



11.11 De Kosmische Bibliotheek

Spelen met Schaduw

Hoe geweld kinderspel werd

Over speelgoed, schermen en de herinnering aan vrede

Arink Warta

Oorlog is geen spelletje.

Maar zolang wij haar als spel blijven aanbieden, moeten wij vrede opnieuw leren verbeelden.

Colofon

Titel: Spelen met Schaduw

Ondertitel: Hoe geweld kinderspel werd

Auteur: Arink Warta

Uitgave: 11.11 De Kosmische Bibliotheek

ISBN: 9789403897172

© Arink Warta, 2026. Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen of openbaar gemaakt zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de rechthebbende, behoudens de uitzonderingen in de wet.

Deze uitgebreide Nederlandse editie behoort tot de beweging van 11.11 De Kosmische Bibliotheek: beschouwende boeken die onder het zichtbare verhaal kijken en zoeken naar het patroon achter het patroon.

Openingsnoot

Dit boek begint niet met een beschuldiging. Het begint met een vraag die te belangrijk is om aan gewoonte over te laten: wat oefenen kinderen wanneer geweld normaal spel wordt?

Een vraag kan zacht zijn en toch scherp. Zij kan de speelgoedkist, het scherm, het klaslokaal en de woonkamer binnenkomen zonder het kind daarin tot schuldige te maken. Dit boek wil precies dat doen: kijken zonder paniek, zonder ontkenning en zonder de gemakzuchtige zin dat alles maar entertainment is.

De herinnering aan vrede is niet sentimenteel. Zij is een vorm van intelligentie. Zij weet nog dat een kind niet geboren wordt om vijanden te zoeken. Een kind wordt geboren om werelden te ontdekken.

Vooraf - Waarom dit boek geschreven wil worden

Oorlog is geen spelletje. En toch begint oorlog in veel kinderlevens al heel vroeg als spel. Niet als echte oorlog, niet met echte kogels en bommen, maar met plastic pistooltjes, soldaatjes, tanks, zwaarden, lasergeweren, superheldengevechten, schietspellen, vijanden, missies, levels, punten en digitale beloningen.

Een kind noemt het spel. Een winkel noemt het speelgoed. Een platform noemt het entertainment. Een game noemt het een missie. Onder al die woorden ligt een diepere vraag: wat oefenen we eigenlijk wanneer geweld kinderspel wordt?

Dit boek is geen aanklacht tegen kinderen, ouders, gamers of makers. Het is een uitnodiging om wakkerder te kijken. Misschien ligt het probleem niet in één game, één speelgoedwapen of één schietscene. Misschien ligt het probleem in herhaling, in vanzelfsprekendheid, in het feit dat geweld zo gemakkelijk als spel wordt aangeboden terwijl vrede abstract blijft.

De kern van dit boek

Spelen met Schaduw onderzoekt hoe geweld in de kindercultuur terecht kwam: van oorlogje spelen tot videogames, van speelgoedwapens tot digitale oorlogswerelden, van heldenverhalen tot algoritmes die steeds meer prikkels, strijd en spektakel aanbieden.

Dit boek roept niet simpelweg dat games slecht zijn. Dat zou te makkelijk zijn en ook niet eerlijk. Onderzoek naar gewelddadige videogames geeft een gemengd beeld: sommige studies vinden verbanden met agressieve gedachten of kortdurend agressief gedrag, terwijl andere grote studies geen overtuigende verbanden vinden met langdurige agressie of ernstig geweld.

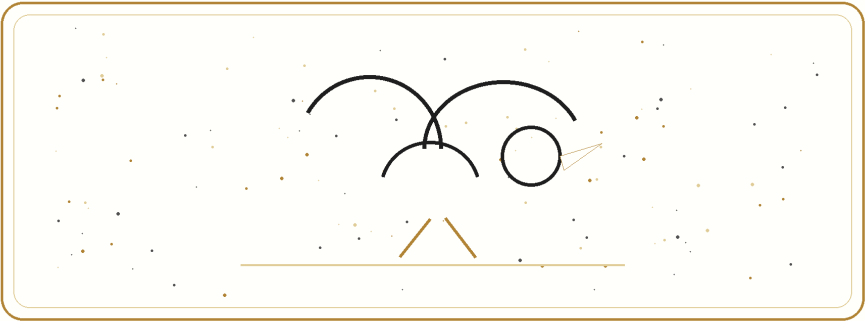
Daarom beweert dit boek niet dat een gewelddadige game automatisch een gewelddadig kind maakt. Het stelt een bredere vraag: wat gebeurt er met een samenleving waarin kinderen herhaaldelijk leren dat conflict spannend wordt wanneer er wapens bij komen?

De Kosmische Bibliotheek 11.11



door
DragonBean

De 11.11-laag



Illustratie: de vredesduif als herinnering dat kracht ook kan beschermen.

Binnen 11.11 De Kosmische Bibliotheek kijken we nooit alleen naar de buitenkant. We kijken naar het patroon erachter. Geweld is niet alleen een handeling. Geweld is een taal.

Geweld zegt: ik sta los van jou. Jij bent mijn vijand. Mijn overwinning is jouw verdwijning. Ik hoef niet te voelen wat jij voelt. Vrede zegt iets anders: ik ben verbonden met jou. Wat ik de ander aandoe, raakt ook het geheel. Ware kracht vernietigt niet. Ware kracht beschermt, herstelt, schept en draagt.

In die zin is geweld het vergeten van verbondenheid. Vrede is de herinnering. Dat is de weg van dit boek: van schaduw naar bewustzijn, van spel naar inzicht, van vijanddenken naar verbinding.

Inhoudsopgave

Vooraf - Waarom dit boek geschreven wil worden

1. Oorlogje spelen
2. Van plastic pistool tot PlayStation
3. Wanneer spelen schieten wordt
4. Wat zegt de wetenschap echt?
5. De virtuele soldaat
6. Het vergeten gezicht van de ander
7. Geweld als markt
8. Geloof, cultuur en de oude vredeswijsheid
9. Waar vrede wordt geoefend
10. De Nieuwe Aarde speelt anders
11. Terug naar de herinnering aan vrede
- 11.11 Het spel van het geheel

Nawoord

Aanvullend 11.11-boekmateriaal

Productveiligheid en uitgever

Hoe je dit boek kunt lezen

Lees dit boek langzaam genoeg om je eigen reactie te horen. Sommige bladzijden brengen herkenning. Andere kunnen weerstand brengen. Beide zijn bruikbaar.

Het doel is niet om ouders bang te maken voor elk scherm of elk stuk speelgoed.

Angst vernauwt het zicht. Het doel is om het zicht groter te maken. Wanneer het zicht groter wordt, worden keuzes weer mogelijk.

Het boek is opgebouwd in elf hoofdstukken en een laatste 11.11-beweging. Elk hoofdstuk opent een andere kamer in hetzelfde huis: de vraag wat kinderen oefenen wanneer geweld vertrouwd, aantrekkelijk en herhaalbaar wordt.

De vraag onder de vraag

De vraag is niet of kinderen ooit met spanning, conflict of gevaar mogen spelen.

Dat zullen ze doen. Verhalen hebben gevaar nodig. Games hebben uitdaging nodig. Opgroeien vraagt oefening met grenzen, angst, moed en kracht.

De diepere vraag is of onze cultuur kinderen genoeg andere scripts geeft. Geven we scripts voor herstel, beheersing, bescherming, rouw, samenwerking en bewuste kracht? Maken we vrede net zo voorstelbaar als strijd? Maken we heling net zo spannend als winnen?

Een cultuur onderwijst niet alleen via lessen. Zij onderwijst via wat zij herhaalt.

Dit boek luistert naar die herhaling.

Hoofdstuk 1

Oorlogje spelen

De gewone zin die vreemd wordt

Er zijn zinnen die zo gewoon klinken dat bijna niemand ze nog hoort. Ze spelen oorlogje. Het is maar een speelgoedpistool. Jongens doen dat nu eenmaal. Het hoort erbij. Het is maar fantasie. Ze weten heus wel dat het niet echt is.

Misschien is dat soms waar. Kinderen doen alsof. Ze maken van stokken zwaarden, van dekens tenten, van dozen kastelen en van hun eigen lichaam een ridder, draak, piraat, politieagent of soldaat. Fantasie hoort bij het kind. Het is een oefenruimte voor de wereld.

Maar juist daarom moeten we opletten. Als spel een oefenruimte is, dan is de vraag niet alleen of het maar spel is. De vraag is wat er geoefend wordt. Wanneer een kind doktertje speelt, oefent het zorg. Wanneer een kind winkeltje speelt, oefent het ruilen. Wanneer een kind bouwt, oefent het scheppen. Wanneer een kind oorlogje speelt, oefent het aanvallen, verdedigen, richten, vallen, winnen en verliezen.

De speelgoedkist als spiegel

De speelgoedkist is geen neutrale bak met spullen. Zij is een kleine tentoonstelling van wat een cultuur vanzelfsprekend is gaan vinden. Wat erin ligt, vertelt iets over wat volwassenen kopen, wat winkels aanbieden, wat fabrikanten ontwerpen en wat kinderen steeds opnieuw in handen krijgen.

Plastic zwaarden, soldaatjes, actiefiguren met wapens en superhelden met vuisten verschijnen vaak in kleur, humor en avontuur. Daardoor voelen ze onschuldig.

Toch dragen ze een verhaal: spanning ontstaat wanneer er iemand tegenover je staat die verslagen moet worden.

Dat betekent niet dat ieder zwaard verkeerd is. Het betekent wel dat verhouding belangrijk is. Een kind met een houten zwaard, bouwblokken, verkleedkleden, dieren, muziekinstrumenten, boeken en natuurmateriaal leeft in een breder speelveld dan een kind bij wie de sterkste objecten allemaal naar strijd wijzen.

Kinderen hebben altijd strijd nagespeeld

Kinderen hebben waarschijnlijk altijd gevechten nagespeeld. Met takken, stenen, modder, houten zwaarden of denkbeeldige monsters. Het zou niet eerlijk zijn om te doen alsof oorlogsspel pas begon met speelgoedwinkels of spelcomputers.

Toch is er een verschil tussen een stok die een kind zelf tot zwaard verklaart en een commercieel systeem dat wapens, oorlogswerelden en vijandbeelden als kant- en-klare speelgrammatica blijft aanbieden. Het ene groeit uit verbeelding. Het andere wordt ontworpen, verpakt, verkocht en herhaald.

Schaal verandert betekenis. Wat vroeger een middag op het schoolplein was, kan nu een doorlopende stroom van beelden, beloningen, clips en missies worden. De herhaling wordt groter dan het kind zelf.

Het lichaam leert mee

Een kind kan weten dat een speelgoedwapen niet echt is. Maar weten is niet de enige leraar. Het lichaam leert ook. De hand richt. De adem versnelt. Het hart reageert. Het zenuwstelsel ervaart spanning en beloning.

Herhaling maakt sporen. Een spoor is geen lot. Het is geen bewijs dat een kind gewelddadig wordt. Maar het is ook niet niets. Hoe vaker een patroon wordt gelopen, hoe bekender het lichaam de weg vindt.

Daarom vraagt dit boek niet om paniek, maar om volwassen aanwezigheid. Niet elk spel met strijd is schadelijk. Maar elk terugkerend vijandbeeld verdient bewustzijn.

Jongens, kracht en zachte taal

Veel jongens zoeken beweging, risico, competitie en heldendom. Daar is niets mis mee. Het probleem ontstaat wanneer hun energie bijna automatisch richting oorlog, wapens of dominantie wordt geleid.

Kracht kan ook bouwen, beschermen, klimmen, redden, dansen, onderzoeken, tuinieren, muziek maken, sporten, zorgen en eerlijk spreken. Een kind dat kracht wil voelen, hoeft niet te leren dat kracht pas echt is wanneer iemand anders verliest.

Een cultuur maakt een fout wanneer zij jongens wapens geeft voordat zij woorden geeft, helden geeft voordat zij gevoelens leert, en strijd geeft voordat zij leert hoe je boosheid draagt zonder iets kapot te maken.

De omkering

Binnen 11.11 De Kosmische Bibliotheek zoeken we steeds naar de omkering.

Niet alleen: wat is hier mis? Maar ook: wat wil hier herinnerd worden?

Bij oorlogje spelen wil misschien vrede herinnerd worden. Niet vrede als slapte.

Niet vrede als zoet plaatje. Maar vrede als vaardigheid: het vermogen om spanning niet in vernietiging te laten eindigen.

Als conflict geoeffend kan worden, kan vrede dat ook. Wat als kinderen net zo vaak leerden herstellen als winnen? Wat als helden beroemd werden omdat zij oorlog voorkwamen? Wat als de grootste overwinning soms was dat niemand hoefde te verdwijnen?

Omdenkertjes

1. Een kind is geen probleem, maar een toekomst die bescherming vraagt.
2. De vraag is niet alleen wat kinderen spelen, maar wat wij steeds opnieuw aanbieden.
3. Kracht wordt pas volwassen wanneer zij niet hoeft te vernietigen.
4. Waar de ander een doelwit wordt, verdwijnt het gezicht.
5. Vrede is geen pauze tussen oorlogen. Vrede is een dagelijkse oefening.
6. Verbieden zonder begrijpen maakt geheimzinnig; begrijpen zonder grenzen maakt stuurloos.
7. De Nieuwe Aarde begint waar kracht en zachtheid niet langer hoeven te vechten.

De stille erfenis

Elke generatie geeft kinderen meer door dan regels. Zij geeft sfeer door. Een kind groeit niet alleen aan wat wordt uitgelegd, maar aan wat zonder uitleg wordt herhaald. Juist daarom moet dit gesprek zonder schuld en zonder paniek gevoerd worden.

Het gaat niet om het kleiner maken van het leven. Het gaat om het groter maken van de waarneming. Wanneer de oude automatische verhalen zichtbaar worden, ontstaat keuze. En waar keuze ontstaat, kan vrede opnieuw vorm krijgen.