

KAT EN MUIS

Het contact tussen verdachten en andere betrokkenen bij
eengerelateerd geweld en de politie

Janine Janssen

The mouse ne'er shunn'd the cat as they did budge
From rascals worse than they.

Uit: Coriolanus – William Shakespeare

When I play with my cat, how do I know that
she is not playing with me rather than I with her?

Michel de Montaigne

1

INLEIDING

Wie in een zoekmachine op internet de woorden 'politie', 'kat' en 'muis' ingeeft, vindt moeiteloos talloze 'hits' waarin gewag wordt gemaakt van een strijd tussen de politie en verdachten van misdrijven. Het gebruik van de metafoor van het 'kat-en-muisspel' roept verschillende associaties op: die van de ongelijke strijd tussen de sterkere kat en de zwakkere muis die haar imposante belager te slim af moet proberen te zijn. Interacties tussen kat en muis roepen daarnaast het beeld op van een langgerekt spel: als de kat de muis in één keer verschalkt, is er geen spel. Surfend over het net komt ook de vraag op wie de kat is en wie de muis? In eerste aanleg zullen velen de politie in de rol van de kat voor zich zien: de politie heeft door haar taak immers ook bevoegdheden die burgers buiten dat ambt niet hebben. Uit politiekringen komen desalniettemin geluiden naar voren die doen vermoeden dat men zich wel in de rol van de muis herkent: de wet stelt immers grenzen aan bevoegdheden van het politieapparaat. Wijlen Maarten van Traa, politicus en voorzitter van de Parlementaire enquêtecommissie opsporingsmethode, hoorde ik jaren geleden tijdens een lezing zeggen dat – en nu parafraseer ik – in de opsporing vaak veel verwacht wordt van die middelen en technieken die op dat moment juridisch (nog) niet zijn toegestaan. Wetsovertreders ondervinden daarentegen weinig hinder van het in essentie maatschappelijke trends volgende karakter van wetsontwikkeling en de ethische afwegingen die daarbij een rol spelen.

In deze bijdrage wil ik echter een stap verder gaan dan deze associaties, door in te zomen op de vraag in hoeverre zich een spel als tussen kat en muis kan voordoen in de interactie tussen politie en verdachten en andere betrokkenen bij eerdergerelateerd geweld. In de tweede paragraaf zal ik wat uitvoeriger toelichten om welk soort geweld het gaat en hoe vaak dat bij de Nederlandse politie in beeld komt. Maar voordat ik dat doe, begin ik met een paragraaf over de betekenis van het spel. Een spel spelen klinkt als een luchtig tijdverdrijf. Een spelletje spelen roept negatieve associaties op van oneerlijkheid en valsheid. Maar deze losse waarnemingen doen het spel geen recht. Wie iets over het spel wil zeggen, kan niet om Nederlands beroemdste historicus, Johan Huizinga, heen. Als Huizinga ons iets geleerd heeft, dan is het wel dat spel geen frivole aangelegenheid is. Sterker nog, het spel is een buitengewoon ernstige zaak, dat ten grondslag ligt aan menselijke cultuur. Met enkele uitgangspunten van Huizinga en uitleg over wat geweld in naam van de familie-eer is in het achterhoofd, kom ik dan in de derde paragraaf toe aan de vraag in hoeverre spel een rol speelt bij de interactie tussen de politie en verdachten van eerdergerelateerd geweld. Zonder al te veel op de feiten vooruit te lopen, wil ik wel alvast verklappen dat ik het, mede geïnspireerd door Huizinga, lastig vind om in deze interactie spелеlementen te onderkennen. Ik rond af met een bondig slotakkoord, waarin ik nog eens teruggrijp op de citaten aan het begin van dit hoofdstuk.

2 SPELLETJES SPELEN MET HUIZINGA

2.1 *Uitgangspunten van het betoog van Huizinga*

‘Spel is ouder dan cultuur, want het begrip cultuur, hoe onvoldoend omschreven het ook mag zijn, veronderstelt in ieder geval menschenlijke samenleving, en de dieren hebben niet op den mensch gewacht, om hen te leeren spelen’. Zo opent Johan Huizinga zijn oorspronkelijk in 1938 verschenen boek *Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*.¹ Maar wat bedoelt Huizinga dan met spel? Nederlands beroemdste historicus bespreekt een aantal belangrijke kenmerken van spel. Bij het spel gaat het om een vrije handeling: een bevolen spel, kan geen spel zijn. Verder geeft Huizinga aan dat het spel niet het ‘gewone’ of het ‘eigenlijke’ leven betreft. Sterker nog, het gaat om een uittreden uit het gewone. Dat brengt de historicus bij een ander kenmerk: doordat het spel zich afzondert van het alledaagse, speelt het zich af binnen een eigen begrensdheid van tijd en plaats. Een spel zonder grenzen kan dan in feite niet bestaan. Dat komt omdat het spel in essentie een ordening is. Daar waar de wereld onvolmaakt en verwarrend is, kent het spel absolute normen. Afwijkingen daarvan bederven het spel. Wie die normen schendt, is een spelbreker. Hoewel het bij spel niet om materieel gewin of om overleven gaat, staat er wel degelijk iets op het spel: maar wat er te winnen valt, ligt in het spel zelf besloten. Denk

1 Huizinga 1952, p. 1.

maar eens aan een doelpunt of lof voor een technisch en esthetisch fraaie uitvoering van een dans. Hoewel het Huizinga siert dat hij ook oog had voor andere dan menselijke dieren, vraag ik me overigens wel af of vanuit het perspectief van de muis de confrontaties met een kat als spel kunnen worden gezien. Laten we ons vooral geen rad voor ogen laten draaien door de antropomorfe avonturen van Tom en Jerry, de geesteskinderen van William Hanna en Joseph Barbera, maar dit terzijde. Verder attendeert Huizinga ons erop dat rond spel ook gemeenschappen ontstaan: mensen voetballen of bridgen niet een keer, maar sluiten zich aan bij clubs. De betovering van het spel doet banden ontstaan die de duur van een enkel spel overstijgen.²

Het spelelement is zijns inziens niet alleen ouder dan cultuur, het heeft culturele ontwikkeling mogelijk gemaakt. Bij cultuur gaat het om abstracties en om beeldspraak, kortom om verbeelding. Beeldspraak is in feite niets meer of minder dan een woordspel. In zijn boek onderzoekt hij vervolgens onder meer spelelementen in de rechtsspraak en het krijgsbedrijf.

2.2 *Een ongemakkelijke vraag*

Mijn bijdrage aan deze bundel is tot stand gekomen naar aanleiding van een lezing die ik verzorgd heb over de vraag tot op welke hoogte verdachten en andere betrokkenen bij eierzaken spelletjes spelen met de politie. Met de zojuist beschreven uitgangspunten van het betoog van Huizinga in het achterhoofd, voelt die vraag toch wat ongemakkelijk. In de volgende paragraaf zal ik uitvoeriger uitleggen waar het bij de eerproblematiek zoal om gaat, maar het is niet teveel gezegd dat de politie in dit verband zeer zware vormen van geweld in beeld krijgt. Dat geldt zeker voor de casuïstiek waarin doden vallen te betreuren: dat zijn keerpunten in het leven van alle betrokkenen. Voor verdachten, maar ook voor betrokken familieleden staat er letterlijk en figuurlijk veel op het spel. Het gaat daarbij om het sociale overleven en soms zelfs ook om het fysieke overleven als er bijvoorbeeld angst is voor gewelddadig eerherstel of bloedwraak.³ Kun je dan nog wel spreken over een spelsituatie zoals door Huizinga is beschreven? In de derde paragraaf ga ik trachten deze vraag verder te beantwoorden.

2 Huizinga 1953.

3 Van Eck geeft de volgende uitleg bij het verschijnsel bloedwraak: 'Omdat een eigen bloedverwant is gedood, wordt een bloedverwant uit de familie van de dader om het leven gebracht. In de regel wordt een belangrijk mannelijk familielid als slachtoffer gekozen, met name iemand die kostwinner is, om de andere familie maximaal te treffen. Na een bloedwraak kan wéér een bloedwraak gepleegd worden, ditmaal door de familie van het slachtoffer van de bloedwraak. Zo kan een hele keten aan bloedwraken ontstaan. De periode tussen twee bloedwraken kan heel lang zijn, soms wel twintig jaar, bijvoorbeeld omdat een zoon pas wraak neemt als hij een volwassen man is. Een eerste moord in een serie bloedwraken kan allerlei redenen hebben: een ruzie om land of ook wel een eerwraak. Wanneer deze eerwraak gevolgd wordt door een of meerdere bloedwraken, dan wordt de eerwraak als zijnde de eerste moord in deze serie ook wel bloedwraak genoemd.' (Van Eck 2001: 38-39). Aan eengerelateerd geweld liggen andere principes ten grondslag. Meer daarover volgt in de tweede paragraaf van dit hoofdstuk.

Voor de goede orde, lang niet elk eerconflict wordt met geweld beslecht. Er zijn ook andere oplossingen mogelijk,⁵ maar in deze bijdrage richt ik mij op die zaken waarin geweld wel een rol speelt of dreigt te gaan spelen, omdat dat nou net de zaken zijn die de politie in beeld krijgt. Maar laat ik na deze belangrijke disclaimer maar eens beginnen met eerzaken met dodelijke afloop. De turkoloog Nauta introduceerde in 1978 het woord 'eerwraak' als term voor zaken waarin de familie-eer wordt gezuiverd door de toepassing van dodelijk geweld.⁶ Een harde definitie bestaat er echter tot op heden niet. Sommige deskundigen stellen dat het ritueel aan een aantal absolute kenmerken moet voldoen, zoals fysieke aantasting van de eer (bijvoorbeeld het verlies van maagdelijkheid), de smet moet publiekelijk bekend zijn, de schuldige dient gedood te worden door een dader die familie is of in opdracht van de familie handelt. Een ander absoluut kenmerk is dat eerwraak gepland is.⁷ Daarnaast zijn er experts die aangeven dat lang niet altijd aan al deze kenmerken hoeft te zijn voldaan. Zo kan er bijvoorbeeld over een meisje dat nog maagd is, zo sterk geroddeld worden, dat alsnog aan de familie-eer getwijfeld wordt. Het komt ook voor dat al geweld gebruikt wordt, voordat de hele gemeenschap van de eer-aantasting op de hoogte is. Geweld kan zich bovendien tegen niet-familieleden keren en verder blijkt er lang niet altijd sprake te zijn van planning.⁸

Omdat niet elke eerzaak een dodelijke afloop kent, wordt in de praktijk ook gesproken over 'eengerelateerd geweld'.⁹ In opdracht van de overheid is getracht om tot enige mate van afbakening te komen en is een werkdefinitie ontwikkeld: '[e]r gerelateerd geweld is elke vorm van geestelijk of lichamelijk geweld gepleegd vanuit een collectieve mentaliteit in reactie op een (dreiging van) schending van de eer van een man of vrouw en daarmee van zijn of haar familie waarvan de buitenwereld op de hoogte is of dreigt te raken'.¹⁰ Op basis van deze werkdefinitie richt de Nederlandse overheidsbemoediging inzake eengerelateerd geweld zich vooral op eerkwesties in de kring van familie en op het gebied van zeden en seksualiteit en in veel mindere mate op eerproblematiek in bijvoorbeeld de wereld van de sport, het leger of de (georganiseerde) misdaad.¹¹ Concreet betekent dit dat de politie ook sterk gericht is op eerproblematiek rondom zeden en seksualiteit in de familiekring. Met familie wordt hier niet het in westerse samenlevingen dominante 'kerngezin' bedoeld, dat bestaat uit een stel en eventuele kinderen, maar de *extended family*: dat is het kerngezin plus opa's, oma's, ooms, tantes, (achter)neven en (achter)niechten. Schendingen

4 Bij de beschrijving van eengerelateerd geweld in deze paragraaf is (letterlijk) gebruikgemaakt van eerder verschenen publicaties. Zie onder meer: Janssen 2017; Janssen 2020a.

5 Zie ook: Janssen 2017.

6 Van Dijken & Nauta 1978.

7 Nauta & Werdmölder 2002.

8 Van Eck 2003.

9 Janssen 2017.

10 Ferwerda & Van Leiden 2005.

11 Janssen 2017.

van de goede naam van de familie kunnen zich in de hele levensloop voordoen. Denk in dit verband maar eens aan het verzet tegen het besnijden van jonge meisjes, seksualiteit buiten het huwelijk (met name het verlies van maagdelijkheid bij jonge meisjes en vrouwen vóór het huwelijk, buitenechtelijke relaties en zwangerschappen) en het kiezen en verlaten van partners. In dit verband speelt ook de problematiek van huwelijksdwang en die van kindhuwelijken een belangrijke rol. Een belangrijk kenmerk van deze conflicten is dat een individu met groepsdruk van de familie te maken krijgt. Daar krijgen niet alleen vrouwen, maar ook mannen mee te maken. Dissident gedrag van individuele familieleden leidt niet alleen tot dodelijk geweld, maar ook tot bedreigingen, mishandelingen en psychisch geweld. Ook online spelen eercodes tegenwoordig een rol.¹² Conflicten worden verder niet alleen in Nederland beslecht, maar ook in landen van herkomst of in andere landen waar familie woont. Het is dan niet verbazingwekkend dat de politie eveneens te maken heeft met ontvoering en wederrechtelijke vrijheidsberoving. In dit verband moet ook de problematiek van ‘achterlating’ worden genoemd. Bij achterlating worden een vrouw en/of haar kinderen in het buitenland bij familie achtergelaten zonder identiteitspapieren, zodat zij niet zelfstandig naar Nederland kunnen terugreizen.¹³ Tabel 1 geeft een overzicht van verschijnselen die in verband worden gebracht met aantasting van de familie-eer in verschillende fasen van de levensloop.

Bij het Landelijk Expertise Centrum Eer Gerelateerd Geweld (LEC EGG) van de nationale politie worden jaarlijks honderden complexe zaken voorgelegd door de lokale eenheden van politie, de Immigratie- en Naturalisatiedienst (IND), de gespecialiseerde opvang, Veilig Thuis en het Knooppunt Huwelijksdwang en Achterlating. In 2020 werden 569 zaken aan het centrum voorgelegd. In 2% van die zaken (n=12) ging het om moord of doodslag. De meeste zaken gingen om bedreiging (31%, n=178) en mishandeling (31%, n=177). De casuïstiek speelde met name in een Turkse (19%, n=110), Marokkaanse (13%, n=73) en Syrische context (17%, n=95).¹⁴ De casuïstiek speelt in verschillende fasen van migratie: eerdergerelateerd geweld komt niet alleen voor onder eerste generatie migranten,¹⁵ maar ook onder reeds lang gevestigden.

12 Kock & Janssen 2019.

13 Janssen 2017.

14 LEC EGG 2021.

15 Janssen & Sanberg 2017.

Tabel 1 Issues die aan de familie-eer kunnen raken in de levensloop en mogelijke reacties

Fase in de levensloop	Issues die aan familie-eer raken	Mogelijke reactie
Kindertijd 0-12 jaar	Buiten de echt geboren worden Verzet tegen regels in het gezin	Besnijden Achterlating (Dreiging met) geweld
Pubertijd 12-18 jaar	Verzet tegen regels in het gezin Verlies maagdelijkheid Buitenechtelijke zwangerschap Verkrachting Het kiezen van een partner	Gearrangeerd huwelijk Huwelijksdwang Achterlating (Dreiging met) geweld Zelfdoding (Dreiging met) verstoting
Jongvolwassenheid 18-24 jaar	Verzet tegen regels in het gezin Verlies maagdelijkheid Buitenechtelijke zwangerschap Verkrachting Het kiezen van een partner Echtscheiding en het opnieuw aangaan van een relatie, eventuele discussie over gezag over de kinderen	Gearrangeerd huwelijk Huwelijksdwang Huwelijkse gevangenschap Achterlating (Dreiging met) geweld Zelfdoding (Dreiging met) verstoting
Volwassenheid 24 jaar en ouder	Verlies maagdelijkheid Buitenechtelijke zwangerschap Het kiezen van een partner Verkrachting Gearrangeerde huwelijken Echtscheiding en het opnieuw aangaan van een relatie, eventuele discussie over gezag over de kinderen	Huwelijksdwang Huwelijkse gevangenschap Achterlating (Dreiging met) geweld Zelfdoding (Dreiging met) verstoting

Bron: Janssen, 2017.

4 SPELEN MET DE POLITIE?

4.1 *Waarom het inschatten van eerzaken zo moeilijk is*

In de politiewereld wordt gesproken over ‘halen’ en ‘brengen’: bij ‘halen’ spoort de politie zelf strafbare feiten op en bij ‘brengen’ brengen burgers of partners in de veiligheidszorg de politie op de hoogte van strafbare feiten. Hoe het ook zij, of burgers nu zelf komen vertellen dat ze zich zorgen maken over een eerconflict in hun nabijheid of dat de politie dat zelf doet: deze situaties gaan altijd met emoties gepaard. In principe komt de politie op twee momenten in beeld: zodra burgers vrezende voor een conflict en steun zoeken om escalatie te voorkomen en nadat geweld uit naam van de familie-eer al heeft plaatsgevonden. Maar of het geweld nu wel of niet al heeft plaatsgevonden, de situatie inschatten blijft altijd moeilijk. Daarbij spelen verschillende factoren een rol: eerconflicten zijn – zoals hiervoor is uitgelegd – groepsconflicten. Er zijn dus veel personen bij betrokken. Bovendien kennen

eerconflicten vaak een slepend karakter. Dat maakt het voor politieambtenaren en andere professionals niet eenvoudig om snel een ‘kop’ en een ‘staart’ te ontdekken in een gebeurtenis die bij de professionals bekend wordt. Eerder heb ik eens een vergelijking gemaakt tussen het begrijpen wat tijdens een familieberaad gebeurt en het bezoeken van een theatervoorstelling: ‘Een (...) familieberaad kan vergeleken worden met een toneel: als het doek opgaat (de familie samenkomt) ziet de toeschouwer (in dit geval de politie) de belangrijkste spelers (de betrokkenen). Het publiek kent dan de rolbezetting, maar het programmaboekje is niet bijgeleverd. Stukje bij beetje krijgen de toeschouwers nieuwe informatie. In de eerste akte lijkt het stuk nog goed te overzien, maar in de volgende bedrijven wordt een min of meer caleidoscopisch beeld met verschillende verhaallijnen neergezet. Het publiek voelt zich met andere woorden steeds op het verkeerde been gezet. Stilletjes wordt duidelijk dat er maar één manier is om te achterhalen hoe een en ander afloopt: de hele voorstelling moet uitgezeten worden. Wie in de pauze vertrekt, ontdekt nooit de ware toedracht. Hier doet zich echter een belangrijke complicatie voor: na het familieberaad is de voorstelling nog niet afgelopen. Het stuk loopt namelijk *backstage* door’.¹⁶ Waar het me bij deze vergelijking om gaat, is dat het bij eerzaken niet gaat om *what you see, is what you get*. Integendeel, er zit een rationale in die zaken die professionals die onbekend zijn met deze materie vaak niet doorzien. Aandacht voor motieven van verdachten is echter essentieel.

4.2 *Waarom inzicht in het motief zo belangrijk is*

Toen ik me als antropoloog bij de politie ging bezighouden met eerdergerelateerd geweld, was ik van meet af aan geïnteresseerd in de vraag wat mensen beweegt om dit soort geweld te plegen. Aanvankelijk merkte ik dat het woord ‘begrijpen’ niet bij al mijn collega’s goed viel: het werd dan vooral verstaan als het legitimeren van geweld. Het gaat mij echter om ‘begrijpen’ in de Weberiaanse zin des woords: wat is voor mensen belangrijk en vormt de drijfveren achter hun gedrag? Inzicht in beweegredenen is niet hetzelfde als goedpraten van geweld.¹⁷ Dat inzicht is wel essentieel om goed politiewerk te kunnen doen. Hoe moet de politie anders adequaat reageren en een bijdrage leveren aan het voorkomen en/of stoppen van geweld?¹⁸

Dat het motief belangrijk is, wordt inmiddels breed in de veiligheidszorg onderkend. Zo wordt tegenwoordig in die zorg en ook bij de politie steeds meer gewerkt met hypothesen en scenario’s. Bij hypothesen gaat het over de vraag wat er gebeurd kan zijn. Een hypothese is een veronderstelling die geverifieerd of gefalsifieerd moet worden. Door hypothesen te plaatsen in volgorde van waarschijnlijkheid kan worden bepaald welke vragen in een onderzoek het meest relevant zijn en dus als eerste gesteld moeten worden. Een scenario is een uitwerking van een hypothese. Scenario’s gaan over de vraag hoe een voorval uit een hypothese gebeurd zou kun-

16 Janssen 2008: 101.

17 Zie ook het hoofdstuk van Bernard in deze bundel.

18 Janssen 2020b.

nen zijn.¹⁹ Dat denken kan je oefenen met games. In die studies over de inzet van games op deze wijze wordt overigens frequent teruggegrepen op het werk van Huizinga.²⁰ Spel is het politiewerk dus niet helemaal vreemd, maar dit terzijde.

4.3 *Nog eens terug naar het doorgronden van eerproblematiek*

Wat maakt het nou zo lastig om die eerproblematiek goed in te schatten? Het wordt in ieder geval moeilijk als professionals niet doorhebben dat het hier gaat om een groepsconflict en trachten de zaak af te doen als een vorm van huiselijk geweld tussen twee individuen.²¹ Een familie die haar eer verliest, verliest haar positie in de gemeenschap. Dat kan materiële consequenties hebben. Het kan er bijvoorbeeld toe leiden dat leden van de gemeenschap de winkel van de familie niet meer aan-doen. Een en ander kan ook leiden tot dramatische sociale gevolgen: wanneer één vrouw uit de familie ervan beticht wordt zich niet eervol te gedragen, kan dat tot gevolg hebben dat de gemeenschap ook andere vrouwen uit die familie als oneervol bestempelt en daarmee niet geschikt vindt als huwelijkskandidaat.²² Het gedrag van de één straalt altijd af op de groep. Zolang de smet niet is weggewerkt, leidt de hele familiegroep daaronder. Dat betekent dat familieleden ervaren dat zij belang hebben bij (gewelddadig) eerherstel: zonder dat eerherstel kan de familie immers niet optimaal functioneren in de gemeenschap. Dat maakt dan ook dat familieleden meewerken aan dit soort geweld. Dat levert vaak onbegrip op in de praktijk. Dan hoor ik collega's bij wijze van spreken verzuchten: hoe kun je nou aan zo iets meewerken? Maar in feite gaat het hier om een harde kosten-batenanalyse: betrokkenen bij eerconflicten vrezen dat, wanneer zij de goede naam van hun familie niet herstellen, de gevolgen nog vele malen dramatischer zullen zijn. Ook kunnen individuele familieleden vrezen voor repercussies, omdat zij bang zijn dat hen verweten wordt dat door hun handelen of nalatigheid de smet op de goede naam is ontstaan. Denk in dit verband maar eens aan een moeder die hard van leer trekt tegen haar dochter die van onzedelijk gedrag beticht wordt, omdat zij vreest anders zelf verweten te worden dat ze de zedelijke opvoeding van haar dochter niet goed volbracht heeft. Dit stuk wordt naar mijn mening door professionals binnen en buiten de politie lang niet altijd gezien; dat vraagt ervaring.

Het motief wordt dus dikwijls niet goed begrepen. Een gevolg daarvan kan zijn dat professionals het gevoel krijgen dat ze belogen worden of dat er een spelletje met hen wordt gespeeld. Maar dat is een ander soort spel dan dat wat Huizinga ons zo eloquent heeft geschetst. Het gaat hier immers om het overleven van de familie-groep. Ik heb er niet alleen moeite mee om van spelletjes te spreken, omdat het hier niet past in het kader dat Huizinga geschetst heeft. Een groter probleem ervaar

19 Snijders 2011.

20 Zie bijvoorbeeld: Lammes 2019; Meulemeester & Van den Oord 2021.

21 Zie voor een verdere uitwerking van de verschillen tussen huiselijk en eengerelateerd geweld: Janssen 2017.

22 Janssen 2020a.

ik met de normativiteit van uitdrukkingen als ‘spelletjes spelen’ en ‘kat-en muis-gedrag’. Dat negatieve oordeel kan namelijk goed zicht op de drijfveren van betrokkenen in de weg staan. Dan wordt het bijzonder lastig om dit soort zaken adequaat aan te pakken.

4.4 *Redenen waarom professionals zich bespeeld voelen*

Als de blik zo sterk gericht is op het belang van de familie, kunnen er ook redenen zijn om de politie niet alles te vertellen. Betrokkenen kunnen er zo bijvoorbeeld op uit zijn om een moord als een suïcide te presenteren. Intern weet men wel hoe de vork in de steel zit, maar dat hoeft de buitenwacht – lees: de politie – niet te weten. Waarom een lange detentie riskeren? Het komt ook voor dat betrokkenen bij eerproblematiek zo bang zijn voor reacties binnen de eigen familiekring, dat zij verhalen van het gebeurde aanpassen: denk in dit verband maar eens aan een jonge vrouw die geen maagd meer is en vrijwillig een seksuele relatie met haar vriend is aangegaan. Zij kan er dan voor kiezen om te vertellen dat zij het slachtoffer is van een verkrachting. Een professional die zoiets ontdekt, kan zich bespeeld voelen. Maar waar het in feite op neerkomt, is dat de vrouw in kwestie meer bevreesd is voor haar familie dan voor de politie. Als professionals de rationale achter eerproblematiek niet vatten, lopen ze de kans dat ze zich inderdaad bespeeld voelen.

Overigens mag ook niet onderschat worden dat in de loop der jaren ook burgers afkomstig uit oorlogsgebieden bij de politie in beeld zijn gekomen.²³ Zij weten lang niet altijd wat ze van de politie hier te lande kunnen verwachten. Negatieve ervaringen opgedaan in het land van herkomst of tijdens de reis naar Nederland, kunnen ook de verwachtingen ten aanzien van de Nederlandse politie meekleuren. Dat kan maken dat deze burgers niet bereid zijn het achterste van hun tong te laten zien.

5 TOT SLOT

Aan het einde van dit betoog kom ik nog eens terug op de citaten aan het begin van dit hoofdstuk. Shakespeares muizen vrezen anderen meer dan de kat. Volgens mij is dat ook wat vaak speelt bij de eerproblematiek. Het is belangrijk om goed te doorgronden welke consequenties van eerverlies door families worden gevreesd. Die angst daarvoor kan vele malen groter zijn dan die voor interventies van belangrijke instituties zoals de politie en haar partners in de veiligheidszorg. Pas als professionals dat goed beseffen, kunnen zij de twijfelzaaiende vraag van zich afschudden of zij, analoog aan de kat van Montaigne, spelen of bespeeld worden. Kortom, eerproblematiek is geen spel: bij een niet-adequate aanpak zijn er alleen maar verliezers.

LITERATUUR

- Huizinga, J. (1952). *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: H.D. Tjeenk Willink & Zoon N.V.
- Meulemeester, R., & Van den Oord, S. (2021). Vermijd dat de toekomst wordt gemist door over de grens van de organisatie te kijken: over het effect van spelsimulatie op crisisparaatheid, *BePrepared*, 2, 22-27. <https://nl.b-prepared.be/home--recentste-nummer#/magazine/2021/2>
- Ferwerda, H., & Van Leiden. (2005). *Eerwraak of eergeerelateerd geweld? Naar een werkdefinitie*. Arnhem: Beke.
- Janssen, J. (2008). *Je eer of je leven? Een verkenning van eerzaken voor politieambtenaren en andere professionals*. Den Haag: Stapel & De Koning.
- Janssen, J. (2017). *Focus op eer. Een verkenning van eerzaken voor politieambtenaren en andere professionals*. Den Haag: Boom criminologie.
- Janssen, J. (2020a). Eercodes op reis: de trek van het platteland naar de stad. In: M. Malsch, & J. W. Sap (red.), *Orde en verwarring in de stad. De veilige stad 2*, Den Haag: Boom criminologie, p. 181-193.
- Janssen, J. (2020b). *Observaties van de korpsantropoloog. Een antropologisch perspectief op wetenschapsbeoefening voor, met en bij de politie*. Den Haag: Boom criminologie.
- Janssen, J., & Sanberg, R. (2017). Eer op de vlucht. Over eergeerelateerd geweld in Nederlandse asielzoekerscentra, *Tijdschrift voor Veiligheid*, 2/3, 55-72.
- Kock, M., & Janssen, J. (2019). Jongeren en de dilemma's in hun online leefwereld. In: F. Koenraadt, K. 't Lam, & M. Lancel (red.), *Internet en sociale media. Een complexe realiteit in de forensische psychiatrie en strafrechtspleging*. Nijmegen: Wolf Legal Publishers, p. 147-155.
- Lammes, S. (2019). *Huizinga heroverwogen: spel in het digitale tijdperk*. Leiden: Universiteit Leiden.
- LEC EGG (2021). *Terugblik op 2020. Jaarverslag van het Landelijk Expertise Centrum Eer Gerelateerd Geweld*. Den Haag: LEC EGG.
- Nauta, A., & Werdmölder, H. (2002). Onderzoek naar kenmerken van eerwraak, *Tijdschrift voor Criminologie*, 4, 367-373.
- Snijders, K. (2011). 'Werken met hypothesen en scenario's'. In: N. Kop, R. van der Wal & G. Snel (red.), *Opsporing belicht. Over strategieën in de opsporingspraktijk*. Apeldoorn: Politieacademie, Lectoraat Criminaliteitsbeheersing & Recherche-kunde, p. 277-284.
- Van Dijken, P., & Nauta, A. H. (1978). 'Bloed- en eerwraak onder Turken in Nederland', *Algemeen Politieblad*, 127, 227-231.
- Van Eck, C. (2003). Kritiek die geen hout snijdt, *Tijdschrift voor Criminologie*, 4, 413-414.

WHAT EXACTLY IS PLAY, AND WHY IS IT SUCH A POWERFUL VEHICLE FOR CHILDREN'S SOCIAL, MORAL, EMOTIONAL, AND INTELLECTUAL DEVELOPMENT?

Peter Gray

1 INTRODUCTION

As a research professor of neuroscience and psychology at Boston College, I have been studying and writing about play for many years. I am an evolutionary psychologist, which means I am interested in human nature and how that nature came about through natural selection. Play is intrinsic to human nature, especially to that of human children. We would not be naturally playful if play did not serve valuable functions for our survival and wellbeing as individuals.¹ This chapter is about children's play. What really is play, and what functions does it serve in children's development?

2 PARADOXES OF PLAY

Play is a concept that fills our minds with contradictions when we try to think deeply about it.

- Play is serious, yet not serious. Watch children playing and you can see the often-serious expressions on their faces. And yet even very young children distinguish between the play world (a world of fiction) and the serious real world.
- Play is imaginative and spontaneous yet bound by rules. Play is always freely chosen by children (if it is not freely chosen it is not play) and offers infinite possibilities of how to behave, yet I am going to argue that play always has rules, which take the form of mental concepts of what is legitimate or not legitimate within the scope of the play chosen. Play is how children learn to follow rules.
- Play is not real; it takes place in a fantasy world, yet it is always about the real world and helps the child cope with that world. From an evolutionary perspec-

1 Gray 2019.

tive, we can think of the play world as a simulation world, a safe place to practice for the real world.

- Play is childish, yet it underlies many of the greatest accomplishments of adults. If you read the biographies and autobiographies of people with great accomplishments, especially accomplishments requiring innovative thinking, you find that many of them describe their achieving activities as play.

3 PLAY AS THE PRACTICE OF VALUABLE SKILLS

From a biological perspective, play is nature's way of ensuring that children and other young mammals will practice the skills needed for survival and, ultimately, reproduction. Animal behaviourists have observed that essentially all young mammals play. They play at the skills most essential to their survival.² You can largely predict what a young mammal will play at by knowing the major constraints on its survival. Predatory animals, such as those in the cat and canid families, play at predation. They play at chasing down or creeping and pouncing on pretend game (most often their littermates). Prey animals, such as antelope and zebras, in contrast, play at dodging and darting and getting away. Tag is a universal mammalian game, in which the preferred position for predators is to be the one doing the chasing and that for prey is to be the one doing the fleeing. Young monkeys, who must develop great skill in moving quickly from tree to tree in the canopy, play endlessly at chasing one another around in trees.

The young of our species have far more to learn, for success, than do the young of any other animal species, so it is not surprising that our young play far more, and in a far greater variety of ways, than the young of any other species, when they have the freedom to do so.

4 UNIVERSAL VARIETIES OF CHILDREN'S PLAY

Children everywhere, when free to do so, play in certain universal ways, which map well onto the kinds of skills that are essential to our human ways of living. Anthropologists report that children everywhere play in the following ways:³

- *Physical/locomotor play*: playful running, leaping, climbing, swinging, chasing, rough and tumble. This is the kind of play that we share most clearly with other mammals. Like other mammals, we have physical bodies, and active, vigorous play is how all mammals develop those bodies. Such play also often entails some risk, as when children climb high up in trees, and this is how children overcome fears and develop courage.⁴

2 Gray 2019.

3 Gray 2013a.

4 Gray 2020.

- *Linguistic play*: playful use of language. We are the animal that talks, and play is the primary vehicle for learning to talk. The earliest cooing and babbling of infants occur always in a playful mood, and their first words are always used playfully, not instrumentally. As children grow older, they become little poets, playing with the structure of language in their riddles, rhymes, and chants.
- *Constructive play*: playful building of things. We are the animal that has long depended upon building parts of our environment, such as tools, shelters, and means of conveyance. It is no surprise therefore that children everywhere play at building things. They build with stones, sticks, sand, mud, or in modern cultures with blocks and other toys specifically designed for building. They are practicing using their hands for construction and using those parts of their brain that plan the construction and control the hands.
- *Imaginary, fantasy play*: imagining roles and scripts and acting them out. When children do this socially, with other children, researchers call it *sociodramatic play*. We are the animal that is capable of imagination, and therefore, of hypothetical reasoning. We consider such reasoning, about things that do not exist in our immediate world, to be the highest order of human reasoning. Even little children – three-, four-, and five-year-olds especially – practice this constantly in their fantasy play.
- *Games with formal rules*. All play involves at least implicit rules, that guide the play's activities, but some play – formal games – involve clearly articulated rules that dictate what is allowed or not. We are the animal that everywhere, to live in society, must abide by certain socially agreed upon rules. Formal games – from Candyland to chess, or from hopscotch to soccer – are ways that children practice following and enforcing rules. In all cultures children play formal games. In modern cultures, such games are mostly competitive and the rules are there to create equivalent conditions for all players. In egalitarian hunter-gatherer cultures, formal games tend to be dancelike games, in which the players cooperate in ways that are formally defined.
- *Social play*. This cuts across all the other play categories. No matter how they are playing or where, most children, most of the time, prefer to play with other children. We are social beings, whose survival has always depended upon our getting along with and cooperating with one another. Play is the primary vehicle by which children learn to interact with peers in ways that support the others' needs as well as their own.

5

DEFINING CHARACTERISTICS OF PLAY

So far, I have listed some paradoxes of play and described how the ways that children play everywhere relate to the skills that human beings everywhere must develop. But what really is play? How do we know if an activity is play or not? Here I will

elaborate on a definition I developed from a variety of sources, including classic literature on play and ways that children themselves conceive of play.⁵

In brief, play is an activity that is a) self-chosen and self-directed, b) intrinsically motivated, c) structured by mental rules, d) imaginative, and e) conducted in an alert, active, but relatively unstressed frame of mind. Play need not be all-or-none. An activity is playful to the degree that these characteristics are or are not fully present. Pure play, which is far more common to children than to adults, has all these characteristics. In what follows I elaborate a bit on each of these characteristics to show how each contributes to play's power as a vehicle for children's healthy development.

5.1 *Play Is Self-chosen and Self-directed*

First and foremost, play is activity chosen and directed by the players themselves, not by an outside authority figure. So, right off, we see one of the most important sets of skills children learn in play – how to take initiative and choose and direct their own activities.

Play is self-chosen and self-directed, but as I already pointed out, most play, if children have their way, is social. This means that the choice of what and how to play must be made by all the players together. They must negotiate and compromise, to find and persist in ways of playing they all enjoy. Social play is how children learn to pay attention to the needs of others and to find ways to meet those needs as well as their own. Every rule that any player proposes must be approved, at least tacitly, by all the players. In this sense, play is the most democratic of all activities. The most crucial freedom in play is freedom to quit. Every player knows that players who are made to be unhappy will quit, which will end the play, so players are motivated to try to keep their playmates happy. It is not a stretch to say that play in this way provides a foundation for human morality.

When we adults take over children's play and direct it, such as in adult-directed sports, we deprive them of the opportunity to learn how to direct their own activities and solve their own problems. By my definition, when adults direct, it is no longer play.

5.2 *Play Is Intrinsically Motivated*

To say that play is intrinsically motivated is to say that it is done for its own sake, not for some reward outside of itself. The activity itself is its own reward. Play is how children discover what they like to do; it is how they find their passions. I have had the opportunity to survey young adults who grew up in conditions where they had essentially unlimited time and opportunity to play.⁶ One of my most interesting

⁵ Gray 2013b.

⁶ Gray 2017; Riley & Gray 2015.

findings is that a very high percentage of those people were, as adults, pursuing careers that they loved, careers that were direct extensions of the activities that they most enjoyed playing at as children. For examples, one participant who had played endlessly at building things became a machinist and inventor; another who played at making YouTube videos became a professional movie producer; and one who played passionately with boats as a child became a ship captain. I could go on with many other examples.

To say that play is done for its own sake rather than some reward outside of itself is not to say that play has no goals. Play often has goals, but the goals are experienced as an intrinsic part of the play, not as the sole reason for engaging in it. Goals in play are subordinate to the means for achieving them. For example, constructive play is always directed toward the goal of creating the object that the player has in mind. But notice that the primary objective in such play is the *creation* of the object, not the *having* of the object. Children making a sandcastle would not be happy if an adult came along and said, 'You can stop all your effort now. I'll make the castle for you'. That would spoil their fun. The process, not the product, motivates them.

Rewards in some cases can undermine play. They can turn an activity that children would otherwise enjoy for its own sake into something that the children perceive as work – something to do only for a reward. A classic example of this comes from an experiment conducted many years ago by Mark Lepper and his colleagues.⁷ They rewarded some preschool children (with a 'Good Player' certificate) for drawing a picture with a felt-tipped pen and asked others to draw such a picture with no mention of reward. They found that the rewarded children subsequently played less with felt-tipped pens than they had before, while the others continued to play in that way at a high level. The reward had turned what had been play into what the children now perceived as more akin to work – something you do for a reward rather than fun. The researchers also found that those who drew a picture for a reward drew worse pictures than those who drew just as part of their play.

5.3 *Play Is Guided by Mental Rules*

Play is freely chosen activity, but it is not freeform activity. It is not random activity. Play always has structure, and that structure derives from rules in the player's mind. People sometimes speak of 'unstructured play', but there is no such thing. All play is structured; it is structured by rules that the players make up or choose to accept. In formal games the rules are explicit, but in most other play they are implicit, not stated. The rules are endlessly modifiable, at the players' choosing, but there are always rules.

Even what may look like the wildest kind of play, rough and tumble play fighting, has rules. No kicking, no biting, no scratching, no hitting hard, if you throw someone you must throw them onto something soft, if you are the bigger and stronger of

7 Lepper *et al.* 1973.

the two you must self-handicap. The rules need not be stated, as both players know them, but if one accidentally or purposefully violates a rule the others will state it. Rules are what separate play fighting from real fighting; rules make it fun for both parties and not truly threatening.

In constructive play, the rule is that you must use the chosen medium to create some object or pattern that you have in mind. In sociodramatic play the main rule is that you must stay in character. If you are the pet dog, you must act like a dog. If you are Wonder Woman, you must act in the ways that you and your playmates believe Wonder Woman would act.

The main point I want to make here is that every form of play involves a great deal of self-control. When not playing, children may act according to their immediate biological needs, emotions, and whims; but in play they must act in ways that they and their playmates deem appropriate to the game. Play is nature's way of teaching children to control their impulses and to behave in accordance with shared conceptions of how to behave. Play is how children learn how to create, enforce, and follow rules.

5.4 *Play Is Imaginative*

Play always involves at least some element of imagination, or fantasy. It is always in some ways removed mentally from the real world. This is most obvious in *sociodramatic play*, where the players create the characters and plot, but it is also present to some degree in all other forms of human play. In rough and tumble play fighting, the fight is a pretend one, not a real one. In constructive play, the players say that they are building a castle, but they know it is a pretend castle, not a real one. In formal games with explicit rules, the players must accept an already established fictional situation that provides the foundation for the rules. For example, in the real world bishops can move in any direction they choose, but in the fantasy world of chess they can move only on the diagonals.

In play, children are continuously training their imagination. Imagination is key to the highest levels of human thinking. It underlies much of what adults do that we most admire. Among other things, it is the foundation for hypothetical-deductive reasoning: *If X is true, then what must follow from that?* Piaget claimed that children are incapable of such reasoning until eleven or twelve years old, but he was wrong. Even four-year-olds think hypothetically in the context of play, most obviously in sociodramatic play. *Let us pretend there's a troll under the bridge (the kitchen table). There is a troll under the bridge. We better not go under it, or we better bring it something to eat so it does not eat us.* This is hypothetical-deductive reasoning.

5.5 *Play Is Conducted in an Alert, Active, but Relatively Non-stressed Frame of Mind*

This final characteristic of play follows naturally from the others. Because play involves conscious control of one's own behaviour, with attention to means and rules, it requires an active, alert mind. Players must think actively about what they are doing. Yet, because play is not a response to external demands, and because the ends are relatively unimportant, and because the activity takes place in a fantasy world rather than the real world, and because the player is always free to quit, the person at play is relatively free from pressure or stress.

The mental state of play is what some researchers call *flow*. Attention is attuned to the activity itself, and there is reduced consciousness of self and time. The mind is wrapped up in the ideas, rules, and actions of the activity and relatively impervious to outside distractions. A great deal of research has shown that this flow state is the best state of mind for all sorts of creative activity, for breaking out of a mental set to solve insight problems, and for learning anything new. The playful mind is a mind primed for creativity, insight, and learning.

6 HOW PLAY PROMOTES ALL ASPECTS OF CHILDREN'S DEVELOPMENT

This final section is largely a review of what I have discussed above, though there are also a few new thoughts. Children are designed by nature to promote all aspects of their development through play.

6.1 *Play and Physical Development*

This one is obvious. Children, like other young mammals, develop strong muscles, strong hearts and lungs, and graceful movements through physical play. They are not designed to lift weights or run around tracks or swim back and forth in a pool. They are designed to chase one another around laughing and screaming until their sides are splitting. If we deprive them of such play, they are likely to grow up unfit and physically awkward.

6.2 *Play and Intellectual Development*

I have explained how play is the foundation for hypothetical reasoning. It also provides practice in all sorts of creative thinking. All play has rules, but the rules always allow for endless possible moves, so children at play are endlessly creative. Play regularly poses problems, which the children must solve, singly or collectively, to continue playing. Play is practice in hypothetical reasoning, creative thinking, and all sorts of problem solving.

6.3 *Play and Social/Moral Development*

Play is how children learn to make friends, and, as I have explained above, it is how they learn to negotiate, compromise, empathize, and follow rules.

6.4 *Play and Emotional Development*

Play is also how children learn to regulate the negative emotions of fear and anger. They play regularly in ways that induce a degree of fear, such as when they climb trees high up, or slide rapidly down icy slopes, or imagine that there is a child-eating troll under the table. They experience real fear in such play, and in the process, they learn that they can deal both mentally and physically with that fear and come out okay. Risky play is how children develop courage.

Children also sometimes get mad in play. Their negotiation does not work, or someone accidentally or purposely inflicts real pain in a play fight. They feel anger, but still want to continue playing. They learn with experience that lashing out turns into a real fight and ends the play and that temper tantrums generally get them nowhere with peers. So, play is a vehicle for learning how to deal constructively, rather than destructively, with anger. *Ouch, that really hurt; if you continue to do that I am out of here!*

Animal behaviourists have observed that other young mammals also play in risky, fear-inducing ways and play in ways that sometimes result in anger. They have developed the *emotion regulation theory* of play, which poses, just as I have said here for children, that one function of play is to teach young mammals how to deal effectively with fear and anger.

7 POTENTIAL RELEVANCE TO FORENSIC PSYCHIATRY

I am not an expert in forensic psychiatry, but it is not difficult, from the work and ideas I have described here, to see how a person's play history, growing up, could influence the likelihood of that person's getting into trouble with the law. Play is a big part of how children develop competencies, acquire empathy and social skills, learn to control impulses and follow rules, and learn to modulate negative emotions. Deficits in any or all these realms could easily increase the likelihood of behaviour that would result in legal troubles.

Many years ago, the psychiatrist Stuart Brown collected childhood histories from 26 young men who had been convicted of murder and 26 other young men who had similarly rough childhoods but had not been involved in violent crime.⁸ The primary difference between them was that the murderers were far less likely to have played as children than were the controls. It would be great to see newer research building on that finding.

8 See Brown 2014.

REFERENCES

- Brown, S. L. (2014). Consequences of Play Deprivation. *Scholarpedia*, 9(5), 30449.
- Gray, P. (2013a). *Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. Basic Books.
- Gray, P. (2013b). Definition of play. *Scholarpedia*, 8(7), 30578.
- Gray, P. (2017). Self-directed education– unschooling and democratic schooling. In: G. Noblit (Ed.), *Oxford research encyclopedia of education*. Oxford University Press.
- Gray, P. (2019). Evolutionary functions of play: Practice, resilience, innovation, and cooperation. In: P. K. Smith & J. Roopnarine (Eds.), *The Cambridge Handbook of Play: Developmental and disciplinary perspectives*. Cambridge University Press, p. 84-102.
- Gray, P. (2020). Risky play: Why children love and need it. In: J. Loebach, S. Little, A. Cox, & P. E. Owens (Eds.), *Fostering the inclusion of youth in the public realm: Design processes, practices, and policies for the creation of youth-inclusive public outdoor environments*. Routledge, p. 39-51.
- Lepper, M. R., Greene, D., & Nisbett, R. E. (1973). Undermining children's intrinsic interest with extrinsic reward: A test of the 'overjustification' hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 28, 129-137.
- Riley, G., & Gray, P. (2015). Grown unschoolers' experiences with higher education and employment: Report II on a survey of 75 unschooled adults. *Other Education*, 4(2), 33-53.