6

ARNOUD ENGELFRIET

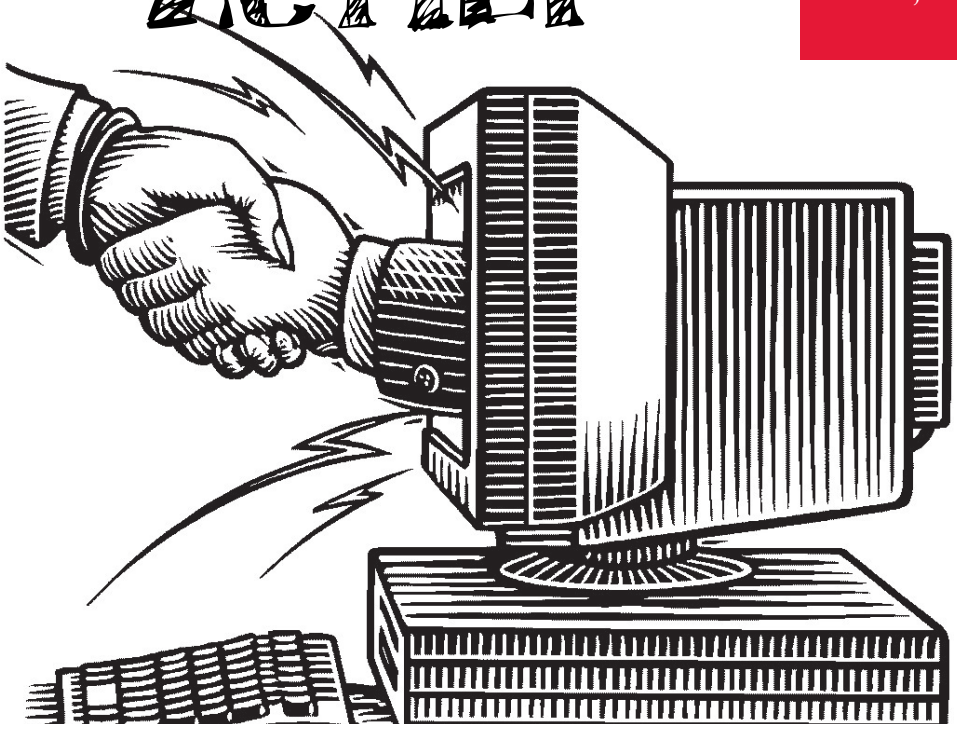
Voldoet het auteursrecht in een tijdperk waarin het kopiëren en verspreiden van informatie zo gemakkelijk is? Moet downloaden verboden worden?

# INTER-ACTIEF

22

INTROKAMP

Een woeste roze razernij van eerstejaars, die na het bedden claimen, spellen spelen en een tv-programma redden, een tof jaar beginnen. Marijn Pool praat ons bij.



BRAINSTORM

2012/2

brainstorm-2012-2-6.indd 1 14-11-2012 12:46:49

# INHOUDSOPGAVE


| | |
|---|---|
| Van de Redactie | 3 |
| Van het Bestuur | 4 |
| Recensie Turings Tango | 5 |
| Interactief bloggen | 6 |
| Puzzel | 12 |
| Zusje: Inter-Actief | 13 |
| Switch | 14 |
| Strip | 16 |
| SympoCie: Grote Denkers | 18 |
| Introkamp | 22 |


○○● Rubriek met een puur ontspannend karakter. Denk hierbij aan een puzzel of een stukje over een Coveractiviteit.

○●● Rubriek met een studiegerelateerd onderwerp, maar dat makkelijk wegleest. Er is geen voorkennis vereist om te kunnen begrijpen.

●●● Vakinhoudelijke rubriek die dieper op de stof in gaat. Mogelijkerwijs worden bepaalde vakken als voorkennis aangenomen.

# VAN DE REDACTIE

*AUTEUR: Sjors Lutjeboer, redactielid*

Het wordt steeds kouder in Nederland en jij zit lekker warm bij de kachel je nieuwe Brainstorm te lezen. Tegen de tijd dat deze editie bij je op de deurmat valt, of op de vloer, als je geen mat hebt, zitten je tentamens er al weer (bijna) op. Nu heb je genoeg tijd en rust om heerlijk te genieten van het verenigingsblad van Cover.

Het thema van ons drukwerk is ditmaal 'interactief'. Interactief, letterlijk betekenend: in beide richtingen verlopend. Eigenlijk staat er dus dat als je eerst het blaadje uitleest en vervolgens van achteren naar voren weer terugleest, je interactief bezig bent. Je bent actief in beide richtingen. Maar als je de Brainstorm in de reguliere richting uitleest en daarna weglegt, ben je slechts in één richting actief. Laten we dat on-interactief noemen. Dat is overigens niet hetzelfde als non-actief, want dat laatste is het blaadje überhaupt niet lezen. Dat is natuurlijk ondenkbaar. Als je voor de Italiaanse club Inter Milaan speelt ben je trouwens ook interactief, maar dat verder terzijde.

> Als je voor de Italiaanse club Inter Milaan speelt ben je ook interactief

In deze editie kun je lezen wat er op het programma staat voor het aankomende symposium van Cover. Tevens laten we zien hoe zelfs een blog interactief kan zijn. Daarnaast is er natuurlijk ruimte voor een (oud-)bestuurslid, ditmaal Jouke van der Weij.

Zoals ook in de vorige twee edities hebben we weer een Switch. Deze keer hebben we Joris de Keijser en Ben van Os gevraagd één van hun favoriete games uit te wisselen. Het resultaat kun je verderop in deze Brainstorm lezen.

Gezien het thema van deze editie hebben we onze vrienden van studievereniging Inter–Actief gevraagd een bijdrage te leveren. Ze hebben die kans aangegrepen en ons blaadje verrijkt met hun literaire kunsten. De puzzel komt ditmaal van de handen van Ayla Kangur. Maak hem en verdien een leuke prijs!

Je interactie met deze Brainstorm is na het lezen van dit voorwoord al een stukje groter geworden. Nu wacht de rest van het blaadje op je. En ook weer terug. Veel leesplezier!



brainstorm-2012-2-6.indd 3 14-11-2012 12:46:49

# VAN HET BESTUUR

AUTEUR: *Jouke van der Weij, oud-commissaris intern*

Toen ik de definitie van interactief op Google ging opzoeken, kwam ik een grappige definitie tegen: 'Een programma dat reageert afhankelijk van uw invoer.' Je zou je dan afvragen of een computerspel in zijn geheel een interactief programma is. Jij voert namelijk iets in en het spel reageert erop. Volgens deze definitie zou een computerspel interactief moeten zijn. Toen ik verder ging zoeken, kwam er nog een tweede definitie tevoorschijn: 'Elkaar beïnvloedend.' Nou moet ik zeggen dat ik soms erg gewelddadig kan worden wanneer ik aan het verliezen ben, maar meer dan dat heeft de computer geen invloed op mij. Natuurlijk reageer je op elke situatie in het spel wel weer anders, dus in principe is er een indirecte interactie tussen jou en je computerspel. Maar waar moet ik dan van uitgaan als het gaat om interactief zijn? Verschillende encyclopedieën nemen het woord met deze twee definities wel heel erg breed.

Kijken we naar iets wat als de meest standaard vorm van interactief gezien kan worden, namelijk 'communicatie', dan zien we al gauw een vorm van de tweede definitie. Iedere vorm van communicatie, of het nou schriftelijk of mondeling gaat, is interactief. De essentie van de communicatie blijft namelijk hetzelfde: je stelt een vraag of deelt iets mede en krijgt een antwoord, dat eventueel in de vorm van een wedervraag kan zijn. Natuurlijk verschilt in de verschillende communicatiemiddelen de reactietijd wel. Een brief gaat veel slomer dan een gesprek op Facebook. Veel van de eerste definitie zien we hier niet in terug. Je kunt communicatie nauwelijks een programma noemen.

Iets wat we allemaal van onze studie kennen zijn de beroemde A.L.I.C.E (Artificial Linguistic Internet Computer Entity) en Cleverbot. Dit zijn beide computerprogramma's die in staat zijn om met de gebruiker te communiceren. Deze chatbots zijn zo geprogrammeerd dat ze op bepaalde woorden kunnen reageren. Dit is wat ik zelf graag kunstmatige interactie noem. Het is geen echte interactie, omdat deze bots altijd op eenzelfde manier reageren. Zo kunnen er soms heel rare gesprekken tot stand komen.

> Dit is wat ik zelf graag kunstmatige interactie noem.

Spelcomputers zijn tegenwoordig vaak zo ontworpen dat ze kunnen reageren op bewegingen van de speler. Sommige doen dit met controller en sommige zelfs al zonder. Hier is de interactie met je computerspel al veel directer. Je moet bij veel spellen rennen, springen, vliegen, duiken, vallen, opstaan en weer doorgaan. Dus met de technologieën van vandaag zijn de twee definities van interactief wel goed genoeg.



brainstorm-2012-2-6.indd 4 14-11-2012 12:46:49

# RECENSIE TURINGS TANGO

AUTEUR: *Eveline Broers*

De naam Alan Turing zal de meesten van jullie niet vreemd in de oren klinken. Hij is de man die hielp Duitse codes te kraken in de Tweede Wereldoorlog, maar, belangrijker voor onze studies, ook de man die nauw betrokken was bij het begin van de computer en de vakgebieden informatica en kunstmatige intelligentie. Turings Tango beschrijft het werk van Alan Turing en de ontwikkeling die KI heeft doorgemaakt.

Dit jaar is het honderd jaar geleden dat Alan Turing geboren werd en 2012 is daarom uitgeroepen tot het Alan Turing-jaar. Ter ere hiervan is het boek Turings Tango geschreven.

Een belangrijk onderdeel van Turings werk is de bekende Turing Test, een test om te bepalen of computers kunnen denken; of ze zo goed kunnen worden dat ze (via chatten) niet meer van de mens te onderscheiden zijn. Bennie Mols, de schrijver van het boek, pleit dat de Turing Test achterhaald is, want er wordt weinig vooruitgang geboekt in de competities die er jaarlijks voor gehouden worden.

Menselijke intelligentie en computerintelligentie lijken steeds meer van elkaar te verschillen. Mols komt daarom met de term 'Turings Tango' die de Turing Test moet vervangen. Het gaat (volgens hem) om de vraag hoe mens en machine het beste samen kunnen werken. Hierbij kun je denken aan hedendaagse toepassingen van KI zoals spellingcheckers, autonavigatie en zoekmachines. Deze voorbeelden zijn voor iedereen bekend, maar de meeste mensen denken hierbij niet aan KI. Het boek kan dan ook interessant zijn voor mensen die niet veel van deze studie weten, zoals waarschijnlijk je ouders en vrienden. Bovendien is het boek vlot geschreven en wordt er nauwelijks vakjargon gebruikt, dus het zal aardig te volgen zijn voor mensen zonder achtergrond in de KI of informatica. Het boek kan dan ook interessant zijn voor je ouders en vrienden.

Ook voor Coverleden kan het een aardig boek zijn. Bijvoorbeeld als je weer even een vers beeld wilt hebben van wat er allemaal gebeurd is in het vakgebied, maar je kunt er waarschijnlijk ook wel wat nieuwe dingen van opsteken. Om het overzicht te verduidelijken bevat het boek ook een tijdlijn van KI en van Alan Turing.

Wat jammer is, is dat de schrijver wel erg zijn eigen mening verkondigt en het is natuurlijk maar de vraag of je het daar zelf wel mee eens bent. Op zich is het niet erg om je eigen visie te geven als je een vakgebied beschrijft, maar het wordt in dit boek naar mijn mening teveel gepresenteerd als 'de waarheid'. Denk dus ook eens na wat je zelf van sommige vraagstukken vindt als je het boek leest.



brainstorm-2012-2-6.indd 5 14-11-2012 12:46:49

AUTEUR: Arnoud Engelfriet & FoC

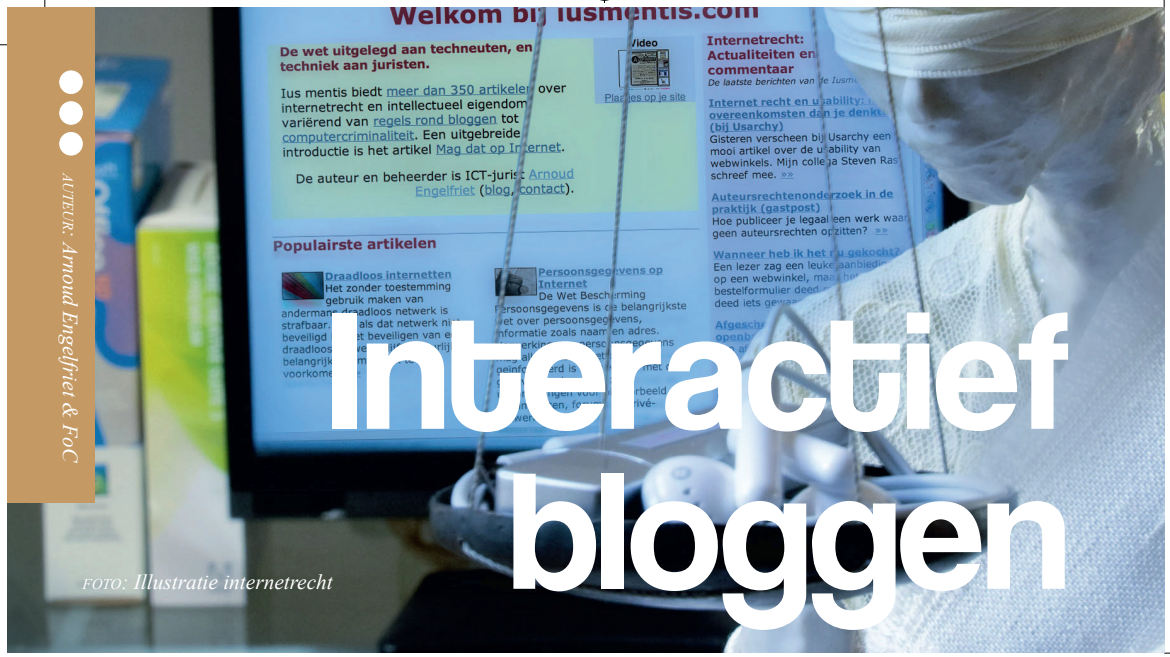



FOTO: Illustratie internetrecht

# Interactief bloggen

**In de wereld van blogs is de interactie vaak ver te zoeken. Je verkondigt je mening op het web, laat enkele reacties binnenstromen en gaat dan door naar een ander discussiepunt. Dat het ook anders kan, laten Arnoud Engelfriet en Future of Copyright zien.**

## 1 De maker beslist - Future of Copyright

Dat is volgens ons het uitgangspunt van het auteursrecht. Wie bloed, zweet, tranen of venture capital investeert in de totstandkoming en ontwikkeling van een creatief werk, moet zelf kunnen beslissen wat er met zijn creatie gebeurt. Dat is precies wat het eerste artikel van de Auteurswet zegt:
'Het [auteursrecht is het] uitsluitend recht van de maker van een werk van letterkunde, wetenschap of kunst of van diens rechtverkrijgenden, om dit openbaar te maken of te verveelvoudigen, behoudens de beperkingen bij de wet gesteld.'

Als je jouw werk wilt delen, deel je. Als je het achter een paywall wilt stoppen, stop je het achter een paywall. Als je jouw werk gratis wil verspreiden, omdat je op er een andere manier geld mee verdient, is dat je goed recht. Het is aan de maker of aan degene die het auteursrecht heeft verkregen om te beslissen hoe dat werk in de markt wordt gezet en welke prijs men moet betalen om dat werk te kunnen gebruiken of er een kopie van te kunnen bezitten. Dat is het zelfbeschikkingsrecht dat artikel 1 van de Auteurswet aan makers van creatieve content geeft.

De afgelopen 15 jaar heeft de techniek zich echter zo snel ontwikkeld, dat de prijs en moeite voor het kopiëren en verspreiden van digitale werken is gezakt naar ongeveer nul. Door de mogelijkheden die het internet biedt om snel en gemakkelijk informatie te verzenden en ontvangen, heeft het uitwisselen van creatieve content, zonder toestemming van de maker een grote vlucht geno-



brainstorm-2012-2-6.indd 6 14-11-2012 12:46:50

men. Deze stroom aan gegevens valt niet te controleren zonder inbreuk te maken op de privacy van internetgebruikers. Kunstenaars, ontwerpers, makers en rechthebbenden zien hun auteursrecht door de vingers glippen.
Een veelgehoord argument is 'dat het auteursrecht achterhaald is'. Dat het recht links en rechts illegaal is te omzeilen, maakt het niet direct niet meer van deze tijd. In feite is het juist meer van deze tijd, alleen heeft het recht tijd nodig om mee te groeien met nieuwe technologische ontwikkelingen. Immers, wanneer muziek, films en games op internet gratis voorhanden zijn, wordt het erg moeilijk om nog inkomen te verdienen met de productie van creatieve werken. Onze grote angst is dat veel artiesten en investeerders er de brui aan zullen geven en dat zo het aanbod verschraalt. En dat is net wat het auteursrecht wil voorkomen!

Kunstenaars, ontwerpers, makers en rechthebbenden zien hun auteursrecht door de vingers glippen

Over de erkenning van auteurschap is bijna iedereen het eens. Als je kijkt naar hoe mensen met Creative Commons-licenties omgaan, zie je dat bijna alle mensen die een CC licentie kiezen voor hun werk, in ieder geval willen dat ze genoemd worden als maker. CC-licenties zijn populair omdat ze je als maker in staat stellen om de toekomst van je werk in en bepaalde richting te sturen. Wat we verder proeven is een bijna alom gedeelde erkenning dat wie tijd en moeite in de productie van een werk stopt, daarvoor mag worden beloond. Het is alleen de vraag op welke manier.
Het is waar dat artiesten in het huidige systeem ook regelmatig achter het net vissen en dat het vooral de grote bedrijven zijn die er met de winsten vandoor gaan. Klopt. De grote platenmaatschappijen en filmproducenten zijn geen lieverdjes. Het heet ook niet voor niets de entertainmentindustrie. Het is ook waar dat deze bedrijven niet altijd even enthousiast met nieuwe technologieën aan de gang zijn gegaan om hun consumenten beter te bedienen. Maar als mensen zich daaraan storen, kunnen ze ook afzien van de koop van hun producten in plaats van ze gratis te downloaden. En artiesten die niet in dit systeem wensen te werken, kunnen ook hun eigen pad kiezen. Dat laatste gebeurt – mede dankzij het internet – overigens al met succes. Dit versterkt de onderhandelingspositie van artiesten tegenover de entertainmentindustrie.

Uiteindelijk zijn nieuwe businessmodellen het antwoord. Het ondemand tijdperk van entertainment kan ons niet snel genoeg beginnen. We denken alleen wel dat illegale file-sharing een grote belemmering vormt voor het ontstaan daarvan. Zolang veel content gratis en gemakkelijk te downloaden is en auteursrechten online nauwelijks te handhaven zijn, blijft het een rationele keuze om het nieuwe businessmodel nog even links te laten liggen en Mad Men van een torrentsite te halen. Nu groeit er een hele generatie op die het normaal vindt dat je voor content nooit hoeft te betalen. Er is een maatschappelijk signaal nodig dat file-sharing niet oké is. Een downloadverbod kan dat signaal zijn. Pas in die context is er ook een goede kans dat nieuwe businessmodellen slagen.



brainstorm-2012-2-6.indd 7 14-11-2012 12:46:51

## Laat de maatschappij beslissen - Arnoud Engelfriet

"De maker beslist". Dat is volgens Future of Copyright het uitgangspunt van het auteursrecht. En het klinkt zo logisch: wie bloed, zweet, tranen of venture capital investeert in de totstandkoming van een werk, mag toch zeker wel beslissen wat hij daarmee doet? Dat werkt voor alle eigendommen zo, van huizen tot de zaterdagse boodschappen. Dus waarom niet voor auteursrecht?

Simpel: auteursrecht is geen eigendomsrecht. Hoewel het vaak "intellectueel eigendom" genoemd wordt, is die term nogal misleidend. Eigendomsrecht is ingevoerd om het mijn en dijn te kunnen reguleren. Auteursrecht is om een heel andere reden ingevoerd, namelijk om testimuleren dat er creatieve werken worden gemaakt en op de markt worden gebracht. Die stimulans werd gezocht in de wortel van het exclusieve recht: als jij nou je verhaal als boek uitgeeft, dan mag je iedereen aanklagen die zonder jouw toestemming dat boek kopieert. Zo kun je als auteur geld vragen voor dat kopiëren, en daarmee inkomsten verwerven.

Het elegante van dit systeem is dat het geen kwaliteitstoets nodig heeft, in tegenstelling tot systemen waarbij de overheid subsidie geeft aan bepaalde kunstenaars (wie kies je? welke werken koop je aan?) of waarbij je als maker een mecenas moet zoeken die je werk hopelijk leuk genoeg geeft. Met het auteursrecht in deze vorm beslist de markt. Als veel mensen je werk kopen, dan verdien je veel geld. Maak je werk waar niemand op zit te wachten, dan krijg je geen inkomsten en dan moet je maar wat anders gaan doen. Zo ontstaat er een markt voor werken waar iedere auteur/maker zich op kan begeven en via zijn auteursrecht kan proberen zijn of haar boterham te verdienen.

Het nadeel van dit systeem is echter dat er niet geregeld is hoe die werken op de markt komen. Dat lijkt een trivialiteit: natuurlijk komt een verhaal in boekvorm of als feuilleton in een tijdschrift, dat hoef je niet op te schrijven. En als er een nieuw nuttig medium komt, dan zal die auteur natuurlijk zijn werk daarvoor uitbrengen. Hij wil toch geld verdienen?

Maar nee, de industrie gaat "niet altijd even enthousiast met nieuwe technologieën" om, zoals FOC het noemt. Dat is bepaald een understatement. Elke nieuwe innovatie op distributiegebied, van de pianola tot de grammofoonplaat, de bioscoop, de audio- en videocassette tot bittorrent, werdverketterd als mechanisme voor piraterij. Van de grammofoonplaat zouden we onze stembanden verliezen, de videorecorder was eensluipmoordenaar op het auteursrecht, betaaltelevisie een monster. Pas na héél veel geduw en getrek wilde daar nog wel eens verandering in komen. Maar eigenlijk altijd was daar wel een wetswijziging voor nodig, die bv. verplichte licenties instelde of een toeslag op lege opslagmedia invoerde. Op Buma/Stemra/Sena valt veel aan te merken, maar ze hebben wel een markt op gang geholpen die voordien flink vast zat.

> Het feit dat we anno 2010 als enige legale voorbeelden iTunes en Spotify kunnen noemen, is eigenlijk een schande.



brainstorm-2012-2-6.indd 8 14-11-2012 12:46:51

Bij de digitale omgeving ziet het er echter niet naar uit dat die wetswijzigingen er gaan komen. Dankzij steeds sterkere auteurswetgeving kunnen nieuwe businessmodellen en innovaties de nek om worden gedraaid voordat ze zich in de praktijk hebben kunnen bewijzen. Zo is het onmogelijk de politiek te laten zien dat die modellen waardevol zijn voor de maatschappij en dus óók bescherming verdienen.

Elektronische distributie van en toegang tot content is een groot goed, dat snel van de grond moet komen. Nieuwe modellen en technieken op dat gebied verdienen stimulans, geen ex parte verbod. Natuurlijk zitten er ook malafide groepjes tussen (de Pirate Bay-jongens zijn niet serieus te nemen), maar Kazaa en eerder Napster hebben het geprobeerd te regelen en kwamen nergens. Het feit dat we anno 2010 als enige legale voorbeelden iTunes en Spotify kunnen noemen, is eigenlijk een schande.

De samenleving heeft wensen, behoeften en rechten die voldaan en beschermd moeten worden, zoals Maarten Goudsmit het formuleerde. In het bijzonder is er nu een maatschappelijke wens om content in digitale vorm on-demand af te nemen. Niet "het product tv-avond" – gewoon, de film of serie die je wilt, wanneer je wilt. Er zijn nu genoeg kanalen die voorzien in die behoefte, maar die heten dan piraten en moeten keihard besteden worden. Een werkend alternatief lijkt nog ver weg.

Nieuwe businessmodellen en daarmee een wérkende markt zijn inderdaad essentieel. Maar waarom daar een signaal in de vorm van een downloadverbod voor moet worden afgegeven, begrijp ik niet. Als ik kijk naar wie er daadwerkelijk content naar de mensen brengt, en wie er dwars ligt, dan lijkt me een licentieplicht voor de contenteigenaren meer voor de hand te liggen. Napster, Mininova en Kazaa weten hoe je het publiek bereikt. Geef hen, en andere slimme jongens met nieuwe modellen, de ruimte om dat te doen, en geef de rechthebbenden geen kans om dat tegen te houden.

FOTO: Arnoud Engelfriet

Dat betekent niet dat alles dus maar gratis en vrij moet worden. Het gaat me nu even om het verbodsrecht, dat centraal staat in de Auteurswet. Dat moet anders: minder macht bij de auteur en meer macht bij de distributeur en de maatschappij. Laat de maatschappij beslissen hoe zij content wil afnemen, en zorg dat de auteurs daarvoor een billijke vergoeding krijgen.



brainstorm-2012-2-6.indd 9 14-11-2012 12:46:52

## 3. Een goede markt voor digitale downloads - Future of Copyright

Ha, dat gaat goed. We hebben allebei één post geplaatst en de stellingen zijn ingenomen. De maker versus de massa. Het leuke van deze discussie is dat we eigenlijk hetzelfde willen. Arnoud en wij willen allemaal een online omgeving met een goed, ruim en makkelijk toegankelijk aanbod aan mooie films, games, e-boeken, journalistiek, muziek en ga zo maar door. En daar willen we best voor betalen.

Het grote verschil zit in ieders geduld en de route die we kiezen naar het eindstation. Arnoud doet een paar voorstellen voor mogelijke modellen, waaronder 'all you can eat' mediabuffets, in de vorm van een heffing of een vooraf vastgestelde prijs. Met de signalering dat de entertainmentindustrie niet voldoet aan de behoeftes van een aanzienlijk deel van haar (potentiële) klanten zijn we het helemaal eens. Waar we anders over denken is de manier waarop we de condities scheppen voor een ruim aanbod aan content.

Volgens mij gaat de onvrede in Arnouds stuk niet zozeer over het auteursrecht, maar over de krampachtige houding van een aantal grote rechthebbenden. De reden dat er zo'n luide roep is om hervorming van het auteursrecht heeft dan vooral te maken met het breken van de marktmacht van rechthebbenden en ze te dwingen tot vernieuwende distributiemodellen.

Wij denken dat een downloadheffing of een ander door de overheid opgelegd model een aantal vervelende nadelen heeft die een goede oplossing eerder verder weg brengen dan dichterbij.

Om te beginnen is de kans groot dat een oplossing als een internetheffing het ontstaan van nieuwe businessmodellen in de weg zit. Als niet de markt, maar de overheid bepaalt wat de waarde is van content, dan sluit je de mogelijkheden voor variatie door nieuwe dienstverleners uit. Juist door auteurs, artiesten en rechthebbenden zeggenschap te geven, ontstaat ruimte voor variatie in prijzen, diensten en manieren van distributie. Wanneer we van tevoren helderheid willen over het hoe en wat van digitale distributie, behoren aanbiedingen tot het verleden, net als premiumversies, of limited editions. Wij vinden ook dat rechthebbenden nu te weinig doen met die ruimte, maar denken dat het middel erger is dan de kwaal.

Daarnaast is de eerlijke verdeling van de inkomsten uit zo'n one size fits all oplossing bepaald niet gemakkelijk. Arnoud is erg positief over de mogelijkheden van de stichtingen dien in Nederland vergoedingen innen voor artiesten, ondanks het matige track record van deze organisaties. Wanneer deze de prijsstelling gaat bepalen en alle inkomsten eerlijk moet verdelen, moet ook het downloadverkeer heel nauwkeurig in de gaten worden gehouden. Dat kan, maar vergt zorgvuldige coördinatie en maakt het heel verleidelijk om technieken als deep packet inspection te gaan gebruiken om te zorgen dat alle downloads via alle portalen wel in kaart worden gebracht.

Wij denken dat de beste weg naar een ruim aanbod aan digitale content niet ligt in het afzwakken van intellectuele eigendomsrechten, maar dat die beter gezocht kan worden in het verbeteren van de markt.

Er is namelijk een goed voorbeeld van een land dat aan de ene kant de rechten van makers en investeerders hoog houdt en waar te-



brainstorm-2012-2-6.indd 10 14-11-2012 12:46:52

gelijkertijd een bloeiend aanbod aan digitale content is. Dat land is de VS. De meeste diensten waar we hier van dromen, on-demand film- en tvsites met een collectie waar je u tegen zegt, uitgebreide muziekdiensten of gamen in de cloud: in de VS heet het Netflix, Hulu, Vimeo, Apple TV, Rhapsody, Kazaa, Amazon mp3, Direct2drive, OnLive, Steam etc. Het kan dus wel, als de markt groot en duidelijk is. Ook is er ruimte genoeg voor innovatie: in het lijstje hierboven vindt je een gezonde mix van nieuwkomers en oude rotten.

piraterij zal afnemen wanneer er meer legale alternatieven zijn

Een groot nadeel van Nederland is het formaat van de markt. Blijkbaar zijn 16 miljoen consumenten niet genoeg om haast te maken met digitale distributie. De belangrijkste stap die nu gezet wordt, komt uit Brussel. Het harmoniseren van de Europese online markt is niet voor niets één van de speerpunten van het beleid van Eurocommissaris Kroes. Door te zorgen dat licenties en rechten in heel de EU op dezelfde manier geregeld zijn, wordt het voor aanbieders van content opeens heel aantrekkelijk om diensten te gaan leveren in deze markt. Met meer dan 500 miljoen potentiële klanten die allemaal min of meer op dezelfde manier bediend kunnen worden, ontstaat opeens een markt die bijna twee keer zo groot is als de VS.

Bij het vervolmaken van die markt hoort ook het duidelijk afbakenen wat mag en wat niet. En daar is een downloadverbod een belangrijk onderdeel van. We denken ook dat piraterij zal afnemen wanneer er meer legale alternatieven zijn, maar delen Arnouds vertrouwen in de goedheid van de mens minder. Zolang het zo gemakkelijk en toegestaan blijft om de nieuwste uit Hollywood gratis van een site te halen of te streamen, is het de meest rationele keus voor een consument om het gratis alternatief te kiezen. Het is dan ook niet verwonderlijk dat door ons 'liberale' downloadbeleid we niet hoog op het prioriteitenlijstje van Hollywood staan daar waar het gaat om de invoering van nieuwe diensten.

Als we graag toegang willen tot goede content, werken file-sharing, downloadheffingen etc. naar ons idee averechts. Daarmee vervreemden we ons van de makers en distributeurs. We hoeven niet van ze te houden, maar we kunnen op z'n minst een kopje koffie met ze drinken.

*Alle blogs vallen onder de Creative Commons BY-SA 2.5 licentie.*

*Een dialoog is natuurlijk nooit ten einde met drie woordwisselingen. En zeker een discussie over een dergelijk gevoelig onderwerp houdt niet zo snel op. Ben je nou benieuwd waar dit gesprek heen gaat? Lees dan snel verder op http://brainstorm.svcover.nl/blogdialoog.pdf!*



brainstorm-2012-2-6.indd 11 14-11-2012 12:46:52

# PUZZEL

AUTEUR: *Ayla Kangur*

Na een lange dag hard slacken in de Coverkamer besluiten tien Coverleden eten te bestellen. Aangezien de jongens na al dat ge-supersmash wel toe zijn aan wat vrouwelijke aandacht, besluiten de leden zich op te splitsen in vijf groepjes van twee. Elke jongen bestelt samen met één meisje om 18.00 uur een maaltijd via thuisbezorgd.nl. Zoals gewoonlijk duurt het even voordat de verschillende maaltijden bezorgd worden. Wie at samen met wie? Waar bestelden ze? En hoe laat werd hun eten bezorgd?

Stuur de 5 eetafspraken voor 1 januari naar brainstorm@svcover.nl en maak kans op een leuke prijs.

- Anita en Diederick moesten een half uur langer wachten op hun eten dan het stel dat bij Domino's had besteld.
- Eveline belde de Blauwe Lotus.
- Arnoud at niet samen met Trudy.
- Om 19.00 uur belde de bezorger van de Wachtkamer om te zeggen dat hij voor de deur van de Bernoulliborg stond.
- Deze bezorger belde niet naar Eric en zijn eetpartner.
- Dyon bestelde een maaltijd bij de Hasret.
- Laura en haar eetpartner konden pas om 20.00 uur eten, maar Joris en zijn eetpartner moesten het langst wachten van allemaal omdat Joris was vergeten om op de 'verstuur'-knop te drukken.

| | | Man | | | | | Zaak | | | | | Tijdstip | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Joris | Arnoud | Eric | Dyon | Diederick | Hasret | De Blauwe Lotus | De Wachtkamer | Domino's | El Torro | 19.00 uur | 19.30 uur | 20.00 uur | 20.30 uur | 21.00 uur |
| Meisje | Laura | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Trudy | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Anita | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Lianne | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Eveline | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tijdstip | 19.00 uur | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 19.30 uur | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 20.00 uur | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 20.30 uur | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 21.00 uur | | | | | | | | | | | | | | | |
| Zaak | Hasret | | | | | | | | | | | | | | | |
| | De Blauwe Lotus | | | | | | | | | | | | | | | |
| | De Wachtkamer | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Domino's | | | | | | | | | | | | | | | |
| | El Torro | | | | | | | | | | | | | | | |



brainstorm-2012-2-6.indd 12 14-11-2012 12:46:52

# ZUSJE: INTER-ACTIEF

AUTEUR: *Bas Janssen*

Geachte lezer,

in·ter·ac·tief (bijvoeglijk naamwoord, bijwoord) 1. onderling samenwerkend: een interactief computerprogramma dat vragen stelt aan de gebruiker, waarop deze moet antwoorden

Soms word je verrast in het leven en wij werden als bestuur verrast door jullie. Een stukje schrijven in een blad van een zusterverenigingis natuurlijk altijd een eer, maar beseffen dat het thema van de Brainstorm Inter-*Actief* is, zorgt voor een moment van aangename verrassing.

Op Inter-*Actief* gebied zijn wij als bestuur natuurlijk een autoriteit. We willen jullie dan ook graag iets meegeven van Inter-*Actief*. Inter-*Actief* bestaat sinds 12 maart 1981 en heeft op dit moment circa 900 leden. Inter-*Actief* bestaat op dit moment uit 34 commissies die gerund worden door 124 actieve leden. Het meest gelezen blad bij Inter-*Actief* is het meest gelezen studentenblad de Donald Duck, waar onze leden in de 43ste uitgave in 2012 kennismaken met RUG.

De Brainstormredactie doet uitmuntend werk. Zij inspireert de lezer met de keuze voor dit thema en geeft daarmee de essenties aan in het leven. Als bestuur van Inter-*Actief* zijnde willen wij een bijdrage doen. Wij nodigen iedereen uit om een keer in zijn leven naar Inter-*Actief* te gaan.

**I**nter-*Actief*

**N**ieuwsgierig,
Nadrukkelijk, Nobel, Nodig.

**T**enue.
Het blauw/witte Inter-Actief logo.

**E**cosysteem.
Inter-Actief draait als een ecosysteem. Oudbesturen, leden, integratie van commissies.

**R**oeping.
Lid zijn bij Inter-Actief is een roeping, maar ook duidelijk een terechte keuze.

**A**rbeid.
124 actieve leden. 34 commissies. Inter-Actief gaat 24 uur per dag door.

**C**ombinatie.
Een verzameling van briljante mensen.

**T**alent.
Inter-Actief is ontstaan en blijft bestaan door mensen met talent.

**I**nteressant.
Eén blok inhoud en gevoel voor humor.

**E**nergiek.
Wij doen mee, hebben inbreng en staan altijd klaar voor elkaar.

**F**antastisch.
Zo zijn we.



brainstorm-2012-2-6.indd 13 14-11-2012 12:46:52

AUTEURS: *Joris de Keijser & Ben van Os*

## Final Fantasy 7: Crisis Core

*Joris* - FF7:CC is een actie-rpg met een zeer meeslepend verhaal en een prettig werkend combat-systeem. Het is een sequel van het veel geroemde Final Fantasy 7, maar is ook prima als opzichzelfstaand verhaal te volgen. Het spel is zeer vernieuwend ten opzichte van de rest van de normale FF-spellen in het feit dat het volledig real-time is en op een emotionele wijze dieper inzicht geeft op een al bestaand spel.

*Ben* - Joris heeft mij Crisis Core aangeraden. Na wat opstartproblemen met de PSP, waarmee ik niet eerder gespeeld had, dook ik het verhaal in als Zack Fair, een karakter uit het Final Fantasy-universum. Je speelt de rol van elite-soldaat/ninja en voert missies uit. Het spel is erg toegankelijk. De tutorial zit goed in het verhaal verwoven waardoor ik snel doorhad hoe ik acties uit kon voeren zonder dat het belerend of saai overkwam en het feit dat je via een in-game encyclopedie alle tutorialhints opnieuw op kon roepen indien gewenst kwam zeker van pas.

Het leukste uit dit spel vond ik het combatsysteem. Op willekeurige momenten gedurende gevechten kan je via een soort gokautomaat een willekeurige bonus krijgen. Dit varieert van een extra sterke aanval met spectaculair filmpje tot een permanente statboost. De verrassing hield voor mij gevechten interessant: je weet nooit wat er allemaal kan gebeuren, ook al zijn de tegenstanders in een bepaald gevecht compleet standaard.

Ik had wel wat kennishiaten bij deze prequel van Final Fantasy VII – een bepaalde mate van bekendheid met de wereld en de organisaties die de dienst uitmaken lijkt verondersteld te worden. Zack werkt bijvoorbeeld voor een organisatie genaamd SOLDIER die, naar ik begrepen heb, ook in andere Final Fantasy-spellen voorkomt. De taak en inhoud van deze organisatie worden minder duidelijk uitgelegd voor nieuwelingen dan ik eigenlijk zou willen. Ook komen er vele personages voor uit de rest van de serie.

Al met al is Crisis Core een vermakelijk spel, maar ik denk dat voornamelijk fans van de hele Final Fantasy-serie het volledig weten te waarderen. De gameplay is onderhoudend maar niet spectaculair. Het verhaal is wat ontoegankelijk voor mensen die onbekend met dit universum zijn en heeft uiteindelijk gewoon minder impact als de personages volledig nieuw voor je zijn.

## Tropico 4

*Ben* - Ik heb Joris het spel Tropico 4 aangeraden. Ik heb me eerder dit jaar erg goed vermaakt met dit spel waar je als El Presidente van een tropisch eiland in een vrolijke, Caribische sfeer je onderdanen tevreden probeert te houden en ik schatte in dat Joris dit ook wel zou weten te waarderen.

*Joris* - “El Presidente!

Ik heb hier belangrijke informatie waar u even naar moet kijken. Zoals u weet hebben de onderdanen van uw dictatuur het



brainstorm-2012-2-6.indd 14 14-11-2012 12:46:52

genoegen om onder u te leven, maar er gaan geruchten dat de gezondheidszorg niet goed is! Er schijnen al drie mensen omgekomen te zijn door verkeerde medicijnen of tekort aan zorg! Mijn advies als eerste adviseur van de 'eerlijk verkozen' dictator van Tropico is dan ook om een extra ziekenhuis te bouwen en externe dokters aan te trekken om de bevolking tevreden te houden. En, als u toch bezig bent, een paar extra agenten op straat om de uitstraling te geven dat El Presidente het meest veilige eiland van de Caraïben onder zich heeft!

Ook Generalissimo Santana heeft wat zaken die direct uw attentie vereisen. Zo vindt de Verenigde Staten dat er niet genoeg industrie op ons eiland is en ze zullen hun steun intrekken als dit niet verbetert! Aan de andere kant zeuren de Sovjets dat de behuizing van de bevolking echt tekort schiet en dat het voedsel van te lage kwaliteit is! Ongehoord natuurlijk! Welk ander volk krijgt GRATIS eten van zijn president? Ondanks dat wij onderdanen natuurlijk inzien dat El Presidente de vrijgevigheid zelve is, zult u dit ook aan zowel de VS als de Sovjet Unie moeten laten zien, opdat zij vrijgevig richting onze staat zullen blijven.

Een ander probleem dat op het programma staat is het herrijzen van de rebellie onder de bevolking. Alhoewel de meeste mensen natuurlijk El Presidente verafgoden, zijn er hen die denken dat misschien een ander beter in staat is ons prachtige Tropico te leiden! Mijn advies is dan ook om in de buurt waar deze 'mensen' bivakkeren een legerbasis te bouwen om enige opstand direct de kop in te kunnen drukken.

Tevens is er een natuurramp op komst! Het advies van de minister van educatie is om meer hogeropgeleiden op het eiland te krijgen. Zij kunnen banen ter voorspelling van dit soort rampen nemen, want op ongevallen door de natuur zit natuurlijk niemand te wachten."

## Samengevat:

Tropico 4 is een spel waar je een dictator bent die moet zorgen dat zijn eiland goed loopt. Zorg, woningen en eten moeten voor de bevolking gratis voldoende voorradig zijn. Het land moet verdedigd zijn tegen invasie en terroristen. Daarnaast moet er een goedlopende economie zijn die ervoor zorgt dat zowel de inport als de export in orde is. Tropico 4 is een spel vergelijkbaar met Simcity, maar dan met een heerlijk Caribisch tintje. De sfeervolle muziek en humor zorgen ervoor dat dit spel voor vele uren vermaak zorgt!



brainstorm-2012-2-6.indd 15 14-11-2012 12:46:53

# STRIP

AUTEUR: Alex Hamelink

brainstorm-2012-2-6.indd 16 14-11-2012 12:46:53

brainstorm-2012-2-6.indd 17 14-11-2012 12:46:55

foto: Logo SympoCie 2012

## Symposium 2012

Op donderdag 29 november 2012 vind het jaarlijkse Coversymposium plaats. Dit jaar is er plek voor de kleine werkers in die grote denkers in onze samenleving, het gaat allemaal om rekenkracht. Meer rekenkracht is meer beter, hoor je een prototypische student wel eens zeggen. Als je nog een Pentium II processor in je pc hebt zitten, word je waarschijnljik wel blij van een upgrade naar een i7. Zo'n upgrade is natuurlijk triviaal. Maar de echte rekenmonsters zitten niet te wachten op een i7, die zijn dat station al lang gepasseerd. Dus op welke manieren kom je tot meer rekenkracht die ook nog eens praktisch haalbaar zijn? Om antwoord te krijgen op deze vraag, en voor een enorm toffe dag met een lunch en een afsluitende borrel, moet je natuurlijk langskomen op het symposium. En om je alvast een idee te geven over de onderwerpen kan je hier alvast de abstracts van de praatjes lezen.



brainstorm-2012-2-6.indd 18 14-11-2012 12:46:56

## Interdroid: A Flock of Middleware

*Roelof Kemp*

In this talk we will present the Interdroid middleware for mobile computing. Interdroid consists of several components that ease the development of advanced mobile applications that make use of, or can benefit from, the use of distributed computing. The Cuckoo component simplifies computation offloading, that is executing compute intensive tasks on remote devices. Raven is a decentralised distributed data management middleware, that allows applications to very dynamically define structured data and subsequently offers versioning and synchronisation with other devices. The SWAN framework eases the development of context-aware applications. Using powerful expressions developers can describe a context situation where the application has to respond to.

## Big Brain is Watching You. Privacy in een tijd van supercomputers

*Bas van Schoonhoven*

Wat is "privacy"? Wat betekent de explosief groeiende verwerkingscapaciteit van computers en computernetwerken voor de privacy van mensen? Hebben we – met dank aan de informaticastudenten van vandaag – in de toekomst geen privacy meer? Op deze vragen gaat Bas tijdens deze presentatie in, gebaseerd op de ervaringen die hij als onderzoeker bij TNO heeft opgedaan.

## Grote Werkers

*Walter Lioen*

Sinds 1984 huisvest en beheert SARA de nationale supercomputer en ondersteunt SARA wetenschappelijke onderzoekers bij het optimaal gebruik hiervan. Dit roept meteen een aantal vragen op:

Wat is nu eigenlijk een supercomputer?

Waar worden supercomputers voor gebruikt?

Hoe zien supercomputers eruit?

Waar staat Nederland ten opzichte van Europa en de rest van de wereld?
Na beantwoording van deze vragen, geven we een overzicht van de huidige top-of-the-line supercomputers. Verder kijken we naar (toekomstige) ontwikkelingen in (super)computerarchitectuur en de potentiële gevolgen voor parallelle programmeerparadigma's.
De meeste mensen kennen waarschijnlijk de wet van Moore: "Door de technologische vooruitgang verdubbelt het aantal transistors in een geïntegreerde schakeling elke 2 jaar." Rekening houdend met de toenemende snelheid van transistors, verdubbelen IC's hun performance elke 18 maanden. Deze trend bestaat al meer dan een halve eeuw en zal zich naar verwachting nog ten minste tot 2015 of 2020 voortzetten. Kijkend naar de TOP500 (die begon in 1993), de lijst van de meest krachtige supercomputersystemen van de wereld, zien we dezelfde performance trend.

Vanuit applicatieoogpunt (softwareontwikkeling), zijn we geïnteresseerd in de architectuurontwikkelingen. Komend van vectorcomputers, zijn we via parallelle vectorcomputers geëvolueerd naar massaal parallelle computers. Dit betekende ook veranderingen in de programmeerparadigma's. Het huidige nummer 1 systeem (TOP500, juni 2012) heeft ruim anderhalf miljoen cores. Wat betekent dit voor high-performance softwareontwikkeling? In de huidige top 10 vinden we 3 systemen met accelerators (3 GPU clusters). De vraag is natuurlijk hoe de architectuur van de toekomstig exascale systemen eruit gaat zien. Een belangrijkere vraag is wat dit zal betekenen voor de applicaties. De huidige de facto standaard is het gebruik van Fortran/C/C++ in combinatie met MPI/OpenMP. Hebben we behoefte aan nieuwe paradigma's, zoals PGAS talen of OpenCL en wat is hun huidige status?



brainstorm-2012-2-6.indd 20 14-11-2012 12:46:59

brainstorm-2012-2-6.indd 21 14-11-2012 12:46:59


# Jouw studievereniging wil het je zo voordelig en makkelijk mogelijk maken.

## Dus hebben ze een boekenleverancier die daarbij past.

STUDY STORE

Bezoek ons op studystore.nl
of één van onze winkels in
Groningen:

Oude Kijk in 't Jatstraat 19
9712 EA Groningen
(naast de UB)

Zernikeplein 11
9747 AS Groningen

www.studystore.nl

AUTEUR: Marijn Pool

# Big Brother is watching you

FOTO: tien kilo meel, 25 liter potgrond en een emmer water

**Elk academisch jaar van Cover begint met een introkamp. Ook afgelopen september was het weer raak. In de voor ons inmiddels bekende Harmsdobbe kreeg een record aantal eerstejaars weer een spoedcursus studiegenoten en Cover leren kennen. Dit is een kijkje door de ogen van een van die eerstejaars: Marijn Pool.**

Het is alweer een aantal weken geleden dat het kamp geweest is en daarom staat mij niet alles meer bij, maar ik zal mijn best doen een compleet verslag te geven. Ik merk zelfs dat, nu ik erover nadenk en de foto's terugkijk, ik alweer het kampgevoel boven voel komen.

Na een algemene introductie voor de studie werden we allemaal op pad gestuurd naar de bussen om verscheept te worden naar Bakkeveen. Big Brother liet al wat van zich weten voordat we goed en wel op weg waren en wel in de vorm van een zware wolkbreuk. Na een sprintje naar de bus en een daarop volgende, best wel gezellige, busreis kwamen we in Bakkeveen aan waar we na een kort openings-



brainstorm-2012-2-6.indd 22 14-11-2012 12:47:01

praatje ons bed voor het kamp mochten gaan claimen.

Eenmaal ingericht begonnen de daadwerkelijke activiteiten. Om te beginnen uiteraard de standaard kennismakingsspelletjes die met 'luid' gejuich ontvangen werden. Dit gejuich werd snel beter nadat iedereen die de schoenen zeiknat gekregen had in het natte gras een gevoel kreeg van: ach wat maakt het uit. Nadat 'iedereen' elkaar had leren kennen gingen we door met kletsen, voetballen, chillen en kaarten.

En daar, daar was het langverwachte moment van het uitreiken van de t-shirts. He wacht eens even, de t-shirts zijn roze, dat was niet verwacht. Ach ja, iedereen loopt erin, dan maar weer verder met uitpluizen hoe klaverjassen moet terwijl je een Michael Jackson-imitatie doet.

Het wil zo zijn dat je van al deze bezigheden nog trek kan krijgen ook. Nadat het, wel een beetje late, diner opgediend was, kwam de verwachte stilte tijdens het eten niet opzetten omdat het gewoon veel te gezellig was. Dit was ook goed te merken in de uren erna, iedereen was lekker aan het kletsen, wat aan het drinken, met een (kapotte) voetbal aan het spelen of gewoon aan het chillen in het klimrek.

He wacht eens even, de t-shirts zijn roze, dat was niet verwacht.

Toen het eenmaal echt goed donker was geworden was het dan zover: Het Avondspel!! Iedereen werd in groepen opgedeeld en het donkere bos ingestuurd, waar dankzij het rijkelijk aanwezige maanlicht een magisch sfeertje ontstond. Vooral toen er in een keer mensen uit het bos tevoorschijn kwamen om te vertellen dat we een opdracht moesten doen: op zo'n origineel mogelijke manier over een lange lat met het hele groepje; onderuit gaan was bonuspunten waard. Dus na een aantal jonas-pogingen en een aantal schrammen werden we weer op pad gestuurd naar de volgende bestemming.

Dit bleek een vragenpost te zijn waar we vragen moesten beantwoorden over de jaren 90: 'In welke stad was in 1996 de Olympische spelen?' en nog veel meer van dit kaliber vragen. De volgende post was een dartspel met pizza's, deze moesten dan ook in een cirkel geworpen worden. Na deze 'voedzame' post in het spel kwamen we bij het pokémongevecht. Hier werd de groep in tweeën opgesplitst en moesten de teamleden als pokémon het tegen elkaar opnemen. Na een post met M&M's, een liedjespost, een voetjes-van-de-vloerpost, smaken-proefpost en nog een aantal kwamen wij weer aan bij de kampeerboerderij waar uiteraard de versnaperingen alweer klaarstonden.

Na een korte (of soms ontbrekende) nachtrust die nogal ruw werd verstoord door harde muziek's ochtends dacht iedereen rustig aan het ontbijt te mogen. Helaas bleek dit niet waar te zijn. Wij werden eerst geacht mee te doen aan het BOMmen, het Bewegen Op Muziek. Na deze nogal fanatieke workout was het dan eindelijk tijd voor het ontbijt. Dan, na een kort momentje voor jezelf en wat gezelligheid, was het alweer tijd voor de eerste spelactiviteiten van de dag.

Een activiteit met meerdere spellen. Ieder groepje streed tegen een ander op elk van de activiteiten en deze bestonden uit: blind



brainstorm-2012-2-6.indd 23 14-11-2012 12:47:02

volleybal (waarbij het net vervangen is door plastic en je de bal dus niet ziet aankomen), zaklopen (wat voor zichzelf spreekt), kratje lopen (een loop-estafette waarin men tien rondjes rond een bierkrat moet rennen voordat men weer terug mag om de volgende persoon aan te tikken), als kruiwagen lopen en geblinddoekt met iemand op je rug een parcours lopen terwijl de persoon op je rug je aanwijzingen geeft.

Na deze activiteiten kwamen we alweer aan bij de lunch, welke net als het diner, snel verorberd werd. Ondertussen was er een groeiende belangstelling voor de activiteit die zich op het terrein plaatsvond, want de middagactiviteiten, ofwel: de Rare Spelletjes, werden klaargezet en daar waren nogal rare dingen tussen te vinden. Ik zal ze met u doorlopen: om te beginnen hadden we het levend twister. Een spel wat net als Twister gespeeld wordt met commando's zoals: 'Plaats je rechtervoet op', en 'Zet je linkerhand op'. Alleen waren de gekleurde stippen nu vervangen door lichaamsdelen, dus moesten we ineens met onze linkerhand het hoofd van iemand vasthouden terwijl we met onze rechterhand al de voet van iemand vast hadden.

Het volgende spel wat plaatsvond was het levend zeeslag. Zoals misschien wel bekend, wordt zeeslag gespeeld door te proberen de schepen van de tegenstanders te laten zinken. In de versie die door ons gespeeld werd, waren de schepen vervangen door ons en de aanvaller was het andere team die met natte sponzen over het volleybalnet (waar het zeil nog over hing) ons probeerde te raken, hetgeen wat hilarisch gegil opleverde. Hierna gingen wij snoep happen, zoals wel bekend: met je hoofd in een bak water proberen een snoepje op te pakken met je mond. Alleen dat was natuurlijk niet goed genoeg voor de rare spelletjes, hetgeen opgelost werd door naast een bak met water een bak met meel neer te zetten. Daar moesten wij, net als uit de bak met water, een snoepje uit halen. Dit leverde natuurlijk witte gezichten, neuzen en monden vol meel en een boel gelach op.

**Nadat onze gezichten wit waren geworden en onze kleren bruin, dachten we dat het volgende spel wel mee zou vallen. Niets was minder waar**

*FOTO: BOMmen vroeg in de ochtend*



brainstorm-2012-2-6.indd 24 14-11-2012 12:47:03

Hierna kwam het walrus-rollen. De opdracht was vrij simpel: ga van de startlijn naar de finish (een stoel). Simpel genoeg, alleen waren je handen op je rug gebonden, mocht je alleen rollend en was het gras veranderd in een modderpoel waar varkens jaloers op zouden worden. Nadat onze gezichten wit waren geworden en onze kleren bruin, dachten we dat het volgende spel wel mee zou vallen. Niets was minder waar, want we gingen naar het perzik-sjoelen. Dit klinkt tamelijk ongevaarlijk maar wat er gebeurde was dat er twee tafels aan elkaar waren gebonden en hierover perziken in de monden van drie klaarzittende teamgenoten geschoven moesten worden. Klinkt nog steeds redelijk simpel toch? Het addertje onder het gras was alleen dat er een mengsel van yoghurt en vla op de tafel aangebracht was en dit dus tegen je opspatte als je met je mond open probeerde een perzik te vangen. Nadat iedereen onder de het yoghurtmengsel zat en iedereen overal een beetje 'schijt' aan begon te krijgen waren er zelfs een aantal gekken in ons midden die snoekduikend en op vreemde manieren over de tafels gleden terwijl ze beyoghurt werden door de begeleiders.

FOTO: *Yoghurtsjoelen*

Samenvattend tot nu toe: melig haar, bruinwitte kleren en een wit gezicht door alle spelletjes. Dit is natuurlijk nog niet voldoende, dus daarom werd er een nogal rare variant van rugby gespeeld: het kwalleballen. Hierbij is de bal vervangen door een juten zak die gevuld is met tuinaarde en in een emmer met water gedompeld is. Hieruit lekte dus een mengsel van water en modder wat de kleren wonderbaarlijk genoeg nog viezer wist te krijgen. De bedoeling was om de 'bal' in een ring te krijgen die op de grond lag, die vrij moeilijk te bereiken was als er vijf man aan jou en de bal aan het trekken waren om je de andere kant op te slepen.

Nadat we al deze ontzettende lol en viezigheid hadden ervaren kwamen wij (helaas) alweer bij het laatste spel waarbij wij water over moesten brengen van een emmer naar een emmer die tien meter verderop stond. Maar om het natuurlijk wat gekker te maken mochten de handen niet gebruikt worden en moesten de sponzen waarmee we het water over moesten brengen met touwtjes aan je voorhoofd bevestigd worden. Het uitknijpen van de sponzen gebeurde door de hoofden van de twee spelers tegen elkaar te drukken en zo het water eruit te knijpen. Zoals u waarschijnlijk nu al denkt, dit spel is toch helemaal niet vies? Dat klopt, maar aan het eind kwam er zeker nog wat drab bij kijken omdat het water vermengd werd met meel en dat mengsel werd over het verliezende team gegooid.

Nu iedereen optimaal vies was geworden en echt overal modder, yoghurt en andere troep had zitten, was het tijd om ons weer eens wat schoner (proberen) te maken. De douches waren snel volgestroomd



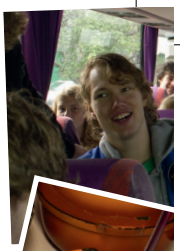
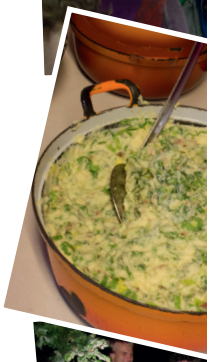
brainstorm-2012-2-6.indd 25 14-11-2012 12:47:05

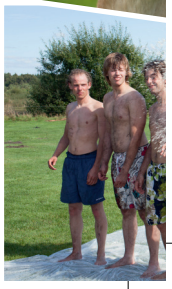
en het warme water was binnen no-time op waarna er snel al twee tuinslangen gepakt werden en een groot deel van de deelnemers zich in de zon af ging spoelen. Ondanks alle douchepogingen en grote hoeveelheden shampoo en douchegel bleef de yoghurtgeur aanwezig de rest van het kamp.

Intussen waren twee docenten gearriveerd. Deze brachten een sterrenkijker en een boel gezelligheid mee. Dit was te merken tijdens het diner, want aan de tafel waar de twee beste heren zaten werd dan ook constant hardop (luidruchtig) gelachen. Na het diner was in één keer een groot deel van de begeleiders weg. Dit werd natuurlijk wel wat raar gevonden, maar het werd snel genoeg duidelijk want voor het avondspel waren alle begeleiders verkleed. Niet zomaar verkleed, maar als figuren uit de jaren 90.

Het doel van het avondspel was redelijk simpel: help `Big Brother, Cover-editie' doorgaan. Er waren namelijk te weinig kijkers, geen geld, geen producer en ook de zender stopte ermee. Maar hoe konden wij dan helpen? Door te zorgen dat alle benodigdheden verzorgd werden. Deze moesten wij bij de figuren halen, maar niet voor niets! Elk personage had een specifiek iets nodig, varieerend van een nieuw kapsel tot een dansje. Het kapsel zou dan geleverd kunnen worden door Alberto (van Samson en Gert) maar die had dan weer eten nodig, dit moesten we halen bij.... Je snapt het idee. Na deze spannende race tussen de verschillende teams was het alweer tijd voor de borrel en wat slaap.

Zondagochtend was voor een boel mensen vrij zwaar (kuch, kater, kuch). Gelukkig geen fanatieke activiteiten op deze vroege ochtend. Na het ontbijt was er tijd voor het opruimen en daarna een kwartetspel, en wel met Covergerelateerde mensen, commissies en docenten om alles een beetje (beter) te leren kennen. Toen was het alweer tijd voor de laatste activiteit van het kamp: De Veiling! Alles wat kampdeelnemers hadden laten slingeren, overgebleven eten en andere curiosa werden geveild. Vooral mensen die graag hun kopje of mok terug willen kopen zijn erg grappig omdat iedereen ertegenop gaat bieden. Tevens werden een aantal dingen gekocht om later over de veilingmeester heen te mogen gooien, denk aan tien kilo meel, 25 liter potgrond en een emmer water. Wat een leuke hoeveelheid troep oplevert. Na deze hilarische afsluiting was het tijd om in de bussen te stappen en met een goed maar toch treurig gevoel het kamp te verlaten. Wat een geweldige kennismaking was het!!!





brainstorm-2012-2-6.indd 26 14-11-2012 12:47:06

BEWOON
WAT DIET
CAN

# Colofon

De Brainstorm is een uitgave van Studievereniging Cover en wordt verspreid onder leden, staf en anderszins geïnteresseerden. De Brainstorm verschijnt minimaal 3 keer per jaar, in een oplage van 500 stuks.

Redactieadres
Studievereniging Cover
t.a.v. De Brainstorm
Postbus 407
9700 AK Groningen
brainstorm@svcover.nl
www.svcover.nl

Redactie

| | |
|---|---|
| Voorzitter | Eric Jansen |
| Eindredacteur | Maarten van Gijssel |
| Secretaris | Aliene van der Veen |
| Penningmeester | Eveline Broers |
| Algemeen lid | Sjors Lutjeboer |
| Algemeen lid | Ben Wolf |

Lay-out
Maarten van Gijssel
Eric Jansen
Ben Wolf

Adverteerder
Studystore