



Universiteit
Leiden

The Netherlands

Huizinga heroverwogen: spel in het digitale tijdperk

Lammes, S.

Citation

Lammes, S. (2019). Huizinga heroverwogen: spel in het digitale tijdperk. In . Leiden: Universiteit Leiden. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/75492>

Version: Publisher's Version

License: [Leiden University Non-exclusive license](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/75492>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

Huizinga heroverwogen: spel in het digitale tijdperk

Diesoratie uitgesproken door

Prof.dr. Sybille Lammes

hoogleraar Nieuwe media en digitale cultuur,
aan het Leiden University Centre for Arts in Society,
tijdens de 444^{ste} dies natalis
van de Universiteit Leiden
op vrijdag 8 februari 2019 in de Pieterskerk.



**Universiteit
Leiden**

Mijnheer de rector magnificus, dank voor uw introductie. Zeer geachte, zeer gewaardeerde toehoorders,

Op de uitnodiging voor de feestelijke maaltijd die plaatsvond aansluitend op de dies natalis van 8 februari 1933, vandaag precies 86 jaar geleden, prijkte een portret van Johan Huizinga. Van 1915 tot de oorlogsjaren was Johan Huizinga als hoogleeraar verbonden aan deze universiteit en, zoals toen gebruikelijk, was hij één jaar rector magnificus. Hij sprak dat jaar de dies natalis-rede uit.

De uitnodiging voor het diner was in het Frans opgesteld en had een speels karakter. Op de voorkant stond een portret van Huizinga als rector magnificus. Bij elke gang van het menu stond een historisch portret van Huizinga. Deze portretten verwijzen zowel naar het geserveerde gerecht als naar zijn oeuvre als cultuurhistoricus en cultuurdenker. Huizinga als Erasmus bij de *potager bisque magnifique*. Als Uncle Sam bij de *faisan rôti Poulet Américain*. En als laatste, bij het dessert *délices de XXIIIème siècle*, een portret van Huizinga als gepoederde achttiende-eeuwse heer. Alle portretten en gerechten verwijzen eveneens naar zijn gedachtengoed. Het lijkt of Huizinga in feestelijk kostuum een toespelings maakt op de oratie die hij die dag uitsprak: getiteld *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*.

De lezingen en essays die hij rond deze tijd begon te schrijven, zouden in 1938 leiden tot een boek. Dat boek is tot op heden nog steeds belangrijk voor mijn leerstoel in nieuwe media en digitale cultuur, maar ook belangrijk voor andere wetenschappelijke velden: *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (Huizinga 1938).

Zoals ook ander werk van Huizinga, werd *Homo Ludens* toen al internationaal ontvangen en geprezen. Dit werk over spel en cultuur kreeg een hernieuwde waarde rond het jaar 2000. Computerspellen werden een belangrijk onderdeel van onze hedendaagse cultuur. De contouren van een nieuw vakgebied

begonnen zich af te tekenen: dat van gamestudies. Het is inmiddels tot een volwaardig onderzoeksdomein uitgegroeid waaraan wij in Leiden veel aandacht besteden, ook in het onderwijs zoals in de minor *Game-Studies and Cultural Analysis*.

Maar terug naar gamestudies rond het jaar 2000. In een poging zichzelf een identiteit te geven die verder ging dan het leunen op 'andere' oude media, zoals film en televisie, werd het boek *Homo Ludens* opnieuw uit de kast getrokken. Het gaf het jonge vakgebied cachet, maar werd toch ook een beetje gebruikt om een oorsprongsverhaal te creëren voor een nieuw veld: in den beginne was Huizinga. Samen met de werken van Huizinga's volgeling Rogers Caillois en de spelonderzoeker Brian Sutton-Smith, werd de genealogie van gamestudies zo teruggevoerd naar Johan Huizinga.

Tenslotte was hij een van de eersten die schreef dat spel fundamenteel is voor menselijke cultuur. Of in zijn eigen fameuze woorden:

Sinds langen tijd ben ik steeds stilliger tot de overtuiging gekomen, dat menselijke beschaving opkomt en zich ontplooit in spel, als spel. (p.2)

Volgens Huizinga is spel meer dan gewoon een onderdeel van cultuur. Het is eigenlijk *hoe en waaruit* cultuur vorm krijgt. Door te spelen scheppen wij onze culturen. Spel lijkt overbodig voor de mens en heeft geen directe overlevingsstrategie. Toch is spel de activiteit of mentaliteit bij uitstek om te experimenteren en te creëren.

Vanuit dit perspectief is het eigenlijk meer dan logisch dat aan Huizinga zo een belangrijke rol werd toegedicht tijdens de vorming van een interdisciplinair vakgebied over digitaal spel. Zijn boek gaf immers de eerste basis om over games na te denken als belangrijke culturele uiting. Een culturele uiting die bovendien fundamenteel is voor de menselijke cultuur en het handelen. Dat gaf gewicht aan een nieuw te vormen onder-

zoeksveld, waarop door sommige collegae destijds nogal lacherig werd gereageerd. Hoe kun je zo een frivool en 'low-brow' fenomeen als games nu als serieus onderzoeksobject kiezen of bestuderen? Zeker een excuus om spelletjes te spelen! Met de ernst die Huizinga aan spel gaf, was hij een bondgenoot om dergelijke kritiek te pareren. Als spel fundamenteel is voor hoe cultuur zich ontvouwt, zijn die games waarmee uw dochter of zoon een eigen wereld lijkt te scheppen, wellicht wel belangrijkere culturele uitingen dan op het eerste gezicht lijkt.

Tegelijk is het ook wonderlijk, of zelfs tegenstrijdig, dat game studies in die eerste jaren Huizinga als 'founding father' omhelsden en institutionaliseerden. Niet alleen omdat Huizinga een kind van zijn tijd was met een duidelijk afgebakende disciplinaire breedte (de humaniora) met de gedateerde ideeën over zaken als beschaving en categorisering. Maar vooral om twee andere redenen. Ten eerste beweerde hij dat spel ophield te bestaan zodra er een winst oogmerk was. Digitale games zijn echter vaak geldmakers en zouden daardoor volgens Huizinga geen spel zijn. Ten tweede beschouwde hij twintigste-eeuwse technologische ontwikkelingen als contraproductief voor spel en cultuur. En juist op het moment dat zich een transformatie ontvouwt waarin we technologische middelen bij uitstek gebruiken om te spelen – een console, een computer, een Tamagotchi – wordt Huizinga ingezet om dit nieuwe fenomeen van digitaal spel cultureel te duiden en cachet te geven.

In het uitgebreide archief van Huizinga dat de Universiteit Leiden in haar bezit heeft, en dat op dit moment gedigitaliseerd wordt, bevindt zich een envelop met een van de talloze aantekeningen die Huizinga maakte. Op dat papiertje laat Huizinga zich laatdunkend uit over de relatie tussen technologie en spel. Een gedachte die verder uitgekristalliseerd wordt in Homo Ludens waarin hij een sterk verband legt tussen industrialisering, technologisering en de teloorgang van spel. Ik citeer opnieuw:

Tegen het eind van die eeuw begon de industriële omwenteling met haar steeds stijgende technische effectiviteit die strekkingen te versterken. Arbeid en productie worden ideaal en welhaast idool. Europa trekt het werkpak aan. (...) Hoe verder de geweldige industriële en technische ontplooiing van stoommachine tot electriciteit voortschrijdt, hoe meer zij de illusie scheidt, dat in haar de vooruitgang der beschaving gelegen is. (p.199)

Anders dan zijn tijdgenoot en filosoof Walter Benjamin, die in deze mechanisering juist een revolutionaire potentie zag voor de democratisering van kunst en creativiteit (Benjamin 2010), zag Huizinga het duidelijk somberder in. Technologie in plaats van spel werd leidend voor de cultuur, aldus Huizinga. In Huizinga's cultuurpessimistische visie betekende dit de teloorgang van spel en 'echte' cultuur, en werd technologie diametraal tegenover spel gezet.

Ondertussen weten we dat het niet zo eenvoudig ligt. Zowel Benjamin als Huizinga hebben geen gelijk gekregen. De mechanisering – als periode voor de digitalisering – heeft niet geleid tot een complete revolutie waarin cultuur en kunst van het volk is en door het volk wordt gemaakt. Het heeft ook niet geresulteerd in een uitholling van cultuur zoals Huizinga die voorspelde. We zien hier dat cultuuroptimisme en -pessimisme van alle tijden zijn, maar zelden leiden tot accurate voorspellingen over de toekomst.

Ik wil het in deze oratie hebben over hoe spel en digitale technologieën zich samen hebben ontwikkeld en hoe we spel kunnen begrijpen in het hedendaagse tijdgericht van vergaande technologisering en digitalisering. Ik ga hiermee voorbij aan het cultuurpessimisme van Huizinga. Ik ga hierbij wel uit van het basisprincipe dat Huizinga postuleerde, namelijk dat spel een drijvende kracht is achter en in onze cultuur. Vanuit dit perspectief bevraag ik in mijn onderzoek hoe spel zich nu aandient en ontvouwt. Niet alleen in computergames, maar ook in andere hedendaagse uitingen die spelende of ludieke elementen bevatten.

Wat we nu zien, 86 jaar na Huizinga's overpeinzingen, is dat we in een wereld leven waar spel op allerlei manieren aanwezig is en dat technologieën een belangrijke rol spelen in hoe deze culturele transformaties zich hebben ontploefd. De computerspellen, die eerst alleen op speciale consoles of via televisieschermen en PC's konden worden gespeeld, kunnen we nu ook op onze mobiele telefoons of tablet spelen. Er zijn ook heel wat apps bijgekomen die niet per se games zijn, maar wel speelse elementen bevatten. Een mooi voorbeeld hiervan is de dating app Tinder, maar ook sociale media als Instagram en Facebook hebben een speels karakter, waarin onze publieke identiteit gekoppeld wordt aan het altijd gelukkige, speelse leven dat we zouden moeten leiden en moeten delen via memes of kleurige vakantiekiekjes. Het leven als een groot feest. En dan is er nog het fenomeen van gamificatie, waarin het halen van punten, rewards en miles, gebruikt wordt om klanten te trekken of te behouden. Bijvoorbeeld door rewards te geven bij het achterlaten van een review, maar ook in het onderwijs, zoals Kahoot, waar het winnen van quizzes studenten moet stimuleren in hun leerproces.

In bredere zin wordt deze transformatie, waarin spel steeds meer lijkt te vervloeien met andere dagelijkse activiteiten zoals school, het wachten op een bus, het leggen van werkcontacten, het lopen naar de winkel (alweer een reward van onze Fitbit), vaak aangeduid met de term ludificatie (Raessens 2014). Als term gemunt door Raessens om de verspeeling van onze cultuur te begrijpen.

Er zijn genoeg voorbeelden die deze trend van ludificatie bevestigen. In een deel van deze ontwikkelingen zien we dat spel, werk en technologie vervloeien. Neem de Youtuber waar mijn collega-professor Van der Hof later over zal spreken of fameuze Let's Play Influencers. Jongeren die spelen als werk om games te promoten. Maar denk ook aan de manier waarop wij door te spelen onze data gratis afstaan. Deze vervloeiing van werk met spel is niet alleen van deze tijd. Het fenomeen wordt vaak met de industrialisering of mechanisering in verband gebracht die al

in de vorige eeuw, in Huizinga's tijd, plaatsvond. Zo legde de filosoof Heidegger al een verband tussen vrije tijd, vermaak, spel, werk en mechanisering (Heidegger 2014). Spel en mechanisering werden niet gezien als een tegenstelling van elkaar, maar meer als continuüm of misschien zelfs als een paradox. Wat wij in onze vrije tijd doen lijkt een 'after image' te zijn van het werk dat wij overdag verrichten, zo is deze gedachte samen te vatten. De repetitie van werk herhaalt zich in spel, zoals het crushen van candies, of het swipen van foto's op onze mobieltjes.

Ludificatie heeft natuurlijk geen afgebakend beginpunt. Er is geen datum dat deze culturele transformatie begon. Maar je zou, denk ik, wel kunnen stellen dat in de westerse wereld na de Tweede Wereldoorlog spel zichtbaarder ging vervloeien met het dagelijks leven. Sinds het digitale tijdperk, zeg maar met de opkomst van de computer, is er denk ik sprake van een nog sterkere verwantschap tussen spel en technologie. Zoals spelwetenschappers als Miguel Sicart hebben betoogd (Sicart 2014, Sicart 2018), nodigen computers uit tot spelen. Daar komt nog bij dat digitale technologieën ons uitnodigen om veranderlijke netwerken te creëren. Als wij bijvoorbeeld Pokémon Go spelen, zetten we met een beweging of aanraking een netwerk op tussen satellieten, gps-masten, onszelf, de camera op onze telefoon, de straat enz. En in dit netwerk zit speling. Het nodigt uit tot spel. Dus zowel de 'computerlogica' als de assemblages die wij via de computers kunnen maken, resoneren sterk met spel. In het digitale tijdperk zien wij daarom een versnelling van een ontwikkeling die sinds de industriële revolutie is ingezet. De teloorgang van het verschil tussen spel en werk en een verdergaande vervloeiing van technologie en spel.

Belangrijk in dit geheel is de interface die al die vormen van spel en het spinnen van netwerken mogelijk maakt. Ik noemde al het voorbeeld van daten en Candie Crush, waar het scherm van onze telefoon ons uitnodigt om te spelen. Het scharnier dat de verre gaande samensmelting van technologie en spel mogelijk maakt is de interface. In zekere zin is de interface de spin in het netwerk waar ik zo-even over sprak.

Wat een ludieke interface kenmerkt is dat deze een mediator of bemiddelaar is die ons uitnodigt om te spelen en om een assemblage te creëren. Eigenlijk is spel natuurlijk altijd al afhankelijk geweest van interfaces. Neem bijvoorbeeld een basketbalveld, het kuiltje voor het knikkerspel, het schaakbord, een zwembad. Zulke klassieke en non-digitale interfaces bestaan natuurlijk nog steeds, maar er is een veelvoud aan andere digitale interfaces bijgekomen die het mogelijk maken om complexe en veranderlijke assemblages te scheppen. Van onze Fitbits en Smartwatches, de apps voor yoga en meditatie, tot de Wii die een huiskamer in een disco verandert. De vermenigvuldiging van interfaces heeft geresulteerd in een wereld waar spel steeds moeilijker te onderscheiden is van andere activiteiten en ruimten. Sinds het digitale tijdperk is het mogelijk geworden om via interfaces steeds weer nieuwe situaties te scheppen, waarin spel vervlochten is met domeinen die voorheen misschien minder speels leken, of in ieder geval meer begrensd werden. Spel vindt niet meer alleen plaats op de speelplaats, het voetbalveld, het casino of de atletiekbaan. Dankzij technologieën.

Ook dit vraagt om een heroverweging van Huizinga's gedachtegoed. Huizinga ziet de speelse ruimte immers als sterk afgebakend. Citaat:

Treffender nog dan zijn tijdelijke begrenzing is de plaatselijke begrenzing van het spel. Elk spel beweegt zich binnen zijn speelruimte, die hetzij stoffelijk of denkbeeldig, opzettelijk of als van zelf sprekend, van tevoren is afgebakend. (...) De arena, de speeltafel, de toovercirkel, de tempel, het tooneel, het filmscherm, de vierschaar, het zijn alle, naar vorm en functie, speelruimten, d.w.z. gebannen grond, afgezonderde, omheinde, geheiligde terreinen, waarbinnen bijzondere eigen regels geldig zijn. Het zijn tijdelijke werelden (...). (p.13)

Het is inderdaad nog steeds zo dat spel om het scheppen van werelden gaat of om een andere manier van 'zijn' creëren. Maar het is soms wel lastiger om de ruimte waarin spel plaatsvindt scherp af te bakenen. Bovendien, gaat spel mijns inziens niet

alleen om 'volstreekte orde'. Spel is ambigue en kan daarmee zowel orde als chaos of zelfs nihilisme, insluiten. Cultuur en spel gaan niet alleen om orde.

Toen Huizinga hier 86 jaar geleden stond, was niet alleen de wetenschap, maar ook het tijdgewricht anders. Het kolonialisme, het daarmee samenhangend idee van orde als een hoog cultuurgoed. Het ideaal van vooruitgang en beschaving. Maar ook het oprukkend fascisme. Dat alles heeft de ideeën van Huizinga mede vormgegeven. Maar zowel onze wetenschappelijk lens, hoe wij naar dingen kijken, als onze cultuur is inmiddels veranderd. Spel is niet per se ordelijk, maar veeleer ambigue. Het kan misschien juist daarom wel de paradoxen van een cultuur in zich sluiten en een veilige ruimte geven om aan deze paradoxen uiting te geven. Spel is ook veranderlijk. Het komt dan misschien wel in alle culturen voor, maar is desalniettemin niet universeel.

Spel is plaatsgebonden, maar spel is ook tijdgebonden. Hoe er nu schaak wordt gespeeld is anders dan 100 jaar geleden, en niet alleen omdat digitale middelen hierbij van pas kunnen komen. Dit heeft spel niet uitgebannen, maar wel veranderd en meer verbonden met andere dagelijkse ruimten en activiteiten. De netwerken die wij spinnen met een aanraking of onze stem, zijn anders en veranderlijker geworden. Wat echter blijft is dat spel werelden schept. Werelden waarin we kunnen dromen, vals kunnen spelen, de wet kunnen overtreden, helden kunnen zijn of slechte verliezers. Werelden waarmee we kunnen spelen en daarmee ook onze cultuur kunnen bevragen en kunnen reflecteren. Bijvoorbeeld wat het is en hoe het voelt om de wereld te koloniseren of een stad te besturen, of iedereen overhoop te schieten. Dat lijkt misschien soms verwerpelijk, maar spel schept de mogelijkheid tot een cruciale bevraging van onze maatschappij, de geschiedenis die haar heeft gevormd en de waarden en normen die daarin gelden. We spelen ermee en kunnen daarmee uiting geven aan alle paradoxen en complexe tegenstellingen die onze dagelijkse levens bepalen.

Ik heb gezegd.

Bibliografie

Benjamin, W. (2010). "The work of art in the age of its technological reproducibility [first version]." *Grey Room*(39): 11-37.

Heidegger, M. (2014). *Introduction to metaphysics*, Yale University Press.

Huizinga, J. (1938). "Homo ludens: proeve of eener bepaling van het spel-element der cultuur." Haarlem: Tjeenk Willink.

Raessens, J. (2014). *The Ludification of Culture. Rethinking Gamification*. M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino and N. Schrape, Meson Press: 91-114.

Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge, Mass., MIT Press.

Sicart, M. (2018). "Quixotean Play in the Age of Computation." *American Journal of Play* **10**(3): 249-264.

