

Peters, dit keer zelfs met een duet met een studente. Zoals gebruikelijk werd de intensieve studieweek afgesloten met een bezoek aan het Holocaustmonument in Berlijn en met de deelname aan de 4 mei-herdenking op het kampterrein in Hooghalen. Op de terugreis formuleerden studenten een statement. Michelle van Doorn verwoordde wat volgens haar de betekenis van de aanwezigheid van de overlevenden was: 'Een gesprek met een overlevende in de klas is één, maar een gesprek met een overlevende op de plek waar dit alles is gebeurd, is iets wat je nooit meer vergeet. Wat een eer dat ik deze kans kreeg.' Enkele studenten mochten tijdens de 4 mei-herdenking hun verklaring voorlezen.

Zoals gebruikelijk vloog de week om, een week waarin hard is gewerkt, veel nieuwe informatie is verzameld en veel aan de orde is geweest



ter verdere overdenking. De zevende Ravensbrückreis werd georganiseerd door het Herinneringscentrum Kamp Westerbork, het Vrouwenco-mité Ravensbrück en het Landelijk Steunpunt Gast sprekers WO II-Heden, bijgestaan vanuit de commissie PA-BO van de VGN in de persoon van Cees van der Kooij. ■

1UP

'Waarom ben je nou zo fanatiek met een spelletje? Als je zo veel ambitie in je werk zou leggen, zou je een Pulitzer Prize winnen.' Ai, een ironische doch rake opmerking van mijn geliefde, als ik blij opspring na het uitspelen van een lastig level in het verder nogal geestdodende computerspel Goldminer. Sinds ik met een computer werk (1984 A.D.), raak ik van tijd tot tijd verslaafd aan games. Uren – wat zeg ik: weken – heb ik besteed aan het stapelen van vallende blokjes of het bestieren van een virtuele boerderij. Het verslaan van de eindbaas in Yoshi Island is een van mijn gelukkigste gezinsherinneringen. Zelfs aan zoiets sufs als patience wil ik kostbare tijd besteden. Waarom in hemelsnaam? Totaal nutteloos en irrationeel.



Of niet? 8,5 miljoen gamers alleen al in Nederland *can't be wrong*. Iets wat sterker is dan ratio motiveert ons om pinguïns te werpen, anderen af te troeven in SongPop of nachtenlang in de spelwereld Azeroth rond te hangen. Het ludieke is wezenlijk in onze cultuur, zegt Huizinga. Het is ook de jager-verzamelaar in ons, zeg ik. 'We' leefden miljoenen jaren door te jagen en te verzamelen, voordat we een jaartje of tienduizend geleden aan landbouw gingen doen. Psycholoog Leonard Martin legt uit dat we nog steeds niet houden van de onzekerheid van uitgesteld resultaat. De omslag van nu plukken naar straks oogsten. Van 'heb ik vandaag te eten?' naar 'wat moet ik vandaag doen, zodat mijn leerlingen over acht maanden slagen voor hun examen?' Wanneer we de klinkende munten van DrawSomething of de 1UP's van SuperMario op ons scherm zien oplichten, vliegt de dopamine ons om de oren. *Instant gratification!*

We weten natuurlijk allemaal dat bij pubers een vlek-op-vleksituatie bestaat qua wachten-op-resultaat. Niet alleen zitten ze met hun jager-verzamelaarsbrein opgescheept, dat kleine stukje homo sapiens dat wél vooruit kan denken, is ook nog eens wegens verbouwing gesloten. En dan proberen wij ze te motiveren met uitgestelde beloningen, zoals overgaan of erger nog: Slagen in Het Leven. Ik neem me voor om de puberende jagers en verzamelaars in iedere les iets te laten vangen of vinden: Bildung - the game. Niet omdat 'alles zo nodig leuk moet zijn' maar omdat het een logisch antwoord is op de geschiedenis van ons brein. ■

Edith van Gameren
is freelance journalist en educatief auteur. In maart 2012 studeerde ze af als docent geschiedenis.