

De speelse mens

De speelse mens

Geert Belpaeme

letterwerk

Voor Sam

© 2024 Geert Belpaeme & Uitgeverij LETTERWERK, Borgerhout

Geert Belpaeme is als artistiek onderzoeker verbonden aan KASK en Conservatorium, de school of arts van HOGENT en Howest. Deze publicatie werd mede gefinancierd door het Onderzoeksfonds Kunsten van HOGENT.

Alle rechten voorbehouden. Niets van deze uitgave mag verveelvoudigd worden en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm, digitalisering, of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Boekverzorging & omslagontwerp

Studio LETTERWERK i.s.m. Kurt Cornelis (www.sfumato.be)

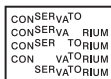
Druk

Wilco, Amersfoort

D/2024/14.004/43
ISBN 978 94 6494 355 9

NUR 730 (Filosofie)

www.letterwerk.be



**HO
GENT**
howest



‘Wat is angst? Wat betekent “bang zijn”? Als ik het wilde definiëren door het in één keer te laten zien – zou ik de angst spelen.’

— Ludwig Wittgenstein,
*Filosofische onderzoekingen*¹

Spelen is verweven met wie we zijn. Het is, bijna letterlijk, het eerste wat je doet. Als kind verken je al spelende de wereld. Op intuïtieve wijze tast je je omgeving af, verken je ruimtes, onderzoek je voorwerpen, ontdek je je lichaam en leer je tijd kennen. Nog niet de geordende tijd die je van de klok afleest, maar belevingstijd waarin momenten zich oneindig kunnen uitrekken. Of waarin ze als in een sneltrein voorbisuizen.

Je dompelt je volledig onder in de wereld. Je valt met de wereld samen. Alles wat je tegenkomt, ontmoet je direct en onbevooroordeeld. Weinig draagt een concrete betekenis. De kartonnen doos waarin je speelgoed is verpakt, is even fascinerend als het speelgoed zelf. Zintuiglijke prikkels, zoals kleuren, licht, geluiden, stemmen en aanrakingen doen zich synesthetisch aan je voor. Uit een biologische nieuwsgierigheid reageer je onmiddellijk en ongericht.

Bij jonge kinderen noemen we dit gedrag ‘spelen’. Geef een tweejarige peuter een vliegtuigje en ze speelt met de vorm ervan. Ze houdt het op verschillende manieren vast, slaat ermee op de tafel, probeert het door een gat te duwen, gooit het op de grond en ‘vraagt’ – reikend – om het terug te geven. Dit noemen we spelen omdat ze het voorwerp zonder doel of functie hanteert. Ze schept bovendien vreugde in het tasten, gooien en hameren. Het lijkt alsof ze nog ‘vrij’ is van de lading die de vorm met zich meedraagt. De handelingen van de peuter zou je ‘zinloos’ kunnen noemen, in de letterlijke zin van het woord: zonder doel of richting.

Drie jaar later krijgt hetzelfde kind opnieuw een vliegtuigje in de hand en de manier waarop ze ermee speelt is volkomen veranderd. Ze laat het nu waarschijnlijk ‘correct’ door de lucht zweven en bootst daarbij het geluid van een vliegtuig na. Ongeduldig gooit ze het vliegtuig met geweld door de kamer alsof het vanzelf vliegt en neerstort. Maar dit keer gooit ze het vliegtuig met de neus vooruit! Het lijkt haar nu ondenkbaar om het met de staart eerst te gooien. De mogelijkheid bestaat nog, maar is betekenisloos geworden.

Ik moet mijn uitgangspositie dus herzien. In plaats van te stellen dat de handelingen van de peuter zinloos zijn omdat de peuter nog geen betekenisvolle handelingen uitvoert, kun je beter zeggen dat er voor het kind (nog) geen – of minder – betekenisloze handelingen bestaan. Dit kind maakt nog geen onderscheid en stelt minder prioriteiten. Alles is even belangrijk.

Er is een evolutie gaande waarin kinderen langzaam leren om zich te focussen op die handelingen die betekenis hebben in de wereld waarin ze zich begeven. Een vijfjarig kind gaat

steeds meer het alledaagse leven imiteren in haar spel. Ze speelt dat ze een dokter is, een winkelier, een leraar. Ze bootst de volwassen wereld na. Spelen wordt zo steeds meer een oefening in sociaal gedrag.

Door te spelen maak je je wegwijs in de structuren die je bestaan vormgeven. In spelvorm leer je je tot die wereld te verhouden: je leert klokkijken, schrijven, rekenen... Al spelende leer je kwaad zijn, verdrietig zijn, koppig zijn. Al je gedragingen ga je al spelende ontdekken en verfijnen.

Naarmate een kind ouder wordt, begint het steeds meer binnen bepaalde regels te spelen. Bij een kind van vijf is er nog veel openheid. Ze verzint iets wat lijkt op een bordspel, maar de regels kunnen continu veranderen en het spel kan alle kanten opgaan. Hoe ouder het kind, hoe correcter ze haar spellen wil spelen. Het volgen van regels wordt essentieel om te kunnen spelen. Regels die voortdurend veranderen, kunnen het speelplezier bederven. Gaandeweg verdwijnt een bepaalde spelopenheid en wordt plaatsgemaakt voor zingeving. Het kind beweegt zich steeds meer in het domein van de concrete, gesitueerde wereld.

In het proces naar volwassenheid lijkt je geleidelijk te stoppen met spelen. Als volwassene word je verwacht je correct te gedragen en verantwoordelijkheid te nemen. Ondanks dat een speelse houding soms toegestaan of zelfs verwacht wordt, mag je feitelijk niet meer spelen. Je gedrag dient betekenisvol te zijn. Dit betekent niet dat al je handelingen constructief zijn, maar dat ze plaatsvinden binnen geaccepteerde vormen. Ze behoren zich op een betekenisvolle manier te verhouden tot een bepaalde situatie. Vanaf dat moment zit, loop, wacht, praat je en ga je met objecten om, zo-

als men van je verwacht. Je voert zelden een handeling uit die buiten de gebaande paden valt en als je dat doet, wordt het als vreemd beschouwd.

Zelfs binnen speelsere situaties, zoals op een feestje, zijn er strikte normen over hoe je je moet bewegen. De kinderlijke fase waarin je bewegingen verkennend mogen zijn en je je gedrag voortdurend afweegt tegen de culturele en sociale regels, ligt achter je. Expliciet spelen doe je als volwassene nog, maar voornamelijk binnen welomlijnde ruimtes en tijden. Er zijn bovendien duidelijk afgesproken regels. Daarbij zijn je bewegingen vaak voorgeschreven, soms nog meer dan wanneer je niet aan het spelen bent. Denk maar aan een voetbalmatch, aan atletiek of danswedstrijden. Allemaal voorbeelden waarin het spel er precies in ligt om binnen welomschreven regels of binnen een strikte choreografie te handelen en te bewegen.

Homo ludens

In zijn wereldberoemde studie *Homo ludens* (oftewel 'de spelende mens') omschreef de Nederlandse historicus Johan Huizinga het spel precies zo: als 'een vrijwillige handeling of bezigheid, die binnen zekere vastgelegde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaarde doch volstrekt bindende regels, met haar doel in zich zelf, begeleid door een gevoel van spanning en vreugde, en door een besef van anders zijn dan het gewone leven'.²

Hij benoemt hier een aantal formele kenmerken die samen het fenomeen spelen moeten kunnen beschrijven. Spelen is een activiteit die zich

afspeelt buiten het normale leven. Het is bovendien vrijwillig: je kunt niemand dwingen om te spelen. Het heeft ook een belangeloos karakter. Het dient nergens toe. Maar dat wil niet zeggen dat het niet met uiterste ernst gespeeld kan worden. Integendeel, die ernst is volgens Huizinga zelfs een bepalend kenmerk om over spelen te kunnen spreken.

Hoewel elk spel zich bewust is van zijn buitengewone karakter, relativeert het zichzelf niet. Spelen gaat gepaard met toewijding. Het spel kenmerkt zich echter doordat het duidelijk afgebakend en gescheiden is van de normale wereld en dus geen invloed heeft. Huizinga: ‘Het “speelt zich af” binnen zekere grenzen van tijd en plaats. Het heeft zijn verloop en zijn zin in zichzelf.’³ Op die manier creëert spelen dus betekenisvolle handelingen die in het gewone leven betekenisloos zouden zijn.

Huizinga wijst erop dat veel aspecten van een samenleving, zoals kinderspel, sport, gezelschapsspelen, kansspelen, theater – maar ook politiek, rechtspraak en zelfs oorlog – zich binnen een spelstructuur afspelen. Hij beschouwt spel niet als een van de vele uitingsvormen van cultuur, maar plaatst het aan de basis daarvan. De cultuur heeft zich ontwikkeld in en door het spel.

De ontwikkeling van subjectiviteit is fundamenteel verbonden aan de mogelijkheid tot spelen. Vandaar de uitdrukking *homo ludens*, de spelende mens: wat de mens kenmerkt is haar spel. ‘Men kan bijna al het abstracte loochenen: recht, schoonheid, waarheid, goedheid, geest, God. Men kan de ernst loochenen. Het spel niet.’⁴

Om dit te onderbouwen, herleidt Huizinga spelen tot twee essentiële functies: spelen is een strijd

óm iets, of een vertoning ván iets. Deze strijd herken je nog steeds in de vele wedstrijden die kenmerkend zijn voor onze samenleving. Denk bijvoorbeeld aan de concurrentie binnen een economische markt. Ook verkiezingen worden nog steeds ervaren als een wedstrijd. De vertoning herken je in het spelen op het toneel of in de film. Maar in essentie betekent vertonen niets meer dan 'iets laten zien'. Zoals wanneer kinderen spelen dat ze ridders of prinsessen zijn. Ze brengen iets tot leven wat normaal gesproken niet aanwezig is. Huizinga herkent deze zelfde vorm van verwezenlijking in de sacrale of heilige vertoning binnen een cultus. Daarin is men ervan overtuigd dat de uitgevoerde handelingen een hogere orde van dingen activeren dan die waarin we gewoonlijk leven.

Het spelen als een handeling die betekenis geeft aan de 'normale' wereld, is volgens Huizinga de oorsprong van cultuurvorming bij mensen en dieren. Het feit dat we ooit zijn begonnen met spelen, betekent dat we ons in de wereld zijn gaan bewegen op een manier die niet noodzakelijk is voor ons overleven. Spelen is een surplus of een excès.

Wereld-maken

Door te spelen beïnvloed je je realiteit, geef je betekenis aan de wereld en creëer je die wereld. Net als een tweejarige peuter betreed je al spelend onstabiel en imaginair terrein. Je betreedt de sfeer van het betekenisloze. Niet als iets zonder betekenis, maar als iets waarvan de betekenis nog niet is vastgesteld. Het wereld-maken kan dus niet enkel bestaan uit het tonen of verbeelden van een

vooraf bestaande wereld. Er moet al op de een of andere manier sprake zijn van spel, voordat je je iets kunt voorstellen. Spel is de oorsprong van het vermogen tot voorstellen, niet andersom. Spelen gaat aan de representatie vooraf.

Spelen zul je je dus abstracter moeten voorstellen dan vaak gedacht wordt. Vooral het beeld van spelen als naspelen moet je loslaten. Hoewel naspelen voor sommige kinderspelletjes en theatervormen van belang kan zijn, is het daadwerkelijke spel niet representatief. Het is een actueel en eigen voorstel. De authenticiteit van spelen ligt niet in het naspelen. Als er al een voorvoegsel van toepassing zou zijn, is het eerder vóór-spelen. Want spelen is het aftastend vormgeven van een nog niet geijkt handelingspatroon. Dit voorspelen komt niet voort uit een behoefte om uit te beelden. Spel is pure structuur in zichzelf. Wie speelt, zoekt niets meer dan die structuren uit te proberen, om zich zo te positioneren binnen een dynamische betekenissituatie.

Het spel van de tweejarige peuter met het vliegtuigje illustreert goed wat ik hier bedoel met spelen. Voor de peuter is de vorm, textuur en hardheid van het vliegtuigje van belang. Het kind duwt, sleept, gooit en pakt het vliegtuigje. Via de vorm daarvan ontdekt het kind haar eigen vorm en haar verbondenheid met de wereld om zich heen. Spelen is een fysieke mogelijkheidsschets. Die krijgt vanzelf richting of betekenis, maar is daar niet noodzakelijk op gericht.

Naar mijn mening is spelen een kwaliteit van handelen, waarin de complexiteit van die handeling, ook buiten haar betekenis in een specifieke situatie, een plek vindt. Maar tegelijkertijd beperk je het spelen te sterk, als je het alleen een

deelkwaliteit noemt, een eigenschap van een bepaald soort handeling. Élke handeling is een spel, zou je willen zeggen. Niet alleen cultuur wordt door spel gevormd, maar ons bestaan wordt constant door spel vormgegeven.

Huizinga lijkt op zoek te zijn naar een soortgelijke basis. Hij maakt een duidelijk onderscheid tussen het eeuwige spelelement van cultuur en de vele vormen van onecht spel en kinderachtigheid die hij in zijn tijd ziet. Kinderachtigheid en spel zijn niet hetzelfde: ‘Een kind dat speelt, is niet kinderachtig. Kinderachtig wordt het eerst, als het spel hem verveelt, of als het niet weet, wat te spelen.’⁵

De slotsom voor zijn eigen samenleving, het Europa van de jaren dertig van de vorige eeuw, is niet mals: ‘De moderne cultuur wordt nauwelijks meer “gespeeld”, en waar zij schijnt te spelen, is het spel vals.’⁶ Dit staat in contrast met andere samenlevingen – voor Huizinga vooral de Oud-Griekse cultuur, de middeleeuwse en diverse archaische samenlevingen – waar het spelkarakter duidelijk aanwezig is in cultus, politiek en recht.

De kwade trouw

Huizinga heeft gelijk dat sommige samenlevingen speelser dan andere kunnen worden genoemd op basis van een aantal formele criteria. Ik ben ook van mening dat ‘speelsheid’ een positieve eigenschap is voor een samenleving. Hoe speelser een samenleving, hoe meer er een positieve fluïditeit kan bestaan binnen de realiteiten die die samenleving toestaat. Zo kunnen ook meer diverse organismes en netwerken bin-

nen die samenleving het vermogen krijgen te handelen.

In zijn definitie van spelen houdt Huizinga zich aan bepaalde grenzen. Hij ziet spelen als een cultuurfenomeen dat zich onderscheidt van het 'gewone leven' en plaatsvindt in een duidelijk afgebakende ruimte en tijd, met tijdelijke spelregels. Als je speelt, hebben je handelingen geen directe invloed op de burgerlijke zaken. Ze hebben geen directe gevolgen binnen het sociale regime dat je gedrag reguleert.

Maar het zou waardevol kunnen zijn om spelen ook binnen je 'gewone leven' te beschouwen. Spelen is iets wat je constant doet. Dat gebeurt zelfs in samenlevingen die hun speelsheid vaak verbergen, zonder zich daarvan bewust te zijn. Het daagt de betekenisstructuren uit waarbinnen je zou moeten handelen, maar het vindt plaats in het 'echte' leven. Spelen onderscheidt zich niet zo duidelijk van je alledaagse handelingen en gedragingen, noch in tijd, noch in ruimte.

Huizinga neemt een belangrijke stap door spel niet alleen vanuit een evolutionair psychologisch kader te begrijpen, wat tot dan toe gewoonlijk was. Hij gaat van het individu naar de samenleving. Spelen is niet iets wat individuen doen binnen een samenleving, het is een basisprincipe van samenleven. De Nederlandse historicus brengt wel verwarring door een moreel principe, goede trouw, als voorwaarde voor het echte, cultuurbouwende spelen naar voren te schuiven. 'Echte beschaving' vereist volgens Huizinga altijd en in elk opzicht *fair play*. De spelbreker breekt de cultuur zelf.⁷

Waarom neemt Huizinga aan dat 'echt spelen' een constructieve, op voortgang gerichte act is?

Als spelen grenzen kan verleggen, kan dat dan niet ook een negatieve invloed hebben?

Een tegenhypothese is dat spelen niet eindigt bij het verbreken van Huizinga's moreel gewaardeerde goede trouw, maar begint bij de opheffing van wat de Franse filosoof Jean-Paul Sartre de kwade trouw (*la mauvaise foi*) noemt. Dat is een menselijke neiging om jezelf te reduceren tot een duidelijke rol of identiteit, waardoor je je essentiële vrijheid ontwijkt.

Volgens Sartre bezitten mensen de unieke capaciteit om hun eigen essentie te bepalen door middel van hun keuzes en acties. Echter, geconfronteerd met de angstwekkende vrijheid om bijna alles te kunnen kiezen, kiezen sommigen ervoor zichzelf te overtuigen dat ze beperkter zijn dan ze in werkelijkheid zijn. Dit doen ze door sociale rollen en conventies te aanvaarden alsof ze onvermijdelijk zijn of buiten hun controle liggen. In wezen is kwade trouw het liegen tegen jezelf om te vermijden de volledige last van vrijheid en verantwoordelijkheid te dragen.

Als ik het spoor van Sartre volg, dan is spelen niet alleen iets wat je doet. Het is ook een beschrijving van een dynamiek van tot-bestaan-komen die jou en de wereld om je heen definieert. Spelen ligt aan de basis van ons bestaan in de wereld. Het zit diep verweven in ons vermogen die wereld te kennen. Hoe je speelt, bepaalt wie je bent. Méér dan een specifieke culturele activiteit die je af en toe in helder afgebakende contexten en volgens heldere regels ontplooit, is het spelende bestaan de situatie waarin je je bevindt. Je moet spelen om te kunnen bestaan als mens.

In zijn boek *Het zijn en het niet*, dat tijdens de Tweede Wereldoorlog verscheen, beschrijft Sartre

het beeld van een Parijse kelner. Hij omschrijft gedetailleerd hoe die kelner iets té snel en precies wandelt en handelt, iets té nadrukkelijk vooroverbuigt en met zijn stem en ogen een iets té gediensstige aandacht uitdrukt:

‘Zijn hele gedrag komt op ons over als een spel. Hij legt zich erop toe zijn bewegingen op elkaar te laten aansluiten alsof het elkaar sturende mechanismen zijn, zijn mimiek en ook zijn stem lijken mechanismen; hij geeft zichzelf de rapheid en de meedogenloze snelheid van de dingen. Hij speelt, hij heeft er plezier in. Maar wat voor spel speelt hij? Je hoeft hem niet lang te observeren om erachter te komen: hij speelt dat hij kelner is. Dat heeft niets verbazingwekkends: het spel is een soort spoorzoeken en verkennen. Een kind speelt met zijn lichaam om het te verkennen, om het te inventariseren; de kelner speelt met zijn toestand om die te *realiseren*.’⁸

Dus je speelt nog steeds, zelfs als volwassene. Al voelt en lijkt dat niet zo, in onze omgangsvormen en ervaringen blijft een deeltje over van de creatieve vrijheid en abstracte kracht die kenmerkend zijn voor het kinderspel. Ik heb het nu niet over duidelijk gedefinieerde spelen, zoals voetbal of schaken, of zelfs niet over meer metaforische spelen zoals het liefdesspel. Ik bedoel een restant van een spelelement in je dagelijkse bezigheden. Zelfs als je absoluut serieus bent, binnen de harde ‘echte’ wereld die zich soms aan je opdringt, blijft er altijd dat element van speeldrift. Dit betekent dat je nooit volledig samenvalt met wat je doet. Je bent nooit puur en eenduidig jezelf.

Volgens Sartre speelt de kelner dat hij kelner is, omdat hij niet eenduidig samenvalt met die ene definitie. Hij is kelner voor zover hij in bepaalde