werkplaats, de context en cultuur waarin de bachelorstudenten leren.

Hoger Kunstonderwijs — Elk van de verschillende soorten onderwijs binnen de kunsten en performance, gegeven in postsecundaire instellingen in Nederland. Als je aan het einde van de studie alle aanbevolen ECTS hebt behaald, ontvang je een Bachelor diploma.

Bachelor student — Persoon die studeert in een opleiding binnen één van de kunstdisciplines. Dit is de gebruiker van het hoger kunstonderwijs in Nederland.

Attitude — Een (vaste) manier van denken of voelen over iets dat het gedrag beïnvloedt.

Methodes

Er zijn twee sporen ontworpen op basis van 3 methodes om een contributie te leveren aan onderdeel A) en/of B).

A) Welke aanpak is nodig om een positieve houding ten opzichte van digitale cultuur bij de bachelorstudenten van Fontys Hogeschool voor de Kunsten te creëren?

B) Hoe verbetert dit de digitale vaardigheden?

Spoor 1: Interactieve dialogen

Focusgroup
Met een focusgroep streven onderzoekers ernaar de percepties, meningen, ideeën of houdingen ten opzichte van een bepaald onderwerp te begrijpen. Focusgroepen vinden meestal plaats in een nogal informele setting, zoals een vergaderruimte of een speciale ruimte waar onderzoekers de situatie op een niet-participerende manier observeren via een eenrichtingsspiegel, of via live videoverslaggeving in een andere ruimte. Het doel is dat deelnemers zich vrij voelen om de gegeven onderwerpen vanuit hun eigen perspectief te bespreken.

Wie? 8 deelnemers, studenten en docenten.
Wat? Dialoog in combinatie met fysieke computerworkshop
Contributie onderdeel: B) Luisteren naar het perspectief van de leerling. Al spelend met elektronica kunnen we de digitale vaardigheden beïnvloeden.

Experiment
Dit experiment is geïnspireerd op de cultural probe: *een onderzoeksmethode die helpt om de dagelijkse uitdagingen, doelen en behoeften van gebruikers aan het begin van een ontwerpproces te begrijpen.* Het experiment is een dialoogsessie, waar de toekomstige kunstinstelling visueel wordt vormgegeven. Door het delen van persoonlijke ervaringen, zoomen we in op de dagelijkse uitdagingen van de student.

Wie? 8 deelnemers, studenten en docenten.
Wat? Ontwerp een speculatieve werkplaats van de toekomst.
Contributie onderdeel: A) Zie studenten als ervaringsdeskundigen en betrek deze input. Door ruimte te maken om samen met ons te speculeren en de toekomst vorm te geven.

Spoor 2: Een nieuwe (virtuele) realiteit

Proeftraject
Bij deze aanpak worden mensen geobserveerd die steekproefsgewijs zijn geselecteerd uit de totale groep deelnemers (studenten). Ze weten dat er onderzoeker(s) aanwezig zijn en dat ze geobserveerd worden. Er is een vloeiende overgang tussen participerende observatie en contextuele interviews.

Proeftraject deel 1.

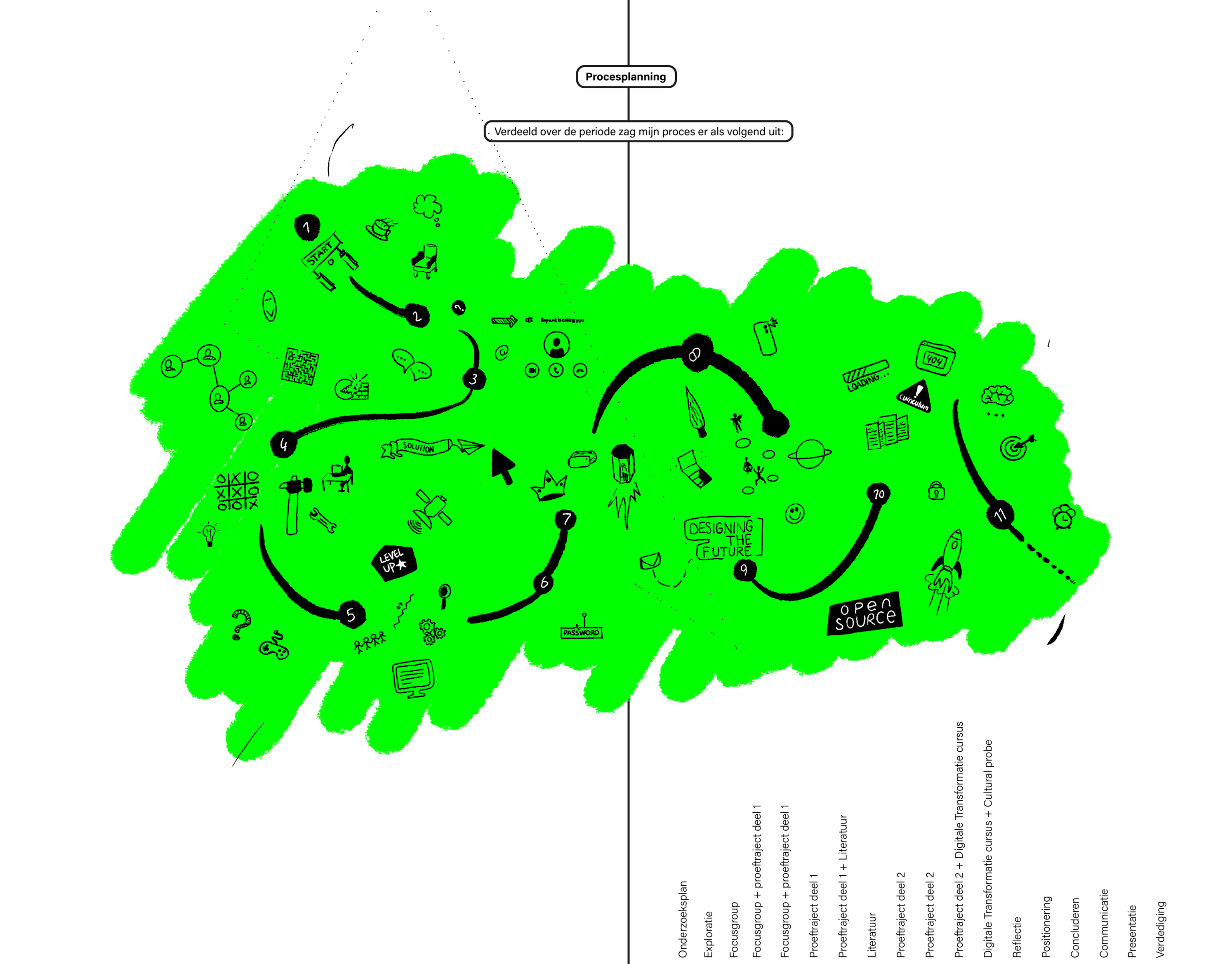
Wie? 8 lesdagen met 10 studenten van ABV. Expert: Viola van Alphen (manifistations) – virtual reality artiest
Wat? Een lineair leerproces van een expert om kennis over te dragen in één (voor bepaalde) software.
Contributie onderdeel: B) In deze proef konden we de houding van de huidige bachelorstudent observeren terwijl we een nieuwe digitale techniek als virtual reality naderden. Dit medium is gekozen vanwege zijn karakter om te speculeren en een nieuwe realiteit te delen.

Proeftraject deel 2.

Wie? 8 lesdagen met 10 studenten van ABV. Expert: Lisa Mantel (katpatat) – new media artist
Wat? Autonomie geven aan student om virtuele lessen te bepalen en kennis te verwerven op een zelfregulerende basis.
Contributie onderdeel: A) In dit tweede deel gaven we de student de stem in hoe deze leerproef aan te pakken. Deze observatie geeft inzicht in het regulieren van beschikbare kennis en gereedschap.

Procesplanning

Verdeeld over de periode zag mijn proces er als volgend uit:



'21 → januari – 1 Onderzoeksplan; februari – 2 Exploratie; maart – Focusgroup; april – 3 Focusgroup + proeftraject deel 1; mei – Focusgroup + proeftraject deel 1; juni – 4 Proeftraject deel 1; juli – 5 Proeftraject deel 1 + Literatuur; augustus – 6 Literatuur; september – 7 Proeftraject deel 2; oktober – Proeftraject deel 2; november – 8 Proeftraject deel 2 + Digitale Transformatie cursus; december – 9 Digitale Transformatie cursus + Cultural probe; '22 → januari – 10 Reflectie; februari – Positionering; maart – 11 Concluderen; april – Communicatie; mei – Presentatie; juni – Verdediging

Inspiratie

ELIA Future Arts:
Towards a Virtual University of the Arts

STRP Scenario #10:
Me and You and Everything We Know.

Dutch Design Week
Art Tech Fun Robots eGirls Manifestations

bronnen

ervaring

De Master Kunsteducatie (MKE) biedt variabele input en begeleiding voor het onderzoek d.m.v.:

- Research days
Deze zaterdagen waren boordevol informatie via alumni talks, expert talks en keynote speakers.

- Onderzoekswerkdagen
Deze werkdagen werden begeleid door Emily Huurdemans en Carry Bokhoven.

- Experts
Tijdens mijn proces heb ik met verschillende experts gesproken die me hebben geholpen door hun ervaring. Met speciale dank aan: René Erven en Nadine Roestenburg.

- Peers
Met de hulp van mijn leeftijdsgenoten voelde ik me gesteund. Deze omgang heeft mijn proces diepgaand verrijkt.

begeleidingsverslag

Digitale transformatie cursus

Experimenteel onderzoeksproject door experts; Wouter Hädicke, Steph Byrne en Paul van der Heijden. Waarin we maken ;breken ;inspireren en discussiëren om ontdek wat die digitale transformatie voor jou betekent en hoe je die kunt gebruiken of verfijnen.
Deze vonden plaats op 8 woensdagavonden in november en december 2021.

literatuur

Primair

- Chou, Y. (2019). Actionable Gamification (1ste editie). Van Haren Publishing.
- Chalmers, D. J. (2022). Reality+. Ww Norton & Co.
- Duval, E., Sharples, M., & Sutherland, R. (2017).Technology Enhanced Learning [E-book]. Springer Publishing.
- Gielen, P., & Mouffe, C. (2013). Institutional Attitudes – Instituting Art in a Flat World (1ste editie).
- Guralnick, David., Auer, Micheal E., Poce, Antonella., (2021). Innovations in Learning and Technology for the Workplace and Higher Education [E-book]. Springer Publishing.
- Natriello, G. (2021). Digital-Age Innovation in Higher Education [E-book]. Taylor & Francis.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2012). Motivation and Self-Regulated Learning [E-book]. Taylor & Francis.
- Smale, M. A. (2016). Digital Technology as Affordance and Barrier in Higher Education (1st ed. 2017 ed.) [E-book]. Palgrave Macmillan.

Secundair

- Atkinson, D. (2011). Art, Equality and Learning, Pedagogies against the state, 34-69. Sense publishers
- Atkinson, D. (2018). Art, Pedagogies and Becoming: The Force of Art and the Individuation of New Worlds, 3-16. Sense publishers
- Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten (2017). Een literatuurstudie naar bijdrage van educatieve digitale spelletjes binnen kunsteducatie in het primair onderwijs. Olav van den Brekel. Geraadpleegd op 17 februari 2021, met https://www.ahk.nl/media/ahk/Brekel-Olav-DEF-verslag.pdf
- Biesta, G. (2021). ArtEZ Academia 15 – Door kunst onderwezen willen worden (2de editie). Amsterdam University Press.
- Burden, R., Williams, M. (1998). Thinking through the curriculum. Taylor & Francis Ltd.
- Børte, K., Nesje, K., and Lillejord, S. (2020). Barriers to Student Active Learning in Higher Education. Teach. Higher Educ., 1–19. doi:10.1080/13562517.2020.183974
- Carneiro, R., Lefrere, P., Stefefns, K., &Underwood, J. (2012). Self-Regulated Learning in Technology Enhanced Learning Envoirnments. SensePublishers.
- Carrol, T.G. (2000). If we didn't have the schools we have today, would we create the schools we have today? Contemporary Issues in Technology and Teacher (online serial), 1 (1). Geraadpleegd op 25 maart 2021, met https://citejournal.org/volume-1/issue1-00/general/article1-htm
- Da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & De Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. Computers in Human Behavior, 58, 48-63
- De Munck, M., & Gielen, P. (2020a). Nearness (1ste editie). Valiz.
- Dewey, J. (2005). Art as Experience. Van Haren Publishing.
- Giethoorn, B. (2020). Meesters van motivatie(1ste editie). Koninklijke Van Gorcum.
- Han, J. H. & Finkelstein, A. (2013). Understanding the effects of professors' pedagogical development with Clicker Assessment and Feedback technologies and the impact on students' engagement and learning in higher education. Computers & Education, 65, 64-76
- Harismayanti, I., Putra, I. N. A. J., & Santosa, M. H. (2020). Gamification in English Teaching and Learning.
- Harris, B. J. (2019). The History of the Future.
- Last, B., &Jongen, S. (2021). Blended learning en onderwijsontwerp (1ste) Boom Lemma.
- Li-Hua, Richard. 2009. Definitions of Technology, In A Companion to the Philosophy of Technology. Edited by Jan Kyrre Berg Olsen, Stig Andur Pedersen and Vincent F. Hendricks. Chichester: Wiley-Blackwell, pp. 14–22.
- Meeuwisse, R., & Meeuwisse, M. (2019). How to Hack a Human. Cyber Simplicity Ltd.
- Mootee, Idris., (2013) Design Thinking for Strategic Innovation. John Wiley & Sons Inc.
- Parks, N.S. (2008). Videogames as reconstructionist sites of learning in art education. Studies in Art Education, PG. 49 – PG. 235 – 250. Retrieved from http://jstor.org/stable/24467881
- Pellas, N. (2014). The influence of computer self-efficacy, metacognitive self-regulation and selfesteem on student engagement in online learning programs: Evidence from the virtual world of Second Life. Computers in Human Behavior, 35, 157-170
- Sammartino, S. (2017). The Lessons School Forgot (1ste editie).
- Technology Leadership. Educational Technology & Society, 20 (1), 25–36.
- Thomas, Kerry (2019). The Paradox of Creativity in Art Education (1ste ed.). Bourdieu and Socio-cultural Practice. Pelgrave Macmillan
- Webster, M. D. (2017). Philosophy of Technology Assumptions in Educational Technology Leadership. Geraadpleegd op 4 maart 2022, met https://www.researchgate.net/publication/313390619_Philosophy_of_Technology_Assumptions_in_Educational_Technology_Leadership
- Xiaomei Du, Jie Han (2016). A Literature Review on the Definition and Process of Project-Based Learning and Other Relative Studies. Geraadpleegd op 4 maart 2022, https://www.researchgate.net/publication/303709671_A_Literature_Review_on_the_Definition_and_Process_of_Project-Based_Learning_and_Other_Relative_Studies

DIGITAL ATTITUDE

Een ladder voor de digitale cultuur in het hoger kunstonderwijs.

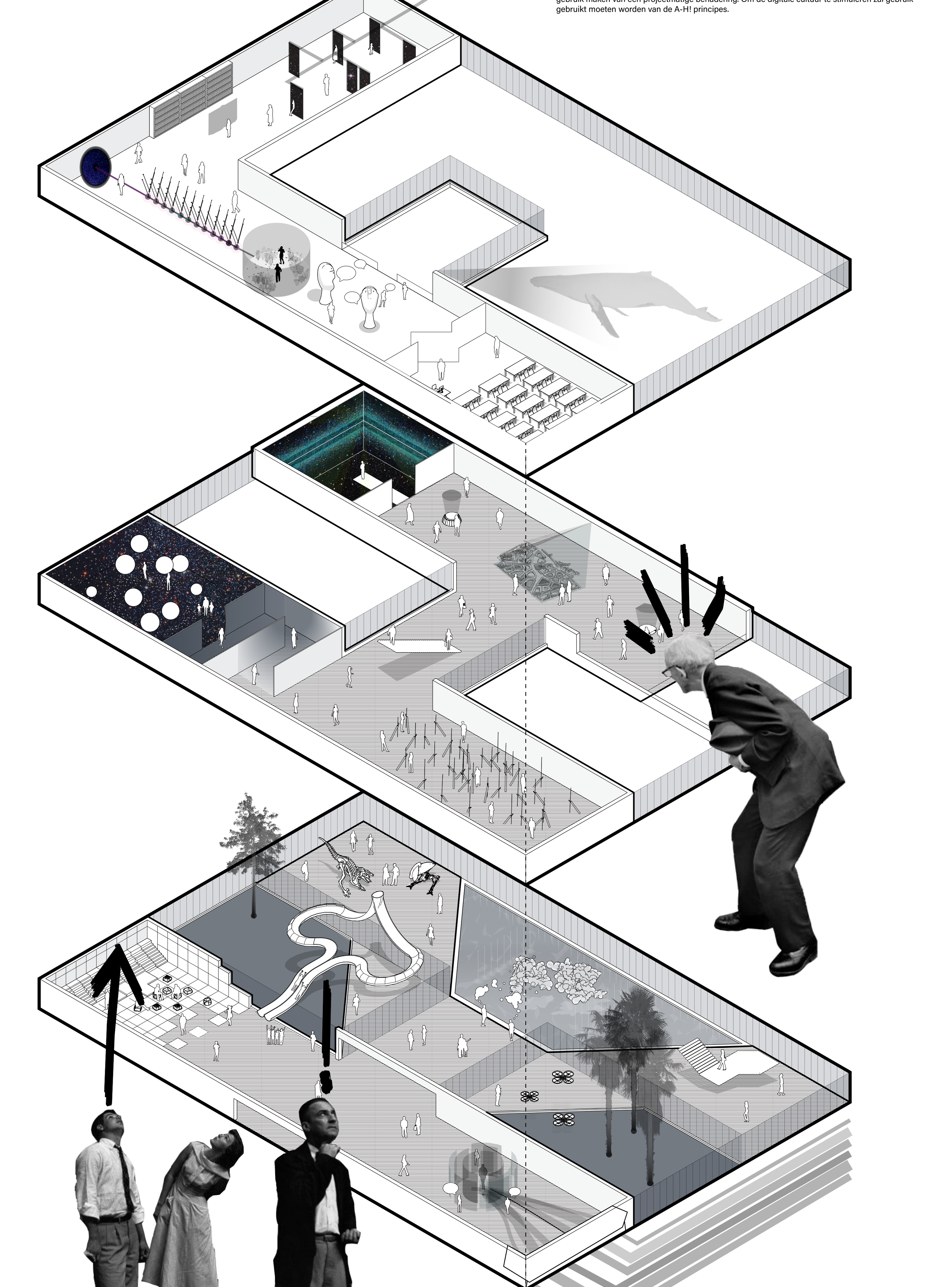
conclusie

aanbeveling

Dit is een geïnformeerde, speculatieve visie op de toekomst van FHK. Als voorstelling van een denkbeeldig rijk van de toekomstige kunstinstelling. Als geheel ontworpen met een holistische benadering, met de geavanceerde digitale showroom prototypes en demo opstellingen. Zoom in op de pagina om de ruimtes te bekijken en download de poster boven aan de pagina voor de adaptatie binnen FHK. Een plek voor actieve innovators met een doe-het-zelf aanpak.

De A-H! principes genereren een actieve onderwijssituatie, waarbij digitale technologie ondersteund. Een nieuwe, positieve attitude voor een toekomstbestendige digitale cultuur (post-COVID). Met als doel, de bachelor-student welke geïntroduceerd wordt met een digitale techniek gestimuleerd wordt om dit te ontdekken.

Technologie als geen doel op zich, maar als bereikbaar mogelijkheid.
De kunstinstelling is hierin het toegangspunt naar technologie en zal dit in de leeromgeving moeten faciliteren, waar inspirerende digitale technologieën bereikbaar zijn. Een plek waar de ontwikkelingen van de wereld tastbaar zijn om aangeraakt te worden. Docenten kunnen dit toegangspunt inzetten zodra zij gebruik maken van een projectmatige benadering. Om de digitale cultuur te stimuleren zal gebruik gebruikt moeten worden van de A-H! principes.



Dit document is een geïnformeerde speculatie

DE A-H! PRINCIPES

#0A AVATAR
Ieder individu definieert bij start van het project de avatar. Bij deze zelf-vertaling horen ook karakter eigenschappen. Experimenteer met uiterlijkheden en reflecteer op invloeden. Ga dieper in op wat dit betekent voor ieders rol in de groep.

#0B BUDDY
Bepaal levels van deelnemers: starter – talent of expert. Binnen de levels vind een uitwisseling plaats op basis van het buddy systeem. De buddy bevind zich in een ander level en zijn elkaars eerste aanspreekpunt. Maak tijd vrij voor buddy-momenten.

#0C COMMUNITY
Verbind betrokkenen over hiërarchische, culturele en disciplinaire grenzen heen in een community. De community is verbonden in een online omgeving. De community stelt vooraf spelregels op voor het gebruik. Bewerk deze ten behoeve van het project.

#0D DIGITAAL PROJECT
De community organiseert zelfstandig het project, door taken online in te plannen. Mochten er problemen ontstaan, worden deze ook zelf door de community opgelost. Ze kunnen gebruik maken van experts of de facilitator om hulp in te schakelen.

#0E EQUALIZER
Breng een aantal equalizers aan op verschillende momenten binnen het project. Bied daar waar nodig is een booster aan en geef een challenge weg, op basis van de individuele verschillen in de groep.

#0F FACILITATOR
De facilitator is toezichthouder van het project. In een dynamisch project karakter ontstaan specifieke vragen, deze wisselen elkaar in rap tempo af. Faciliteer mogelijkheden op maat, door de vraag te faciliteren in plaats van het aanbod.

#0G GAME
Activeer de motivatie door te spelen. Door onverwachts micro-acties uit te voeren op spelbasis, lok je impulsieve reacties uit bij deelnemers. Creëer een veilige ruimte en volg de intuïtieve stroming. Omarm de onvoorspelbare chaos!

#0H HACK
Geef deelnemers de vrijheid om het 'systeem' te hacken. Oordeel niet en motiveer dit gedrag. Probeer het met elkaar te legitimeren door een vrijkaart uit te delen. Vul de gehackte situatie aan door samen een nieuwe scenario te schetsen.

Ik speculeer (droom) over een toekomst waar iedere student spelenderwijs kennis op doet. De digitale drempel is verdwenen, en technologie is ondersteunend. In een opensource community functioneren we als een non-hiërarchisch, grenzeloos netwerk. De persoonsgebonden leerervaring staat hierin voorop. Nieuwe kunstvormen zorgen ervoor dat het kunstonderwijs evolueert terwijl het digitale tijdperk naar

Met dit onderzoek wil ik een bijdrage leveren aan het vakgebied kunsteducatie. Ik vind het erg belangrijk om de huidige studenten een stem te geven in hoe zij de toekomst van het kunstonderwijs zien. Daarnaast wil ik (kunst)docenten uitdagen om met studenten en collega's te speculeren over welke houding er voor de toekomst nodig is.