

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 productief”, zegt hij. “Maar zo ontnemen we onszelf ook de adempauze van het vrijblijvende spelen.”

90 **(5)** En dat terwijl juist in dat vrijblijvende volgens experts het biologisch nut van spelen schuilt. Louk Vanderschuren, hoogleraar neurobiologie aan de Universiteit Utrecht, 95 doet al meer dan twintig jaar onderzoek naar het belang van spelen bij jonge ratten. “Ratten die niet of onvoldoende 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”, vertelt Vanderschuren. “Ook zijn ze minder goed in het inschatten van onbekende sociale situaties. Ratten die 105 wel hebben kunnen spelen, zijn flexibeler en voelen beter aan welk gedrag in welke situatie gepast is.”

(6) Dat komt volgens Vanderschuren 110 doordat spel een context biedt waarbinnen sociaal en fysiek gedrag vrijuit kan worden uitgetoet, 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 context 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 125 doen die ik anders nooit zou doen en 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 onverwachte 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 beloningscentrum 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 vanzelfsprekend, maar volwassenen verliezen dat gaandeweg vaak uit het oog. De competitie, het doel of de sociale context van het spel wordt belangrijker dan de beleving. Terwijl in die 150 beleving juist de essentie van het spelen schuilt.”

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