

Ga toch eens een weekendje spelen

(1) Een man (stoppelbaardje, lang donker haar en een T-shirt van de band Haevn) staat in een bos. Hij zet zijn zonnebril af en trekt een gewaad, 5 gemaakt van bruin leer en met grote schubachtige schouderstukken, over zijn hoofd. Hij gespt een zwaard om zijn middel, schminkt met een kwast zwart rondom zijn ogen, gekleurde 10 strepen op zijn wangen en kroont zich tot slot met een gehoornde bruine helm. Zo kalm als hij nu de laatste hand legt aan zijn uitdossing, zo ongeremd zal hij zich straks in het 15 strijdgewoel storten van een fictieve oorlog tussen mensen die allemaal in hun rol opgaan, in een wereld die niet echt bestaat, maar waar hij een weekend lang vol overgave in zal 20 geloven. Samen met honderden anderen.

(2) Erik d'Aes (40) is 'larper' (naar *live action role-playing*¹⁾) en een van de gezichten uit de korte documentaire *De Spelende Mens* van Sanne Rovers, die donderdagavond bij NPO3 te zien is. In hetzelfde jaar dat het klassieke historische boek *Homo Ludens*²⁾ van de Leidse historicus 30 Johan Huizinga zijn tachtigste verjaardag viert, brengt Rovers met haar film een ode aan de kunst van het spelen. In de documentaire volgt ze spelende volwassenen – van vrouwen die zeemeermin spelen tot mannen die vliegtuigjes besturen en van voetballers tot sjoelers – in de voorbereiding, de climax en de ontlading van hun spel. Gesproken wordt er in 40 de zevenentwintig minuten durende film nauwelijks, de zintuiglijke beleving van het spelen staat centraal.

(3) Lara Aerts kwam met het idee voor de film en deed de research. Ze 45 deelde haar fascinatie voor de selectieve manier waarop spelen voor volwassenen wordt geaccepteerd met Sanne Rovers. "*Live action role-players* zoals Erik d'Aes die in bos- 50 sen fictieve oorlogen uitvechten, worden door buitenstaanders nogal vreemd gevonden", zegt ze. "Maar voetballers die elke zaterdag met een groepje achter een bal aan rennen, 55 vinden we heel normaal. Wat ik met mijn film wil laten zien, is dat de essentie van het spelen bij al die verschillende vormen dezelfde is." Of je nu een vrouw bent die in een zwembad voor zeemeermin speelt of een 60 man die een modelvliegtuigje bestuurt, iedereen die speelt, raakt "even in betovering", zegt ze. "Iedereen die speelt, verliest zich voor 65 even in een activiteit die geen enkel ander doel dient dan het vrijblijvende plezier van de activiteit zelf."

(4) Maar volgens filosoof Coen Simon is het juist die vrijblijvende 70 essentie van spel die we in onze doelgerichte maatschappij steeds meer dreigen te verliezen. "We leven in een samenleving die geobsedeerd is door nut en productiviteit. Dat 75 sijpelt ook door in onze vrijetijdsbesteding. Wat we voor ons plezier doen, staat minder op zichzelf, maar moet tegenwoordig steeds vaker een doel dienen. Elke handwerk hobby 80 krijgt tegenwoordig een Instagrampagina. Elk dagboek wordt een blog. Sporten draait steeds meer om een fit lijf krijgen en steeds minder alleen om het plezier. Door ons spel een

85 hoger doel te geven, voelen we ons
ook in onze vrije tijd nog nuttig pro-
ductief”, zegt hij. “Maar zo ontnemen
we onszelf ook de adempauze van
het vrijblijvende spelen.”

90 **(5)** En dat terwijl juist in dat vrijblij-
vende volgens experts het biologisch
nut van spelen schuilt. Louk
Vanderschuren, hoogleraar neuro-
biologie aan de Universiteit Utrecht,
95 doet al meer dan twintig jaar onder-
zoek naar het belang van spelen bij
jonge ratten. “Ratten die niet of on-
voldoende hebben kunnen spelen,
kunnen simpele taken op het eerste
100 gezicht prima uitvoeren, maar als de
regels plotseling veranderen, kunnen
ze daar niet goed mee omgaan”, ver-
telt Vanderschuren. “Ook zijn ze min-
der goed in het inschatten van onbe-
105 kende sociale situaties. Ratten die
wel hebben kunnen spelen, zijn flexi-
beler en voelen beter aan welk ge-
drag in welke situatie gepast is.”

(6) Dat komt volgens Vanderschuren
110 doordat spel een context biedt waar-
binnen sociaal en fysiek gedrag vrijuit
kan worden uitprobeerde, zonder
dat het consequenties heeft in de
realiteit. Vanderschuren vertelt: “Juist
115 omdat er tijdens het spelen niets op
het spel staat wat in het echte leven
gevolgen heeft, is het de ideale con-
text om verder te gaan dan je anders
zou durven, en de grenzen van je
120 eigen kunnen op te rekken.”

(7) Voor Erik d’Aes, de larper uit de
documentaire, is dat herkenbaar.

*naar: Floor Bakhuys Roozeboom
in: NRC Handelsblad, 30 mei 2018*

noot 1 *live action role-playing*: rollenspel waarin mensen live verhalen naspelen

noot 2 *Homo Ludens*: de spelende mens

“Tijdens het larpen kan ik dingen
doen die ik anders nooit zou doen en
125 kanten van mezelf verkennen die ik
anders nooit zou verkennen. Tijdens
het spelen kan ik me out of the box
gedragen. Ik merk dat ik daardoor in
het echte leven ook creatiever en
130 flexibeler ben. Dat ik door alle onver-
wachte dingen die ik tijdens het
spelen meemaak, me ook in het
echte leven gemakkelijker aanpas.”

(8) Maar net als filosoof Coen Simon
135 wijst neurobioloog Vanderschuren
erop dat spel om die functie van
proeftuin te kunnen vervullen, aan
een belangrijke voorwaarde moet
voldoen: het moet leuk zijn. “Spelen
140 triggert net als eten en seks het belo-
ningscentrum in de hersenen. We
hebben het nodig om te overleven,
maar we doen het in de eerste plaats
omdat we er plezier aan beleven.

145 Voor kinderen is dat vanzelfspre-
kend, maar volwassenen verliezen
dat gaandeweg vaak uit het oog. De
competitie, het doel of de sociale
context van het spel wordt belang-
150 rijker dan de beleving. Terwijl in die
beleving juist de essentie van het
spelen schuilt.”

(9) En het is die beleving die
Sanne Rovers met haar korte film
155 *De Spelende Mens* feilloos voor het
voetlicht brengt: de betovering van
iets doen, puur om het plezier van
het doen.

Tekst 2 Ga toch eens een weekendje spelen

- 1p 10 Op welke tegenstelling duidt het woord 'Maar' aan het begin van alinea 4? Het duidt op de tegenstelling tussen
- A doelloze vormen van spelen en doelgerichte vormen van spelen.
 - B het vrijblijvende plezier van spelen en het doelgericht zijn van spelen.
 - C observaties van spelen in de praktijk en kennis over spelen uit onderzoek.
 - D vroegere opvattingen over spelen en de huidige opvatting over spelen.

In alinea 4 spreekt Coen Simon over het belang van spelen. Een kritisch lezer zou in Simons redenering over het belang van spelen een paradox kunnen herkennen.

- 1p 11 Welke paradox is dat?
- A Het nut van sport en spel schuilt vooral in het nutteloze en vrijblijvende ervan.
 - B In een samenleving die draait om nut en productiviteit hebben we steeds vaker een adempauze nodig, maar die nemen we steeds minder.
 - C *Live action role-playing* en spellen zoals voetbal zijn in essentie hetzelfde, maar het één wordt gek gevonden en het ander niet.
 - D Sport en spel zijn niet alleen nuttig en productief, maar dienen ook een hoger doel.

"Elke handwerkhobby krijgt tegenwoordig een Instagram-pagina. Elk dagboek wordt een blog." (regels 79-81)

Deze voorbeelden uit alinea 4 zijn uitingen van een verschijnsel.

- 1p 12 Welk verschijnsel is dit?

Het woord 'juist' in de eerste regel van alinea 5 duidt op een verband tussen alinea 4 en alinea 5.

- 1p 13 Hoe is dit verband tussen alinea 4 en 5 het best te omschrijven?
In alinea 5 wordt een element van de redenering van Coen Simon in alinea 4
- A bekritiseerd.
 - B benadrukt.
 - C genuanceerd.
 - D weerlegd.

“En dat terwijl juist in dat vrijblijvende volgens experts het biologisch nut van spelen schuilt.” (regels 90-92)

In het vervolg van alinea 5 toont Louk Vanderschuren dat biologisch nut aan. Daarbij maakt hij vooral gebruik van een bepaald type argumentatieschema.

- 1p 14 Welk type argumentatieschema is dat?
argumentatie op basis van
- A kenmerk of eigenschap
 - B oorzaak en gevolg
 - C vergelijking
 - D voor- en nadelen

Louk Vanderschuren noemt op grond van zijn onderzoek twee positieve effecten van spelen.

- 2p 15 Welke twee effecten zijn dat?
Geef antwoord in een of meer volledige zinnen en gebruik voor je antwoord niet meer dan 30 woorden.

In tekst 2 hebben meerdere personen meningen over spelen.
Hieronder staan vier personen en vier meningen.

personen

Erik d'Aes

Lara Aerts

Coen Simon

Louk Vanderschuren

meningen

1 De ervaring met spelen maakt flexibeler.

2 Door spelen leer je de grenzen van je eigen kunnen op te rekken.

3 Spelen draait alleen om het vrijblijvende plezier van het spelen zelf.

4 Spelen moet leuk zijn om nuttige functies te kunnen vervullen.

- 4p 16 Geef voor iedere persoon aan welke mening of meningen hij of zij heeft over spelen.

Neem de namen van de personen over en noteer achter elke naam het nummer van de mening of de nummers van de meningen van die persoon.

Let op: een persoon kan meerdere meningen hebben en een mening kan door meerdere personen aangehangen worden.

Hieronder staan drie elementen die mogelijk deel uitmaken van de laatste alinea van tekst 2.

onderdeel in laatste alinea	wel	niet
1 conclusie over de documentaire <i>De Spelende Mens</i>		
2 conclusie over spelen		
3 samenvatting van de tekst		

- 2p 17 Geef per element aan of het wel of niet deel uitmaakt van de laatste alinea.
Noteer hiertoe de nummers van de elementen en zet daarachter 'wel' of 'niet'.

In tekst 2 wordt de documentaire *De Spelende Mens* besproken.

- 1p 18 Citeer het woord waaruit het oordeel over deze documentaire blijkt.

- 1p 19 Welke opvatting over spelen klinkt door in tekst 2?

Spelen is een

- A belangrijke voorwaarde om kunst te kunnen maken.
- B handige vaardigheid die iedereen zou moeten bezitten.
- C lastig uit te leggen vrijetijdsbesteding voor volwassenen.
- D waardevolle manier om bezig te zijn in je vrije tijd.

“Voor kinderen is dat vanzelfsprekend, maar volwassenen verliezen dat gaandeweg vaak uit het oog.” (regels 145-147)

1p 20 Wat is volgens tekst 2 vanzelfsprekend voor kinderen, maar niet voor volwassenen?

Tekst 2 bestaat eigenlijk uit twee onderdelen.

1p 21 Welke zin verwoordt het best wat deze twee onderdelen zijn?

- A Enerzijds bevat de tekst achtergrondinformatie over spelende volwassenen, anderzijds wordt de documentaire *De Spelende Mens* besproken.
- B Enerzijds bevat de tekst verklaringen vanuit de biologie, anderzijds bevat de tekst argumenten uit de filosofie over spelende mensen.
- C Enerzijds gaat de tekst over *live action role-playing*, anderzijds gaat de tekst over spelen in het algemeen.
- D Enerzijds gaat de tekst over spelen bij dieren, anderzijds gaat de tekst over spelen bij mensen.

Bronvermelding

Een opsomming van de in dit examen gebruikte bronnen, zoals teksten en afbeeldingen, is te vinden in het bij dit examen behorende correctievoorschrift, dat na afloop van het examen wordt gepubliceerd.