

The place of play : on toys, technological innovations and geographies of play

Citation for published version (APA):

Lauwaert, M. G. E. (2007). *The place of play : on toys, technological innovations and geographies of play*. [Doctoral Thesis, Maastricht University]. Universiteit Maastricht. <https://doi.org/10.26481/dis.20080327ml>

Document status and date:

Published: 01/01/2007

DOI:

[10.26481/dis.20080327ml](https://doi.org/10.26481/dis.20080327ml)

Document Version:

Publisher's PDF, also known as Version of record

Please check the document version of this publication:

- A submitted manuscript is the version of the article upon submission and before peer-review. There can be important differences between the submitted version and the official published version of record. People interested in the research are advised to contact the author for the final version of the publication, or visit the DOI to the publisher's website.
- The final author version and the galley proof are versions of the publication after peer review.
- The final published version features the final layout of the paper including the volume, issue and page numbers.

[Link to publication](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

If the publication is distributed under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license above, please follow below link for the End User Agreement:

www.umlib.nl/taverne-license

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at:

repository@maastrichtuniversity.nl

providing details and we will investigate your claim.

STELLINGEN:

Speelgoed is niet alleen een spiegel van onze samenleving maar kan tevens veranderingen aanzwengelen.

Er waren nog nooit zoveel 'bouwstenen' als in het digitale constructiespel.

De grootste uitdaging voor speelgoedproducenten in de 21ste eeuw is niet het voorbereiden van kinderen via speelgoed en spel op hun rol als toekomstige consument maar op de gevolgen van overconsumptie.

Speelgoedbedrijven rekenen in toenemende mate op spelers voor het creëren van nieuwe spelinhoud.

Spelers die producent worden hebben daardoor niet noodzakelijkerwijs meer invloed op de vorm en inhoud van hun spel.

Fans in een bedrijf binnenbrengen is een manier om een goede afzetmarkt te creëren.

Deelname aan digitale cultuur wordt steeds minder bepaald door toegang tot digitale technologieën maar steeds meer door toegang tot sociale netwerken binnen digitale cultuur.

Het gebruik van spellen voor democratische participatie maakt democratie nog niet tot een spel.

We vragen ons te weinig af waar ons eten vandaan komt.

Het speelgoed uit mijn jeugd was ook echt beter.