

Protocol scoring AUT

AUT

De *Alternative Uses Task* (AUT) is een taak die wordt gebruikt om *divergent denken* te meten. Divergent denken is een proces dat vaak gelinkt wordt aan creativiteit, waarbij deelnemers zoveel mogelijk antwoorden/ oplossingen moeten geven op een bepaalde vraag. Bij afname van de AUT wordt een proefpersoon gevraagd om zoveel mogelijk gebruiken te bedenken voor een gegeven object. Deze alternatieve gebruiken kunnen vervolgens beoordeeld worden op hun mate van creativiteit:

Voorbeeld

Object: baksteen

Alternatief gebruik: deurstopper

Vervolgens kennen beoordelaars een creativiteitsscore toe aan het alternatieve gebruik, hieronder zal worden uitgelegd hoe deze score tot stand komt.

Scoring

Om de mate van creativiteit te bepalen is het noodzakelijk dat alle responsen een creativiteitsscore krijgen. Een creatief gebruik wordt gedefinieerd als een gebruik dat zowel origineel als bruikbaar is, waar originaliteit zwaarder weegt dan utiliteit. De uiteindelijke creativiteitsscore wordt waarschijnlijk een gewogen somscore van de score voor originaliteit en die voor utiliteit. Voor nu is het van belang om originaliteit en utiliteit zorgvuldig te scoren.

Utiliteit

De utiliteit van een gebruik wordt bepaald door hoe bruikbaar het object is. De utiliteitsscore wordt weergegeven door een score op de schaal van 1 tot 5. Hieronder wordt de toekenning van de scores nader toegelicht:

- (1) **Onbruikbaar:** Deze score moet worden toegekend aan gebruiken die onmogelijk gerealiseerd kunnen worden.

Vb. Object: Boek

Alternatief gebruik: Dobber

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de utiliteitsscore 1 toegekend moeten worden. Een essentieel kenmerk van een dobber is dat deze blijft drijven. Een boek zinkt, hierdoor is het onmogelijk om een boek als dobber te gebruiken.

- (2) **Moeilijk realiseerbaar:** Deze score moet worden toegekend aan gebruiken die moeilijk gerealiseerd kunnen worden.

Vb. Object: Riem

Alternatief gebruik: Vishengel

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de utiliteitsscore 2 toegekend moeten worden. Om een vishengel te realiseren zal namelijk niet alleen de riem volstaan (die functioneert als lijn), men heeft ook nog een extra handeling/ voorwerp nodig; in dit geval een stok/ hengel en aas.

- (3) **Redelijk realiseerbaar:** Deze score moet worden toegekend worden wanneer het gebruik redelijk realiseerbaar is.

Vb. Object: Riem

Alternatief gebruik: Camera statief

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de utiliteitsscore 3 toegekend moeten worden. Een blik kan gebruikt worden als statief maar dit vergt in sommige gevallen meerdere aanpassingen. Bijvoorbeeld, om de hoogte aan te passen zullen meerdere blikken gebruikt moeten worden.

- (4) **Makkelijk realiseerbaar:** Deze score moet worden toegekend aan gebruiken die makkelijk realiseerbaar zijn. Denk hierbij aan gebruiken waar (zeer) geringe aanpassingen van het genoemde gebruik voor nodig zijn.

Vb. Object: Stok

Alternatief gebruik: Vork

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de utiliteitsscore 4 toegekend moeten worden. Een stok kan goed gebruikt worden als vervanging van een vork. In sommige gevallen zal een stok echter scherper gemaakt moeten worden, maar over het algemeen werkt een stok goed als vork.

- (5) **Altijd realiseerbaar:** Deze score moet worden toegekend aan gebruiken die altijd realiseerbaar zijn. Denk hierbij aan gebruiken waar geen aanpassingen van het genoemde gebruik voor nodig zijn of gebruiken bedoeld zijn voor het gegeven object.

Vb. Object: Blik

Alternatief gebruik: Pennenhouder

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de utiliteitsscore 5 toegekend moeten worden. Een blik kan zonder enige aanpassingen worden gebruikt als pennenhouder.

Originaliteit

Een gebruik wordt gezien als origineel wanneer het alternatieve gebruik afwijkt van de oorspronkelijke gebruiksmanieren van het object. Hier onderscheiden we een oorspronkelijk hoofdgebruik, dat refereert naar het gebruik van het object waar het echt voor bedoeld is (bijvoorbeeld een vork als bestek). Tevens benoemen we oorspronkelijke nevengebruiken. Dit zijn gebruiken die niet noodzakelijk bedoeld zijn voor het object, maar wel vaak gebruikt worden in dit object (bijvoorbeeld een vork om gaatjes mee te prikken in folie). De originaliteitsscore wordt wederom weergegeven in een score van 1 tot 5.

- (1) **Niet afwijkend:** Deze score moet worden toegekend aan gebruiken die niet verschillen van het oorspronkelijke hoofdgebruik van het object.

Vb. Object: Boek

Alternatief gebruik: Om te lezen

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de originaliteitsscore 1 toegekend moeten worden. Het oorspronkelijke gebruik van een boek is namelijk gelezen worden. Er is niet daadwerkelijk een *alternatief* gebruik gegeven.

- (2) **Weinig afwijkend:** Deze score moet worden toegekend aan gebruiken die weinig verschillen van het oorspronkelijke hoofdgebruik of van het object of nevengebruiken van het object.

Vb. Object: Boek

Alternatief gebruik: Zorgen dat papier niet wegwaait

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de originaliteitsscore 2 toegekend moeten worden. Het alternatieve gebruik wijkt namelijk wel af van het hoofdgebruik van het boek maar niet van nevengebruiken. Een vaak voorkomend nevengebruik van een boek is namelijk het verzwaren van onderliggende objecten.

- (3) **Redelijk afwijkend:** Deze score moet worden toegekend aan gebruiken die verschillen van het oorspronkelijke hoofdgebruik en weinig verschillen met de nevengebruiken van het object.

Vb. Object: Boek

Alternatief gebruik: Bord

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de originaliteitsscore 3 toegekend moeten worden. Het alternatieve gebruik wijkt namelijk af van het oorspronkelijke gebruik. Tevens wijkt het gebruik ook (gering) af van bekende nevengebruiken. Een boek wordt namelijk wel vaak als onderzetter gebruikt en dit lijkt op het gebruik als bord, maar wijkt er wel van af.

- (4) **Afwijkend:** Deze score moet worden toegekend aan gebruiken die sterk verschillen van het oorspronkelijke hoofdgebruik van het object en de nevengebruiken van het object.

Vb. Object: Boek

Alternatief Gebruik: Hoed

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de originaliteitsscore 4 toegekend moeten worden. Het alternatieve gebruik wijkt namelijk sterk af van het oorspronkelijke gebruik en de oorspronkelijke nevengebruiken.

- (5) **Zeer afwijkend:** Deze score moet worden toegekend aan gebruiken die zeer sterk verschillen van het oorspronkelijke hoofdgebruik of de oorspronkelijke nevengebruiken van het object. Tevens moet het gebruik onverwacht of vernieuwend zijn.

Vb. Object: Boek

Alternatief gebruik: Dakpan

Aan het genoemde gebruik in dit voorbeeld zou de originaliteitsscore 5 toegekend moeten worden. Een boek als dakpan gebruiken is namelijk sterk afwijkend van de oorspronkelijke gebruiksmanieren. Tevens is het een onverwacht gebruik.

Stappenplan scoringsprocedure

- Score Utiliteit van object 1
- Score Originaliteit van object 1