

Face Your World

Door: Maaike Engelen (psychoteraapeut)

Londen, 2007

Hoe het begon

Face Your World ontstond in 2002. In dat jaar hadden Jeanne van Heeswijk en Maaike Engelen een discussie over een project in Columbus Ohio waar Jeanne voor was uitgenodigd. De inzet van hun discussie was het ontwikkelen van een computerspel dat virtuele realiteit en de dagelijkse werkelijkheid van kinderen verbond. Het spel moest het mogelijk maken om zowel ontwikkeling en verandering in de virtuele als dagelijkse realiteit tot uitdrukking te brengen. En verder werd het in de discussie duidelijk dat het van groot belang was dat de kinderen door middel van dit spel ook hun interne wereld gestalte konden geven - het spel - als virtuele realiteit moest een soort van brug kunnen vormen tussen interne realiteit en externe realiteit.

Het eerste concrete idee voor het spel dat aan deze discussie verbonden werd was het idee van de Interactor, de Interactor functioneert tussen virtuele en externe realiteit - een functie die in het spel en in de werkelijkheid vervuld wordt - iemand uit de dagelijkse realiteit van de kinderen die het spel spelen neemt de rol van Interactor op zich, en vervult daarmee de taak de kinderen te helpen in de virtuele wereld te bouwen en met elkaar om te gaan en veranderingen en transformaties door te voeren en tegelijkertijd is deze persoon in de buitenwereld aanspreekbaar en is het mogelijk om aan deze persoon en een bezoek te brengen. Deze persoon helpt de kinderen op een concrete manier door hen te informeren over hoe het allemaal werkt en wat er allemaal voor nodig is om stedelijke vernieuwing - het vernieuwen van je eigen omgeving - tot een realiteit te maken en hoe je daar zelf aan kan bijdragen.

Welke doelen zijn er gesteld

Face Your World is een spel dat de volgende doelen nastreeft:

1. Het bewustworden van de eigen omgeving door middel van observeren, analyseren en inventariseren van de eigen omgeving.
2. Het verwerken van de eigen omgeving en het herkennen van mogelijkheden tot verandering van deze omgeving; wat zijn je dromen over je eigen wereld.
3. Dromen over je eigen wereld in relatie brengen met dromen over jezelf, anderen, de directe leefomgeving en de maatschappij.
4. Door het leren leggen van al deze relaties ontstaat er een wisselwerking tussen zelfkennis en kennis van de wereld; tussen zelfontwikkeling en verandering van de leefomgeving; als binnen verandert dan verandert buiten mee en omgekeerd als buiten verandert dan verandert binnen mee. De relatie tussen prive en openbaar wordt ontdekt en onderzocht, door het ontdekken ontwikkelen en veranderen van de binnenwereld en de eigen leefomgeving ontstaat de relatie met de openbare ruimte, omdat aan den lijve ervaren wordt dat de eigen binnenwereld van invloed kan zijn op die publieke ruimte en omgekeerd.
5. Het is een van de belangrijkste doelen van FYW om deze twee domeinen die elkaar vooronderstellen, nodig hebben, te leren respecteren en er creatief mee te kunnen omgaan door het groeiende besef dat als een van de twee onder druk komt te staan ze allebei onder druk komen te staan om de verarmen of zelfs te verdwijnen.
6. Zonder duidelijk afgepakte maatschappelijke openbare ruimte is er geen privesfeer en komt de innerlijke wereld van een individu onder druk te staan en omgekeerd.

Verarming

Als de prive sfeer van het individu onder druk komt te staan en er geen duidelijk onderscheidt meer is tussen **prive sfeer** en **openbare ruimte** dan bestaat het risico dat beiden verarmen. De consequentie hiervan is dat er voor het individu een moeilijkheid ontstaat om met geloof en overtuiging te kunnen bijdragen aan **verandering** van die openbare ruimte vanuit de eigen innerlijke ruimte.

Dit leidt tot een verdwijnen van openbare ruimte waar gezamenlijk zorg voor gedragen wordt; creativiteit komt onder druk te staan omdat prive en openbaar als elkaar ondersteunenden en aanvullende domeinen, vervagen - als de grenzen tussen beiden vervagen, vervaagt ook de vooronderstelde - binnen wereld en buitenwereld als op elkaar in werkende factoren die beiden constant aan verandering onderhevig zijn.

Door deze vermindering van op elkaar inwerkende prive sfeer en openbare ruimte, verarmen beiden aangezien persoonlijke energie verzaamt in impotentie om zowel in prive sfeer als in openbare ruimte effectief te zijn.

We zien dit fenomeen in vele vormen optreden - van gebrek aan interesse in politiek aan de kant van de burger - als publieke morele verontwaardiging om andermans prive aangelegenheden, het tentoonstellen van prive levens in de publieke sfeer als entertainment en - aan de wortel - in het formaliseren en veruitwendigen van onze omgang met geboorte en het opvoeden van kinderen - wij gaan naar een cursus om te leren ouder te zijn.

Een van de belangrijkste inzetten van FYW als spel is om bij te dragen aan het verminderen van deze verarming. Een concrete manier om dat te doen is dat er in het spel altijd een relatie wordt gelegd met een bestaande situatie in de openbare ruimte die verandert kan worden en gaat worden. Deze situatie is idealiter verbonden met de dagelijkse leefwereld van de jongeren die het spel spelen, maar kan ook op een abstractere manier uitgebeeld zijn en terug verwijzen naar hun eigen individuele leefwereld-hun prive sfeer. De bedoeling is dat zij door middel van het spelen van het spel in contact worden gebracht met hun binnenwereld op een bewustmakende manier zodat zij leren om mogelijkheden te zien voor het **veranderen** van die **binnenwereld**, er is dan een begin gemaakt om ook na te denken over het **veranderen** van de **buitenwereld**.

We zien een drieslag

1. Maatschappij (**openbare ruimte**)

2. Leefwereld (**tussenwereld-tussenruimte**, tussen openbare ruimte en privésfeer (park, buurt, plein, school)

3. Individu (**binnenruimte**, verzameling van gevoelens, gedachten, motieven en overtuigingen, onder de noemer van **identiteit**)

Door na te denken over zijn of haar leefomgeving en de wensen, noden, mogelijkheden en specifieke eigenschappen die deze omgeving toont komen de spelers in contact met onvermoede aspecten van zichzelf en hun omgeving:

'In deze wijk wonen veel oude mensen, maar na enig onderzoek in de buurt en in het park blijken er niet erg veel bankjes te staan en ook in het nieuw te ontwerpen park blijken er niet al te veel bankjes te komen' Een dergelijke observatie in een park kan leiden tot de volgende gedachte vorming:

'Oude mensen bestaan-ik heb iets met hen te maken - mijn eigen oma en opa zijn ook oud - later word ik ook oud-wat denk en voel ik eigenlijk voor en over oude mensen? Wat voor bankjes zouden ze prettig vinden? Waarom zijn die bankjes er nu eigenlijk niet? Er wonen zoveel oude mensen in deze wijk dat het best wel vreemd is dat daar nooit over is nagedacht of dat die mensen er zelf nooit over hebben geklaagd?'

Het ontwikkelen van een dergelijke **sequentie** brengt jonge mensen in contact met de oude mens in henzelf en kan hen de vraag doen stellen: hoe is de oude mens in mij er eigenlijk aan toe? Heb ik een relatie met de oude mens in mijzelf en hoe geef ik die relatie vorm in de buitenwereld? Dit mag misschien vergezocht lijken, maar krijgt misschien meer perspectief als men het ziet in het licht van het belang dat grootouders voor hun kleinkinderen hebben in de privésfeer.

Door te leren over relaties na te denken op een zowel **openbare** als **intieme innerlijke** manier ontsaat **creatief burgerschap** omdat het niet buiten jezelf om gaat. Jonge mensen komen in contact met dat aspect van zichzelf en de wereld dat hen de mogelijkheid aanreikt hun individualiteit te ontwikkelen in combinatie met het vormgeven van een aspect van die individualiteit in de openbare ruimte in samenwerking met anderen - zowel het **uitwisselen** van **intimiteit** als het **ontdekken** dat door deze uitwisseling vormgegeven kan worden aan wensen en noden die de individuele wensen en noden **overstijgen** is een peiler van FYW die steeds verdergaande toepassing en uitwerking krijgt in de manieren waarop FYW gebruikt kan worden.

Face Your World creëert kansen voor jongeren, zij kunnen leren beseffen dat zij als individu invloed kunnen uitoefenen op de wereld waarin zij zijn geplaatst. Jongeren kunnen zich bevinden in situaties die hen verhinderen veel invloed te kunnen uitoefenen op zowel binnen als buitenwereld. Als zij hun toevlucht nemen tot de virtuele werkelijkheid van de media dan kan de illusie ontstaan dat zij een 'echt' leven leiden, en als zij dan geconfronteerd worden met het 'echte' leven dan kan blijken dat hun mogelijkheden beperkt zijn. De frustraties waarmee deze ontdekking gepaard gaan kunnen leiden tot depressie en geweld. Face Your World neemt de situatie van veel jongeren in onze samenleving serieus. Zij probeert door het spel te laten integreren in bijvoorbeeld leer situaties in scholen maar ook in stedelijke vernieuwings projecten en kunstprojecten met een social-politieke insteek, jongeren te helpen met het besef dat als er een verband wordt gelegd tussen virtuele werkelijkheid en realiteit, het eigen vermogen om bij te dragen aan deze werkelijkheid en het vermogen om creatief te zijn toeneemt. **Reproduceren** wordt uitgedaagd en er wordt om **creëren** gevraagd, het ontwikkelen van eigen initiatief en '**a mind of ones own**'.

Face Your World stimuleert ook **samenwerking** door middel van het bewustworden van de eigen leefwereld. Door het ontdekken welke elementen en structuren allemaal deel uitmaken van de eigen leefwereld wordt tegelijkertijd '**de ander**' ontdekt en wordt ongedekt dat enkel door het ontdekken, in kaart brengen, onderzoeken en uit te zetten met datgene wat **verschilt** van **hetzelfde**, zowel van binnen als van buiten, ontwikkeling kan ontstaan, innerlijke ontwikkeling en stedelijke ontwikkeling.

Face Your World stimuleert het ontdekken van andere mogelijkheden, andersheid, anderen en het vermogen om anders te zijn dan anderen, namelijk 'jezelf'. Deze interactie wordt mede vormgegeven door de 'Interactor' in het spel die op een niet moralistische manier laat zien hoe dit soort processen in zijn werk gaan.

Het spel is een 'tussenruimte', een ruimte tussen de binnen en buiten wereld van jongeren, tussen verbeelding en realiteit, tussen jeugd en volwassenheid, tussen onbeperkte mogelijkheden en grenzen, tussen hoop en frustratie, tussen creativiteit en opportunisme en tussen liefde en haat: het brengt jongeren in contact met alle aspecten van een volledig leven in de maatschappij als een vrij en creatief en verantwoordelijk wereld burger.

Face Your World overschrijdt landsgrenzen en grenzen in de verbeelding en geeft jongeren voor de tijdsspanne dat zij deel zijn van deze 'tussenwereld' een smaak die als zij hem te pakken krijgen de rest van hun leven van invloed kan blijven. Zij hebben namelijk daadwerkelijk iets uitgemaakt voor de maatschappij en voor zichzelf., een creatief- educatief moment dat vergaande consequenties kan hebben. Zij hebben door middel van Face Your World een kans gehad om te ervaren wat het kan betekenen om deel uit te maken van de openbare ruimte op een manier die tegelijkertijd tot een verdieping van de innerlijke wereld leidt, doordat zij in staat zijn gesteld te ervaren dat in dergelijke processen vele elementen niet gecontroleerd kunnen worden of bedacht kunnen worden - maar **gebeuren** en **ontstaan** en **plaatsvinden** doordat constante controle van jezelf en anderen is opgegeven.

Het rommelige - onaffe - onvoorspelbare en onvoorstelbare, het onaffe en ongedefinieerde - het vanzelfsprekende en het levende - het imperfecte en de nonchalance dit zijn allemaal aspecten van scheppen en bestaan die als ze ontken worden of ingekaderd worden of geanalyseerd worden ten dode zijn opgeschreven en daarmee is ook de levendigheid en spontaneiteit, intimiteit en creativiteit geweld aangedaan. Het zoeken naar een balans tussen structuur en structuurloosheid - regelmaat en ongeregelde chaos en orde, Appolo en Dionisos is een zaak op leven en dood. In het leven van jongeren vandaag de dag is het werkelijkheid geworden dat dit een zaak op leven en dood is. In Engeland bijvoorbeeld is de middelbare school niet vanzelfsprekend een veilige tussenruimte tussen prive en openbaar, moord, geweld, afpersing, jongeren kunnen er ten dode opgeschreven staan, alsof de virtuele werkelijkheid van moord en doodslag concreet geworden is, het is geen spelletje meer en Face Your World is een spel dat de politieke uitspraak doet dat dergelijke situaties in de hand worden gewerkt omdat er voor deze jongeren niet voldoende kans is om hun binnenwereld met hun buitenwereld te verbinden op een creative en constructieve manier - er is niet voldoende kans om innerlijk geweld te transformeren tot creativiteit en verantwoordelijkheid in de 'tussenwereld' die deze jongeren aangeboden wordt in hun weg naar volwassenheid - daarom is er een toenemende kans dat innerlijk geweld verandert in uiterlijk geweld, er zijn niet voldoende **Interactoren** in de leefwereld van vele jongeren vandaag de dag. Face Your World hoopt met het scheppen van aandacht voor deze problematiek door een aanschouwelijk en realiseerbare omgang met deze problematiek aan te bieden in de vorm van het verbinden van binnen wereld en buitenwereld - prive en openbaar, virtueel en reeel, bij te kunnen dragen aan een bewustwording van deze problematiek voor zowel opvoeders als politici en kunstenaars.

Theoretische peilers

Tussenwereld-tussenruimte, een term die we een aantal keren zijn tegengekomen. De school, het park, het kunstproject als 'tussenruimte of tussenwereld' tussen prive en openbaar. Wat betekent dat?

Het idee van tussenruimte en tussenwereld is gebaseerd op het idee dat jonge mensen het nodig hebben om van baby af aan gradueel te leren in hoeverre zijzelf verantwoordelijk zijn voor wat er zich in hun **binnen** en **buiten** wereld afspeelt en in hoeverre de werkelijkheid waarin zij geplaatst zijn verantwoordelijk is voor wat er zich in hun binnen en buiten wereld **afspeelt**. De **relaties** die jonge mensen van geboorte af aan hebben met anderen maken mee uit hoezeer zij in staat zijn een ruimte te ontwikkelen die we 'tussenruimte-tussenwereld' noemen waarin zij kunnen bestaan samen met anderen zonder dat zij in deze ruimte gebukt gaan onder gevoelens van impotentie-passiviteit, doodsheid en saaiheid-gebrek aan creativiteit om te leven (Winnicott, *Playing and Reality* (1971) - deze tussenruimte-tussenwereld, bereidt jongeren voor op hun plaats in de maatschappij en op hun functioneren in de sociale realiteit. Als jongeren niet voldoende gelegenheid krijgen van jongs af aan om in deze tussen ruimte-tussenwereld te ontdekken dat zij hun eigen creativiteit kunnen aanwenden voor zowel innerlijke als uiterlijke veranderingen, dan is de kans aanwezig dat zij verzanden in passieve consumenten van de sociale realiteit of aggressive rebellen zonder doel en vermogen om hun sociale en maatschappelijke realiteit constructief te veranderen.

Deze 'tussenruimte-tussenwereld', heeft een letterlijke en een figuurlijke betekenis en een **combinatie** van letterlijke en figuurlijke betekenis komt tot gestalte in het spel Face Your World.

Een letterlijke 'tussenruimte-tussenwereld' voor jongeren is de school die niet prive en niet volledig openbaar is, het is een in principe veilige plek om te leren een **brug** te slaan tussen **'thuis' - prive** en **'maatschappij - openbaar'**.

Ook in de innerlijke wereld van de jongere wordt deze brug langzaam geslagen - van het central staan van de eigen belangen en belangstellingen (prive), naar het langzaam maar zeker via scholing in staat zijn een brug te slaan tussen deze prive belangen en algemeneopenbare belangen en belangstellingen in de innerlijke wereld: het langzaam innerlijke verkrijgen van idealen, en morele ervaringen.

Face Your World geeft aan dit hele proces gestalte in figuurlijke zin. Het spel symboliseert de 'tussenwereld-tussenruimte' en legt een verband tussen de innerlijke wereld van de jongeren n de openbare werkelijkheid op een symbolische manier. In het spel wordt gespeeld met het vermogen om met de werkelijkheid te doen wat je wilt, te kunnen scheppen wat er maar in je opkomt, te creëren waar je toevallig behoefte aan hebt, je wildste dromen over hoe je zou willen zijn of hoe je zou willen dat de wereld was kun je erop los laten (**prive**), langzaam dringt in deze allereerste euforie van alles kunnen doen wat je maar zou willen op een symbolische manier de beperking in dat er grenzen zijn aan het vermogen te bouwen wat je maar zou willen en te kunnen zijn wie je maar zou willen en te kunnen doen wat je maar zou willen, er wordt samengewerkt met anderen en het spel blijkt weerbarstiger dan gehoopt - op een symbolische manier dringt de realiteit van alledag binnen - er kan niet gedaan worden wat men maar zou willen en men kan niet zijn wie men maar zou willen (**tussenwereld-tussenruimteliek**) Symboliek en realiteit worden met elkaar verbonden door de **Interactor**. Fantasie en verbeelding worden met elkaar verbonden door de spelfiguur die in realiteit gestalte krijgt door een persoon die de rol van **Interactor op zich neemt en er verantwoordelijkheid voor draagt (openbare ruimte)**.

Fantasie en verbeelding

In een toestand van creative vormeloosheid, weten we **niet**, en weten we ook niet wat er op het spel staat of wat er staat te gebeuren. We zijn niet voor onszelf afgesloten-natuurlijk is dit een discontinuïteit, we zijn niet constant in een creative vormeloosheid en we weten meestal wel wat er op het spel staat of wat er staat te gebeuren, maar soms niet, en soms voor een behoorlijk lang ervaarbare tijdsinterval **niet**. Van belang is om ons te realiseren dat van jongs af aan deze ervaringen van **niet gevormd zijn**, verbonden zijn met ons gevoel van levendigheid, van aanwezigheid, met ons gevoel van onbegrensde mogelijkheden, met onze droomwerkelijkheid. Deze vorm van **niet gevormd zijn**, lijkt net zo noodzakelijk voor ons als al onze anderen vormen van zijn, en ze lijkt de bron van al onze dromen omdat uiterlijke en innerlijke beperkingen er niet toe doen. Het is een vorm van zijn die onze emotionele werkelijkheid verrijkt, het is onze **verbeeldingskracht**.

Als we niet genoeg ruimte hebben om **niet** te zijn, om ongevormd te zijn, om te dromen, dan is een van de manieren om hiermee om te gaan onze toevlucht te nemen tot fantaseren en fantasieën om te ontsnappen aan de te concrete realiteit die ons geen gelegenheid geeft om ruimte te scheppen voor onze dromen.

Voorzover iemand verslaafd is aan compenserende fantasieën en zich daardoor van de wereld afsluit, in zoverre kan deze persoon niet dromen. Voor jongeren is het moeilijk om ruimte te scheppen voor hun dromen in de fantasie wereld van de televisie en virtuele werkelijkheid - alle mogelijke dromen lijken te verworden tot computer spelletjes en comédie programma's, de ruimte om zelf te dromen lijkt vaak ingevuld met andermans fantasieën.

Fantasieën hebben de neiging om ons af te sluiten van de werkelijkheid waarin we leven-ze functioneren als een ontsnapings mechanisme - we hoeven even niet na te denken - maar dit is zeker niet dezelfde ervaring als de ervaring van creative vormeloosheid waarin we niet weten, en niet weten wat er op het spel staat of wat er staat te gebeuren (Michael Eigen, *The Psychotic Core* (1993)).

Als we onze toevlucht nemen to fantasie - weten we precies wat er gevormd wordt, wat er op het spel staat en wat er staat te gebeuren - **niets**. In onze fantasie kunnen we ons werkelijk volledig uitleven - de consequenties zijn er niet (Winnicott, *Playing and Reality* (1971)).

Dit is in tegenstelling tot onze dromen-we dromen over wat we willen dat er gaat gebeuren-als we een droom hebben dan willen we dat deze droom uitkomt en dromen komen uit het **niets** tot ons. Onze fantasieën kunnen we kiezen en manipuleren, we zijn er de baas over tot op grote hoogte - al kunnen we door hen worden beheerst, we weten dat ze niet waar zijn. Dromen hebben een heel andere kwaliteit, we kiezen hen niet en ze zijn moeilijk te manipuleren, we zijn niet de baas over onze dromen en we hebben onze energie nodig en onze **verbeeldingskracht** om hen te realiseren. Als we een nachtmerrie hebben dan zijn we geneigd die droom naar de wereld van de fantasie te verhuizen - we evaqueren die droom - hebben we een droom die onze wereld lijkt te verrijken en te veranderen in positive zin dan zijn we geneigd deze droom te verbinden met onze verbeeldingskracht, met onze wens deze droom te realiseren.

Dromen en verbeeldingskracht zijn met elkaar verbonden en ze maken ons bewust van dat wat er **nog niet is** (Bloch, *Dass Princip Hoffnung*).

En ze maken ons bewust van **wie we nog niet zijn**, Face Your World probeert als spel ruimte te scheppen voor deze creative vormloosheid, voor wie we nog niet zijn, voor wat er nog niet is, voor wat we niet weten, voor onze dromen, als spel probeert Face Your World onze verbeeldingskracht te prikkelen en niet in te spelen op onze wens in fantasieën te onsnappen aan een moeilijke realiteit. Face Your World is een moeilijk spel verbonden met een weerbarstige en moeilijke realiteit waarin gezocht wordt naar authentieke ruimten voor jongeren om te kunnen dromen en om hun verbeeldingskracht te ontwikkelen.

De relatie tussen verbeeldingskracht en realiteit wordt in het spel door de volgende functies vormgegeven:

1. Integratie
2. Samenkomst
3. Transformatie
4. Frustratie
5. Actualisatie

Van verbeelding tot uitbeelding

Face Your World zet als spel ook in om te helpen bij het opbouwen van de persoonlijkheid van jongeren. Het helpen van het opbouwen van de persoonlijkheid door middel van het bouwen van een brug tussen binnenwereld en buitenwereld. Het spel kan gezien worden als **'de brug'**, tussen deze binnen en buiten wereld. Op een brug vindt van alles plaats - bouwsteen voor transitie van verbeelding naar uitbeelding! Van uitbeelding naar opbouwen en het opbouwen van de werkelijkheid onder en rondom de brug, het opbouwen van de werkelijkheid als consequentie van het spelen van Face Your World - het wandelen over de brug - verbindt de buitenwereld met de binnenwereld als eerder de binnenwereld met de buitenwereld en de cirkel is rond - er is een basis gelegd in het spel voor het ontdekken van bouwstenen voor het uitbouwen van de werkelijkheid en de persoonlijkheid via het creatief omgaan met alle aspecten zowel in binnen als buiten als tussenwereld van **bouwen**.

We kunnen alle aspecten van bouwen zowel of een positieve als negatieve manier aanwenden en het spel geeft gelegenheid tot beiden. We kunnen erin **uitbouwen**, in positieve termen leidt dit tot -plaatsvinden - gebeuren. In negatieve termen leidt dit tot: destructie - de spelers kunnen samen zoeken naar een balans tussen deze twee aspecten van uitbouwen.

We kunnen erin **inbouwen**, in positieve termen leidt dit tot bescherming en beslotenheid, intimiteit. In negatieve termen leidt dit tot, controle, afgeslotenheid, verstikking - de spelers zoeken samen naar een virtuele realiteit die verbonden kan worden met een constructieve realiteit waarin anderen niet hoeven te verdwijnen om zelf te kunnen bestaan.

We kunnen erin **herbouwen**, in positieve termen leidt dit tot reparatie en herstel, vriendschap en vertrouwen. In negatieve termen leidt dit tot onherstelbaar verlies, depressie, teleurstelling. De spelers zoeken naar een manier om aan het verleden recht te doen.

We kunnen erin **verbouwen**, in positieve termen leidt dit tot verandering, verbetering, het uitkomen van dromen. In negatieve termen leidt dit tot geweld, ontkenning, fantasie - er is niets verandert. De spelers zoeken naar hun dromen.

We kunnen erin **opbouwen**, in positieve termen leidt dit tot groei, innerlijke en uiterlijke. In negatieve termen leidt dit tot afsterven van het vermogen om niet te zijn. Dit is het persoonlijke avontuur van elke speller.

We kunnen erin **afbouwen**, in positieve termen leidt dit tot het tevreden kunnen zijn met het resultaat, tot het kunnen komen tot een eind, tot een conclusie, tot een besluit, een bouwplan. In negatieve termen leidt dit tot, mislukking, besluiteloosheid, ontsnapping, geen bouwplan.

Face Your World biedt elke speller een mogelijkheid om te leren **afbouwen** in de positieve betekenis van het woord: Droom wordt verbonden met Verbeeldingskracht wordt verbonden met Werkelijkheid wordt verbonden met een Werkelijkheid waarin en waaraan gebouwd wordt tot er plaats is voor welverdiende rust en de speler weer voor zolang als het duurt **niet gevormd hoeft te zijn**.

Conclusie

Face Your World is een spel dat aanzet tot dromen en verbeelden in de ruimste zin van het woord - het kan ingezet worden in elke situatie waarin aan een aantal jongeren ruimte gegeven wordt om te dromen en te verbeelden. De inzet van Face Your World is om hen te helpen deze dromen en verbeeldingen **te bouwen** in een realiteit die zij kunnen ervaren als hun sociale realiteit en op die manier helpt Face Your World met het leggen van een brug tussen hun buiten wereld en hun binnenwereld.