

De verbeelding als vrijplaats:

inzicht in de essentie van het spel aan de hand van de spelbreuk

Jente Hoogeveen (3590763)

26/01/2018

Faculteit: Geesteswetenschappen

Departement: Filosofie en Religiewetenschappen

Afdeling: Wijsbegeerte

Hoofdbegeleider: Dascha During

Tweede beoordelaar: Teun Tieleman

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave: 2

Samenvatting: 3

De verbeelding als vrijplaats:

inzicht in de essentie van het spel aan de hand van de spelbreuk

Inleiding 3

Hoofdstuk 1: Familiare overeenkomsten 5

Hoofdstuk 2: De spelbreuk 7

Hoofdstuk 3: Spelen om het spel 9

Hoofdstuk 4: Een twist over brood en wijn 11

Hoofdstuk 5: Nieuwe inzichten 14

Conclusie 16

Bibliografie 17

Samenvatting

Tot nog toe hebben speltheoretici geen consensus weten te bereiken over de aard van het spel. Dit paper heeft als doel meer inzicht te krijgen in de essentie van het fenomeen 'spel', niet door haar definitie te bestuderen, maar door een analyse te maken van het moment waarop de realiteit en spelrealiteit met elkaar geconfronteerd worden: de spelbreuk. Uitgangspunt is de opvallende passage uit Johan Huizinga's werk *Homo Ludens* waarin hij stelt dat religie, als wereld van hoge ernst, net als het spel gebroken kan worden. Uit de analyse volgt dat het de verbeelding is - het erkennen van een symbolische of speelse dimensie - die het verschil maakt tussen een wereld wel of niet kunnen breken. Het is dus de verbeelding die het spel van andere activiteiten onderscheidt. Religie, als wereld van hoge ernst, kan inderdaad gebroken worden - mits er een symbolische dimensie aan centrale praktijken wordt gegeven. Daarnaast biedt de analyse enkele inzichten over de belangrijke rol die spel in onze hedendaagse maatschappij kan innemen: het spel kan ons begripsvermogen vergroten, het spel verbindt en kan bovendien als plaats dienen waar men vrij is van de doelmatigheid die ons dagelijks leven veelal kenmerkt.

De verbeelding als vrijplaats:

inzicht in de essentie van het spel aan de hand van de spelbreuk

Van jongs af aan speelt de mens. Soms vergt dat spelen oefening: het kost tijd om het inzicht van het schaakspel of de techniek van het voetbalspel te ontwikkelen, maar veel spelvormen pakken we vanzelf op. Peuters spelen met blokken zonder dat volwassenen hen hoeven te vertellen wat te doen. Wanneer men speelt, speelt men vaak om het spelen zelf. Het spel dat niet professioneel wordt gespeeld, dient geen hoger doel. Het is puur vermaak. Men speelt vanwege het plezier, vanwege het spel. Het spel is daarom een pauze van de bezigheden van ons alledaags bestaan dat veelal gekenmerkt wordt door doelmatigheid. Men eet om te overleven, werkt om dat eten te kunnen kopen, studeert om te kunnen werken en een maatschappelijke status te bereiken. Eenmaal daar moeten de kwartaalcijfers omhoog, wil men uitbreiden, het productieproces moet duurzamer en er moet gespaard worden voor een huis, een auto of een vakantie. De mens wil iets worden en streeft telkens nieuwe doelen na. Maar wanneer men speelt, komt de mens tijdelijk los van dat doelgerichte bestaan. Men verplaatst zich in een andere wereld, de spelwereld die deels bestaat in onze verbeelding en waar andere regels gelden dan in de realiteit. Veel filosofen hebben dit loskomen van ons alledaags bestaan onderzocht, maar opvallend genoeg hebben speltheoretici tot nog toe geen consensus weten te bereiken over de aard van het spel. Wat verbindt het voetbalspel, het toneelstuk en het

kinderlijk spelen met blokken aan elkaar? In het spel lijkt een ongrijpbare kracht aanwezig die lastig in woorden is te vatten. Om dichterbij het begrip van het spel te komen zal ik mij in dit essay daarom niet richten op de woordelijke twist over de definitie van het spel, maar de aandacht vestigen op het moment waarop het spel in duigen valt: de spelbreuk. Het verschil tussen de gewone wereld en de spelwereld wordt namelijk het best zichtbaar op het moment dat beide werelden met elkaar geconfronteerd worden.

Overigens ben ik niet de eerste die het spel probeert te begrijpen aan de hand van de spelbreuk. Een opvallende analyse van de spelbreuk werd in de jaren dertig gemaakt door de cultuurhistoricus Johan Huizinga in het klassieke werk *Homo Ludens*. In zijn analyse stelt hij dat de spelbreker door medespelers harder wordt veroordeeld dan de valsspeler. De valsspeler gaat geniepig te werk en houdt zich daarbij niet aan de regels, maar houdt de verbeeldingswereld van de spelers wel in stand. De spelbreker daarentegen gaat een confrontatie aan met zijn medespelers door uit het spel te stappen en benadrukt zo de fragiliteit van de spelwereld. De spelbreker doorbreekt de 'toverkring', zoals Huizinga het noemt (28). Huizinga lijkt het begrip van het spel op te helderen door de spelwereld neer te zetten als toverkring: wanneer de spelrealiteit wordt gebroken, worden de deelnemers terug in de realiteit geplaatst die geen betovering om zich heen heeft, maar een wereld van hoge ernst is. Het spel lijkt dus het tegenovergestelde te zijn van ernst (17). Opmerkelijk is daarom de passage die Huizinga op de analyse van de spelbreker laat volgen:

"Ook in de wereld van hoge ernst hebben de valse spelers, de huichelaars en bedriegers, het altijd gemakkelijker gehad dan de spelbrekers: de apostaten, de ketters, de nieuwlichters" (28).

Huizinga vergelijkt hier de spelbreker met zij die afvallen van hun geloof. Deze vergelijking veronderstelt dat de religieuze wereld, net als de spelwereld, gebroken kan worden terwijl religie voor velen bij uitstek een wereld van hoge ernst is. Sterker nog, Huizinga noemt het in deze passage zelf een wereld van hoge ernst. Huizinga's parallel oogt dubieus: kan een wereld zonder 'toverkring' om zich heen, een wereld van enkel hoge ernst, wel gebroken worden? En zo ja: onder welke condities? Ik neem zijn passage daarom als startpunt voor mijn onderzoek naar de spelbreuk en zal Huizinga's idee toetsen om zo de kwestie niet alleen op te helderen, maar tevens meer inzicht te vergaren in de aard van het spel. Dit doe ik aan de hand van de vraag: hoe kan men spelbreken wanneer hetgeen waarvan men breekt niet door de andere deelnemers als spel wordt (h)erkend? Ik zal stellen dat een spelbreuk alleen mogelijk is wanneer een scheiding tussen realiteit en spelrealiteit door de betrokken deelnemers wordt (h)erkend. Om die scheiding te kunnen (h)erkennen is verbeeldingsvermogen nodig - de geestelijke toestand van spelen. Deze toestand kan aan de hand zijn bij religieuze praktijken, maar is niet steevast aan de hand. Dit maakt Huizinga's vergelijking dubieus.

In de eerste paragraaf toon ik hoe Huizinga zijn vergelijking rechtvaardigt met behulp van een methode die overeenkomt met Wittgensteins idee van *family resemblance*: religieuze praktijken tonen genoeg vergelijkingen met andere spelvormen om als spel geanalyseerd te kunnen worden. In de tweede paragraaf analyseer ik het verschil tussen de spelbreker, valsspeler en speler met behulp van Bernard Suits' werk *The Grasshopper* en toon zo aan dat alle partijen de activiteit op de een of andere manier als spel moeten erkennen om een handeling als spelbreuk te kunnen beoordelen. In de derde paragraaf ga ik nader in op dit 'erkennen' door de geestelijke toestand van spelen te beschrijven met behulp van Friedrich Schiller om vervolgens in de vierde paragraaf aan de hand van Hans-Georg Gadamer's analyse van een twist in het christendom over het sacrament van het lichaam van Jezus aan te tonen dat Huizinga's vergelijking op een probleem stuit: de ketter en apostaat onthullen aan de andere deelnemers niet altijd de spelrealiteit, maar soms slechts een andere realiteit. Tot slot behandel ik enkele inzichten die de analyse oplevert: de essentie van het spel - de verbeelding - lijkt een belangrijke rol in te kunnen nemen in ons hedendaags bestaan als moment van rust, manier van leren en als sociale verbindingsfactor.

1. Familiaire overeenkomsten

Vlak voor de Tweede Wereldoorlog, in 1938, schrijft de cultuurhistoricus Johan Huizinga *Homo Ludens* over de spelende mens. In dit werk, dat inmiddels een klassieker is in de speltheorie, probeert Huizinga aan te tonen dat het spel niet alleen een plaats heeft temidden van andere culturele verschijnselen, maar dat het de cultuur zelf is die spelkarakter draagt (10). Zo ook religieuze praktijken. In de inleiding zagen we echter dat het 'karakter' van het spel lastig te bepalen is: het is speltheoretici niet gelukt om consensus te bereiken over wat het spel precies is. Deze paragraaf toont hoe Huizinga met dit probleem omgaat en, naar aanleiding daarvan, hoe hij zijn vergelijking tussen spel en religie rechtvaardigt.

Alleen al in het eerste hoofdstuk van *Homo Ludens* passeren allerlei spelvormen de revue: het kinderspel, de grap, de mythe, het voetbal- en het schaakspel, de opvoering en de religieuze activiteit. Een uiteenlopend rijtje, maar alle spel omdat zij volgens Huizinga aan kenmerken voldoen die tot het spel behoren. Die kenmerken luiden als volgt: men kan niet gedwongen worden om te spelen. Het spel is beperkt in plaats en ruimte en kent regels die alleen gelden gedurende de speeltijd en op de speelplaats. Bovendien is het verloop van het spel onbekend. Dit levert spanning op: wie zal het doelpunt maken of wie zet wie schaakmat? Ook is het spel niet het gewone leven (20-27). Het spel is namelijk belangeloos: men speelt om de aardigheid. Hooguit probeert men het speldeel te behalen, maar dit doel levert niets op in de gewone wereld. Wanneer men het schaakspel wint, heeft men uiteraard niet echt de koning verslagen en daarmee de troon veroverd. Overigens is dat speldeel niet altijd iets dat behaald moet worden. Huizinga maakt onderscheid tussen het spel als kamp en het spel als

vertoning (30). Het kamp is een wedstrijd en het doel winnen: schaakmat zetten of meer doelpunten maken dan het andere team. Bij de vertoning is het speldoel niet iets behalen, maar staat het verhaal centraal. Denk hierbij aan het toneelstuk of het 'vadertje en moedertje' spelen door kinderen. Het meegaan in de verhaallijn is hier in zekere zin het doel. Bovendien is verbeeldingsvermogen belangrijk om in de spelrealiteit te geraken. De spelrealiteit is dus slechts deels extern (16). Van buitenaf kan niet altijd beoordeeld worden of een activiteit spel is of niet. De fantasie is niet stoffelijk, maar geestelijk en op die manier niet zichtbaar.

Huizinga's spelkenmerken klinken als een behoorlijk solide omschrijving. Toch stelt hij dat de aard van het spel niet in woorden is te vatten:

het Spel, met zijn spanning, met zijn vreugde, met zijn 'grap'. Dit laatste element, de 'aardigheid' van het spel, verzet zich tegen elke analyse of logische interpretatie. Het woord 'aardigheid' zelf is in dezen veelbetekenend. In zijn afleiding van 'aard' legt het als het ware de bekentenis af, dat de zaak niet verder herleidbaar is (15).

De uitspraak dat de aard van het spel niet herleidbaar is, lijkt in strijd met zijn kenmerkenlijst. Hoe verdedigt Huizinga dit? Om daar beter inzicht in te krijgen zal ik een concept gebruiken dat geïntroduceerd wordt door een andere filosoof: Ludwig Wittgenstein. In het in 1952 verschenen werk *Philosophical Investigations* legt Wittgenstein een methode uit die hij *family resemblance* noemt. Wittgenstein gebruikt, toevallig of niet, het probleem van het spelkarakter om zijn methode uit te leggen. Omdat er geen algemene overeenkomst tussen alle verschillende spelvormen te vinden is, kan een sluitende definitie niet worden gegeven, stelt hij (PI 66). Wat Wittgenstein wel kan doen is een analyse maken van de verschillende spelvormen om zo tot een lijst kenmerken te komen waar iedere spelvorm niet volledig, maar wel gedeeltelijk aan voldoet (SEP Wittgenstein 3.4). Net zoals familieleden gedeeltelijk op elkaar lijken, maar nooit alle kenmerken van de ander bezitten. Toch dragen ze allemaal dezelfde achternaam. Wittgensteins methode waarbij hij het spel in termen van *family resemblance* karakteriseert, is een alternatief voor de - in Wittgensteins ogen - mislukte pogingen om het spel conceptueel te definiëren zoals speltheoretici voor hem, en overigens ook na hem, probeerden. Hoewel Huizinga eind jaren dertig uiteraard geen weet kon hebben van deze methode, lijkt zijn eigen methode vergelijkbaar met die van Wittgenstein. De reden dat uiteenlopende activiteiten in de categorie spel kunnen vallen is omdat zij voldoende overeenkomsten vertonen met Huizinga's kenmerkenlijst, hoewel zij onderling niet precies dezelfde kenmerken bezitten. Bij een voetbalwedstrijd is de afloop inderdaad onbekend, maar bij een opvoering, zoals een toneelstuk, is dat niet het geval. Er bestaat immers een script. Wel is het toneelspel net als het voetbalspel beperkt in tijd en ruimte en in beide gevallen doen de spelers vrijwillig mee.

Het is deze wijze van omgang met het spel die het voor Huizinga mogelijk maakt om

ook religieuze praktijken onder het spel te scharen. De religieuze opvoering valt net als het toneelstuk onder wat Huizinga een 'vertoning' noemt (30). Een spelvorm waarbij het kenmerk 'niet de gewone wereld' belangrijk is: het is een doen alsof. In *Homo Ludens* bespreekt Huizinga een heilig feest van een archaische cultuur waarbij de mannen maskers dragen en de vrouwen veinzen bang te zijn. De vrouwen weten welke mannen achter de maskers zitten, het zijn hun vaders of de mannen waarmee zij zijn getrouwd, maar de vrouwen doen alsof zij onwetend zijn (46). Zij doen dit gedurende een afgesproken tijdspanne, op een afgesproken plaats en hoewel de afloop bekend is - het ritueel wordt ieder jaar opgevoerd- heerst er een zekere mate van spanning, omdat iedereen zijn rol goed moet uitvoeren. Wanneer iemand verzaakt, zijn masker laat vallen of niet langer veinst, valt de spelwereld ineen (46).

Toch is de manier waarop Huizinga religie tot het spel rekent niet direct overtuigend. Huizinga zegt ten eerste zelf dat religie behoort tot de wereld van hoge ernst, zoals wij zagen in de passage in de inleiding, en ten tweede dat ernst de meest logische oppositie van spel zou zijn (17, 28). Huizinga is zich bewust van zijn dubbelzinnige uitspraak en legt zijn idee als volgt uit: het spel is inderdaad het tegenovergestelde van ernst, maar niet van ernstig. Het spel kan zeer ernstig worden ondernomen (18). De religieuze activiteit is een vertoning die de deelnemers in een andere, hogere wereld dan de gewone doet verplaatsen. Het is een pauze van de alledaagse bezigheden en in die zin een spel. Deze pauze wordt bewust genomen, zo weten de deelnemers bij het ritueel met de maskers dat zij allen doen alsof. Toch is de religieuze activiteit niet zomaar een spel, anders dan bijvoorbeeld de klucht is zij een ernstige vertoning, omdat de deelnemers van de religieuze activiteit ervan overtuigd zijn dat de handeling zeker heil verwezenlijkt (30, 39).

Op twee manieren verdedigt Huizinga dus het idee dat de religieuze activiteit als spel geanalyseerd kan werken. Ten eerste dankzij een methode gelijkend aan Wittgensteins methode van *family resemblance*: religieuze praktijken zijn niet exact hetzelfde als bijvoorbeeld een schaak- of voetbalspel, maar voldoen aan een aantal kenmerken die Huizinga belangrijk acht om tot spel gerekend te kunnen worden. Ten tweede stelt Huizinga dat de oppositie spel en ernst niet problematisch is, omdat het spel wel ernstig kan zijn. De religieuze opvoering is in zijn ogen zeker geen grap, hij neemt haar uiterst serieus, maar kan tegelijkertijd tot het spel gerekend worden omdat de activiteit een bewuste verplaatsing is naar een andere wereld, een vertoning die gedurende een bepaalde tijd en op een bepaalde locatie plaatsvindt.

2. De spelbreuk

In de vorige paragraaf maakten wij kennis met Huizinga's idee over het spel en hoe religieuze praktijken tot de categorie spel gerekend kunnen worden. Nog niet besproken, maar heel belangrijk voor het spel zijn haar figuranten: zij die zich met het spel bezighouden. Ze zijn niet

alleen belangrijk omdat er zonder hen geen spel plaatsvindt, maar ook omdat bij de spelbreuk - mijn object van onderzoek - een confrontatie plaatsvindt tussen verschillende figuranten. Om meer inzicht te krijgen in hun doen en laten analyseert deze paragraaf de figuranten aan de hand van Bernard Suits' *The Grasshopper*. Het werk van Suits is een reactie op Wittgensteins passage over het spel in *Philosophical Investigations*. In het voorwoord stelt Suits dat Wittgenstein niet goed keek toen hij stelde dat verschillende spelvormen geen overeenkomst vertonen (x). Of Suits gelijk heeft is voor dit onderzoek niet zo zeer relevant. Het vierde hoofdstuk van zijn werk is dat echter wel: hier geeft hij een uitgebreide beschrijving van de manier waarop de figuranten zich verhouden tot de (spel)realiteit. Van de verschillende spelfiguranten die hij analyseert zal ik er drie bespreken: de speler, valsspeler en spelbreker.

Om te beginnen de speler: deze houdt zich zowel aan de spelregels als aan het speldoel. Bijvoorbeeld, wanneer men schaakt, streeft de speler naar schaakmat door de schaakstukken te verplaatsen op de wijze die vast is gelegd in de spelregels (Suits 47): de koning mag één veld in alle richtingen, de toren mag alleen recht bewegen etc. Op de speelplaats (het schaakbord) en gedurende de tijd dat het spel plaatsvindt, neemt de speler de spelrealiteit volledig aan door zowel de regels als het doel te erkennen.

Daarnaast is er de valsspeler: het verlangen van de valsspeler om het speldoel te bereiken is zo groot dat deze de regels overtreedt (Suits 46). Ook de valsspeler probeert de ander schaakmat te zetten, maar doet dit door geniepig meer sprongen te maken met zijn paard dan volgens de regels is toegestaan. Desalniettemin bevindt de valsspeler zich wel in de spelrealiteit: deze figurant erkent het speldoel, maar voert het spel alleen iets anders uit. Dat geldt niet voor de spelbreker. Deze erkent namelijk noch de regels noch het speldoel (47). Dit kan op twee manieren: 1) de spelbreker was eerst een speler, maar stapte uit de spelrealiteit of 2) de spelbreker was nooit onderdeel van de spelrealiteit. Het eerste is bijvoorbeeld het geval wanneer een van de twee schaakspelers zegt: "Wat een zinloze activiteit; we verdoen onze tijd." Deze spelbreker stapte nu van de spelrealiteit in de realiteit en confronteert de andere speler met de twee realiteitsvormen. Deze transformatie van spelbewustzijn naar realiteitsbewustzijn kan ook plaatsvinden door het publiek. Soms is het publiek enkel buitenstaander, maar vaak is het publiek tevens speler en oefent zij invloed uit op het spel (Montola 2.2). Met name bij het spel als vertoning is het van belang dat het publiek onderdeel uitmaakt van de spelrealiteit. Wanneer het publiek in het theater naar de acteurs begint te roepen dat zij slechte acteurs zijn - dat zij niet goed spelen - is de vertoning snel voorbij. De tweede vorm van spelbreken geschiedt wanneer iemand van buitenaf de twee schaakspelers benadert met de mededeling dat hun activiteit niets oplevert. Hier vindt geen transformatie plaats van spelrealiteit naar realiteit door een van de figuranten, maar worden beide spelers van buitenaf direct geconfronteerd met de realiteit. Overigens kan een confrontatie met de realiteit ook plaatsvinden door een spelbreker die als spelbreker is aangesteld, bijvoorbeeld

een scheidsrechter (Huizinga 28). Deze treedt op als monitor om de spelregels te waarborgen.

Hoewel de spelbreker noch de regels noch het doel van het spel erkent, is het noodzakelijk dat de spelbreker het spel als spel (h)erkent om de spelrealiteit te kunnen breken. Zonder die (h)erkenning is de spelrealiteit er simpelweg niet. Tegenover de realiteit moet een andere realiteit geplaatst worden, de spelrealiteit. Men kan zich immers pas bewust zijn van het spel als het in verhouding tot het niet-spelen wordt geplaatst. Dus, de spelbreker die eerst speler was erkent dat de activiteit die hij bezigde in de spelrealiteit plaatsvindt, maar wil er niet langer onderdeel van uitmaken. De spelbreker die van buitenaf breekt, erkent de spelrealiteit door te aanvaarden dat de activiteit van de anderen zich in de spelrealiteit plaatsvindt. De buitenstaander bevindt zich daar zelf niet, maar aanschouwt de spelrealiteit wel.

De speler en valsspeler bevinden zich dus in de spelrealiteit hoewel de twee figuranten niet hetzelfde spel spelen. De spelbreker daarentegen breekt de spelrealiteit van binnenuit of buitenaf. Hoewel deze er niet in zit, erkent de spelbreker wel dat er een spelrealiteit is. Immers, iets dat niet aanwezig is kan ook niet gebroken worden. Dit erkennen hangt nauw samen met de verbeelding, de geestelijke toestand van spelen die de figuranten aannemen. De volgende paragraaf gaat hier verder op in.

3. Spelen om het spel

In de vorige paragraaf toonde ik aan dat het erkennen van de spelrealiteit essentieel is om deze te kunnen breken. Dit erkennen is een geestelijke toestand. Wat is die geestelijke speltoestand precies? Huizinga benoemt het, maar een veel uitgebreidere beschrijving over het hoe en waarom wordt gegeven door Friedrich Schiller in *On the Aesthetic Education of Man*. In deze paragraaf staat Schillers tekst centraal om meer inzicht te krijgen in de speltoestand en het belang van spelen. Vervolgens zal ik Schillers principes toepassen op de speler, valsspeler en spelbreker om zo meer inzicht te krijgen in hun verhouding tot de (spel)realiteit.

Aan het eind van de achttiende eeuw schrijft Schiller zijn boek als kritiek op de staat van zijn waarin de mensen van zijn tijd verkeren. Hij uit met name kritiek op de instrumentele rationaliteit die een steeds grotere rol krijgt in de maatschappij als nevenproduct van de Verlichting (SEP Schiller 2.4). De mensen van zijn tijd, stelt Schiller, zijn constant bezig met het vergaren van meer kennis, meer geld en meer status. Men wordt gedreven door een obsessie van verlangen (Schiller 131). Schiller vreest dat een dergelijke houding het gevoel dusdanig naar de achtergrond drukt waardoor de ratio en sensibiliateit met elkaar in conflict komen (SEP Schiller 2.4). Bovendien brengt het doelmatig toewerken naar steeds meer kennis en bezit slechts kortstondig bevrediging (Schiller 133). Zodra de tevredenheid die komt kijken bij het behalen van een doel uitwerkt, speelt de obsessie van verlangen weer op

en gaat men op zoek naar een nieuw doel. Zo is de mens niet langer autonoom, maar slaaf van materie en verlangen (Cooper 123).

Tegenover deze instrumenteel-rationele omgang met het leven plaats Schiller het spel. Bij Huizinga's beschrijving van het spel zagen we dit niet-instrumentele al verschijnen als een van de verscheidene kenmerken van het spel. Voor Schiller daarentegen wordt dit het kenmerk *par excellence*. Het spel brengt de mens in een geestelijke speltoestand die men niet alleen vrijwillig betreedt, maar ons bevrijdt omdat het opgaan in de spelwereld een loskomen is van het instrumenteel-rationele bestaan (Cooper 124). Het spel dient namelijk geen hoger doel in ons dagelijks bestaan, nee, het spel is het doel *an sich*. Op deze wijze is de mens in de spelwereld harmonieus (SEP Schiller 2.4), omdat zij niet langer heen en weer wordt geslingerd tussen ratio, gevoel en verlangen.

Maar hoe komt men in die speltoestand? Schiller brengt hiervoor een spelvorm ten tonele die tot nu toe nog niet is besproken: kunst. Naar kunst kijkt men vanwege haar schoonheid¹ en deze schoonheidservaring zet harmonie in gang. Het is simpelweg het kijken dat ons bevrijdt:

Once he does begin to enjoy through the eye, and seeing acquires for him a value of its own, he is already aesthetically free and the play-drive has started to develop (Schiller Brief 26 127).

Het kijken is een spel: men kijkt naar kunst om de aardigheid, om haar schoonheid, omdat men simpelweg zin heeft om te kijken. Anders dan verrukking levert het niets op. Het volledig opgaan in het kijken zonder te denken aan een hoger doel brengt de mens in een staat van zijn die anders is dan de gewone wereld. Deze staat van zijn is de spelrealiteit. Het is een realiteit die niet stoffelijk is, maar geestelijk (Huizinga 16). Het is de realiteit van de verbeelding die van buitenaf onzichtbaar is. Denk aan Huizinga's voorbeeld van het heilige feest met de maskers waarbij de vrouwen via hun verbeelding de mannen niet langer als mensen zien, maar als goddelijke wezens. Het stoffelijke - de maskers - spoort de verbeelding aan, maar de spelrealiteit die de vrouwen uit de gewone wereld doet stappen is een geestelijke wereld.

Wanneer wij dit idee over harmonie en verbeelding toepassen op de speler, valsspeler en spelbreker zijn er enkele verschillen tussen de figuranten op te merken. De speler bevindt zich, zoals wij in de tweede paragraaf zagen, volledig in de spelrealiteit. De speler komt daarmee los van de instrumentele alledaagsheid en is dus harmonieus. Dat klinkt wellicht vreemd voor harde sporten zoals rugby of voetbal, maar deze harmonie gaat niet over het uiterlijk van het spel. Het gaat over het gevoelsleven van de speler waarbij harmonie heerst

¹ Met schoonheid wordt hier niet enkel dat wat zoet of perfect is bedoeld. Het gaat over dat wat esthetisch aantrekkelijk is. Dit kan ook pijnlijk of weerzinwekkend zijn, maar heeft tevens aantrekkingskracht op de kijker.

tussen de ratio, het gevoel en het verlangen. De speler is dus vrij van de dominantie van een van deze componenten: noch de ratio, noch het gevoel en noch het verlangen overheerst. De valsspeler daarentegen heeft de verbeelding ingezet om in de spelrealiteit te geraken en de doelen van het gewone leven losgelaten, maar de valsspeler is niet harmonieus. De valsspeler instrumentaliseert de verbeelding om het speldoel te behalen. De valsspeler speelt niet vanwege het spel, maar speelt vals vanwege de winst. De spelbreker tot slot gebruikt enkel de verbeelding om de spelrealiteit van de ander te herkennen, maar is zelf niet harmonieus. De spelbreker staat namelijk met twee benen in het gewone doelmatige leven en zet de verbeelding doelmatig in om de spelers te confronteren met de realiteit. Dit verschil tussen de valsspeler en spelbreker maakt dat de valsspeler minder zwaar wordt veroordeeld door zijn medespelers dan de spelbreker. De valsspeler moet op zijn vingers worden getikt, maar vormt geen bedreiging voor de verbeeldingswereld. De spelbreker vormt dat daarentegen wel.

Schillers werkt helpt dus niet alleen om de urgentie van het spel in te zien - het maakt de mens autonoom -, maar toont tevens hoe de figuranten in deze toestand kunnen geraken: via de verbeelding. Bovendien draagt Schillers werk bij om meer inzicht te krijgen in de manier waarop de verschillende figuranten zich tot het spel verhouden: waar spelers loskomen van de instrumentele alledaagsheid, kunnen spelbrekers juist niet loskomen van de realiteit gedreven door doelmatigheid. Men zou kunnen zeggen dat zij niet vrij genoeg zijn of in ieder geval niet fantasierijk genoeg om de realiteit los te laten. Hun houding is niet zozeer een erkennen, maar eerder een herkennen van de spelrealiteit die zij met slechts een vleugje verbeelding van een afstand beschouwen. De vraag is nu wat dit betekent voor Huizinga's idee dat religie, als wereld van hoge ernst, net zoals het spel gebroken kan worden. Klopt dit idee en zo ja: onder welke condities? En welke gevolgen heeft dit voor ons begrip van de spelbreuk en het spel? De volgende paragraaf behandelt deze kwesties.

4. Een twist over brood en wijn

Wanneer Huizinga vaststelt dat spelbrekers door hun medespelers anders worden beoordeeld dan valsspelers maakt hij tevens de claim dat men ook in de wereld van hoge ernst van spelbrekers kan spreken: de kettters en apostaten. Deze paragraaf toont dat dit idee problematisch is wanneer de wereld van hoge ernst als enige realiteit wordt erkend. Enkel wanneer gelovigen hun religieuze praktijken als ernstig spel beschouwen kunnen kettters en apostaten als spelbrekers worden neergezet. Ik zal dit nader uitleggen aan de hand van een twist uit het christendom over het sacrament van het lichaam van Jezus en met behulp van Hans-Georg Gadamer's boek *Het Schone* dat een duidelijk verschil toont tussen het spelelement - de symbolische dimensie - en de hoge ernst rond dit ritueel. Vervolgens bespreek ik de gevolgen van deze twist voor het idee over de broosheid van de spelwereld en haar bevrijdende aspect.

In de eerste paragraaf zagen wij dat Huizinga religieuze praktijken als spel beschouwt, omdat zij een vorm van vertoning zijn. Tijdens de religieuze praktijk voert men iets op. Men doet alsof, niet als grap maar om heil te verwezenlijken. Het spel is in dat geval een ernstige aangelegenheid. Over dat doen alsof wordt echter getwist binnen het christendom. In *Het Schone*, een werk over kunst als symbool, spel en feest, kaart Gadamer deze twist aan: in de zestiende eeuw tijdens de Reformatie hebben Luther en Zwingli onenigheid over het sacrament van het lichaam van Jezus. Zwingli stelt dat het brood en de wijn die opgediend worden niet daadwerkelijk het lichaam van Jezus zijn (52). Men doet alsof, zoals het een vertoning betaamt. Luther daarentegen blijft bij de traditionele overtuiging van de rooms-katholieke kerk waarin "brood en wijn het sacrament van het vlees en bloed van Christus *zijn*" (52). Wat bedoelen Zwingli en Luther precies?

Laat ik beginnen met Zwingli's visie. Door het sacrament van het lichaam van Jezus als een vertoning te zien erkent hij twee realiteiten: een waarin brood brood is en wijn wijn en een waarin brood en wijn op symbolische wijze het lichaam van Jezus zijn. Men zou dus kunnen zeggen dat Zwingli en zijn aanhangers een verschil tussen realiteit en spelrealiteit maken: de gelovigen maken brood en wijn tot *symbool*. Gezien dit een centraal begrip is om het spelelement van deze religieuze praktijk te begrijpen, sta ik wat nader stil bij dit begrip en leg het uit met behulp van Gadamer's werk.

Een symbool, stelt Gadamer, is in haar meest eenvoudige vorm een verwijzing (47). Het symbool betekent iets: een rood stoplicht bijvoorbeeld betekent stoppen en een grijze wolk op de weerkaart betekent bewolkt weer. Hetgeen waarnaar verwezen wordt is een duidelijk afgebakend fenomeen, concept of een actie. Stoppen bijvoorbeeld, is een heldere actie die uitgevoerd dient te worden bij een rood stoplicht. Er bestaat echter ook een andere vorm van symboliek, stelt Gadamer. Een die niet begrepen kan worden door het leren van de betekenis van de verwijzing, maar een die enkel begrepen kan worden door het te *ervaren* (48). Die ervaring is noodzakelijk voor het begrip, omdat sommige ideeën niet rationeel en conceptueel gevat kunnen worden: sommige ideeën kunnen wij niet uitputtend in woorden beschrijven (Dieckmann 278). Denk aan grote ideeën zoals 'vrijheid' of 'wijsheid', maar ook het 'goddelijke'. Tot laatstgenoemde kunnen gewone stervelingen, vanuit dit gezichtspunt, geen cognitieve toegang hebben, de enige manier om iets van dat 'goddelijke' te begrijpen is door het te ervaren. Het is deze tweede vorm van symboliek die Zwingli bedoelt wanneer hij stelt dat het brood en de wijn niet daadwerkelijk het lichaam van Jezus zijn. Het lichaam van de zoon van God is een heilig lichaam. Maar wat is heilig? Hoe ziet het eruit? Hoe voelt het? Het heilige lichaam leert men niet daadwerkelijk kennen door te *weten* dat het brood en de wijn naar het lichaam van Jezus verwijzen, men leert het heilige kennen door het lichaam van Jezus te *ervaren*; door dit lichaam te eten en te drinken. Het symbool - het brood en de wijn - wakkert de verbeelding van de gelovigen aan en brengt hen in een realiteit waarin het brood

en de wijn niet langer brood en wijn maar een heilig lichaam zijn. In die zin zou men deze religieuze activiteit volgens Huizinga's methode als spel kunnen opvatten: het is een vertoning, die gedurende een bepaalde tijd (de dienst) en op een bepaalde locatie (de kerk) plaatsvindt en omdat de representatie symbolisch is, is zij niet de gewone wereld. Tot zover klopt Huizinga's parallel tussen spel en religie en zijn idee dat ook de religieuze wereld gebroken kan worden. In de tweede paragraaf zagen wij namelijk dat een spelbreuk mogelijk is wanneer er twee realiteiten worden (h)erkend: de gewone realiteit en de spelrealiteit of in dit geval de symbolische realiteit. Een spelbreker, de afvallige, kan uit Zwingli's symbolische wereld stappen door te zeggen: "Dit is slechts brood!" of "Dit is slechts wijn!".

Iets anders is er aan de hand bij Luthers idee over het sacrament van het lichaam van Jezus. Luther stelt dat het brood en de wijn het lichaam van Jezus *zijn*. Niet in de symbolische wereld, maar in de gewone realiteit. Gadamer legt dat als volgt uit: voor Luther betekenen het brood en de wijn niet het lichaam van Jezus, "hetgeen waarnaar verwezen wordt [is] er 'eigenlijker' in aanwezig (52). Luthers verwijzing is noch symbolisch in haar meest eenvoudige vorm noch symbolisch op Zwingli's wijze. Voor Luther staan het brood en de wijn direct het lichaam van Jezus voor. Dit betekent dat Luther slechts één realiteit erkent en zoals wij zagen in eerdere analyse is dit niet compatibel met de spelbreuk: een spelbreuk vereist de (h)erkenning van twee realiteiten. De afvallige zou in Luther een speler kunnen herkennen, maar Luther erkent zichzelf niet als zodanig. In plaats van Luther met de broosheid van de spelwereld te confronteren, presenteert de afvallige aan Luther slechts een andere realiteit. Een die Luther wellicht niet (h)erkent.

Het verschil in visie tussen Zwingli en Luther heeft gevolgen voor Huizinga's claim. Het lijkt paradoxaal, maar religie, als wereld van hoge ernst, kan inderdaad gebroken worden - mits er een symbolische dimensie aan centrale praktijken wordt gegeven. Zwingli's idee over de religieuze praktijk - de praktijk als vertoning - toont dat religie spelelementen bevat. Zo bezien is Huizinga's idee van de ketter en apostaat als spelbreker niet dubbelzinnig. Zij kunnen de symbolische dimensie die bij religie hoort inderdaad breken. Wanneer deze symbolische dimensie echter afwezig is, wordt het lastig om Huizinga's idee te verdedigen. Als er maar één realiteit is, zoals aan de hand is in de visie van Luther en de rooms-katholieken, kan er niets gebroken worden.

Deze analyse roept twee vragen op die met elkaar samenhangen: wat is de relatie tussen vrijheid en doelmatigheid binnen de twee verschillende visies? En hoe broos is de symbolische wereld eigenlijk? In eerdere paragrafen werd genoemd dat de spelrealiteit een broze wereld is. Zwingli die aan het heilige een speldimensie geeft, kan geconfronteerd worden met de realiteit - met het doen alsof van zijn religieuze wereld. De vraag is echter of dit een kwetsbare positie is. Religie wordt (zeker heden ten dage) nogal eens als verstikkend of beperkend afgeschilderd, maar Zwingli stelt dankzij de symboliek in zijn religie een

domein veilig dat vrij is van de doelmatigheid die het dagelijks leven veelal kenmerkt. Zoals wij in de derde paragraaf zagen, kan de mens volgens Schiller loskomen van het instrumenteel-rationele bestaan door volledig op te gaan in de spelrealiteit, en voor zover de religieuze praktijk een spelrealiteit kent zal het hier niet anders zijn. Zwingli en zijn aanhangers zijn dan autonoom - geen slaaf van ratio, gevoel of verlangen - in de dimensie waarin het brood en de wijn een symbolische representatie van het lichaam van Jezus zijn. Zwingli en zijn aanhangers hebben binnen dit model dus eveneens een mogelijkheid tot innerlijke harmonie. Hoewel Luthers realiteit in eerste instantie steviger ten opzichte van de afvallige lijkt te staan - zijn wereld kan niet gebroken worden - is het maar de vraag of Luther zo'n aspect van de bevrijding van het doelmatige in het religieuze kan brengen. Zijn erkenning van slechts één realiteit lijkt dit juist te bemoeilijken. Voor zover Schiller gelijk had in het idee dat de spelrealiteit nodig is om van de doelmatigheid van de werkelijkheid te ontsnappen, lijken er kritische vragen te stellen bij Luthers perspectief.

Het voorbeeld van het sacrament van het lichaam van Jezus toont dus het probleem van Huizinga's parallel: een ketter of apostaat kan alleen als spelbreker beschouwd worden wanneer alle figuranten via de verbeelding de desbetreffende activiteit als een vertoning, oftewel als spel (h)erkennen. De gemeenschap moet aan haar religie een symbolische dimensie geven: haar als het ware als een speltoestand beschouwen waar men bewust voor heeft gekozen en waar men in en uit kan stappen. Dit is niet altijd het geval. Daarnaast toont het voorbeeld dat de spelrealiteit niet per se een broze wereld is: de symbolische dimensie maakt het voor de gelovigen mogelijk om het bevrijdende aspect van de verbeeldingswereld te ervaren. De kracht van die verbeeldingswereld is de moeite waard nader te bekijken, omdat zij meer inzichten in het fenomeen 'spel' biedt. De volgende paragraaf gaat hier verder op in.

5. Nieuwe inzichten

In de vorige vier paragrafen heb ik een analyse van de spelbreuk gemaakt om meer inzicht te krijgen in het fenomeen 'spel'. Het verschil tussen de gewone wereld en de spelwereld wordt immers het best zichtbaar op het moment dat beide werelden met elkaar geconfronteerd worden. Zo zagen wij dat een spelbreuk alleen mogelijk is wanneer de spelrealiteit in contrast tot een andere realiteit wordt geplaatst en dat het de verbeelding is - het erkennen van een symbolische dimensie - die het verschil maakt tussen een wereld wel of niet kunnen breken. Bovendien zagen wij dat de spelrealiteit als een bevrijding van die realiteit - het gewone, doelmatige leven - kan worden beschouwd. Deze bevrijding kan ontstaan wanneer men kijkt naar kunst, maar evengoed wanneer men opgaat in het voetbalspel of, zoals Zwingli's visie op de religieuze praktijk ons toont, wanneer men het heilige lichaam van Jezus op symbolische wijze ervaart. In de vorige paragraaf werd al kort ingegaan op nieuwe inzichten die uit deze analyse voortkomen. Deze laatste paragraaf gaat hier nog uitgebreider op in en toont niet

alleen dat de analyse ons dichtert bij de aard van het spel brengt, maar ook dat het spel een belangrijke rol in ons hedendaags bestaan lijkt in te nemen.

Laat ik beginnen met de aard van het spel. In de inleiding zagen wij dat speltheoretici het lastig vinden om te duiden wat het spel daadwerkelijk *is*. Wat verbindt het voetbalspel, het toneelstuk, de religieuze activiteit en het kinderlijk spelen met blokken? De spelbreuk die mogelijk is in Zwingli's religieuze wereld, maar onmogelijk blijkt in de enkele realiteit van Luther geeft antwoord op die vraag: de aard van het spel, hetgeen dat de verschillende spelvormen verbindt en het spel onderscheidt van andere activiteiten is de *verbeelding*. Alle spelvormen behoeven verbeeldingskracht, omdat men zonder haar niet los kan komen van de realiteit. Zonder verbeeldingskracht bestaat de speelse dimensie niet.

De verbeelding die ten grondslag ligt aan het spel lijkt vaak een onderschatte waarde in ons hedendaags bestaan. Zo blijkt uit Gadamer's analyse van het symbool dat grote ideeën die men maar moeilijk in woorden uit kan leggen, wel begrepen worden in de symbolische dimensie. De verbeelding die deze dimensie mogelijk maakt verschaft ons toegang tot deze grote ideeën. Dat kan een idee zijn als het 'goddelijke', maar ook een idee als 'respect' of 'vrijheid'. Twee concepten die geregeld voorkomen in het nieuws, maar wiens definitie ons niet doet voelen wat het daadwerkelijk betekent om respect van iemand te krijgen of in vrijheid te leven. Als Gadamer gelijk heeft over de begripskracht van het symbool, dan kunnen wij kritische vragen stellen bij het leerproces van zowel kinderen als volwassenen. Spelvormen kunnen in dat geval een grote bijdrage leveren aan het begripsproces. Denk aan de vechtkunst waarbij het hebben van respect voor elkaar aan de basis ligt of het toneelspel waarbij het publiek meeleeft met de gevangenen. Er valt daarom voor te pleiten om het spel meer in het leerproces van kinderen en volwassenen te betrekken. Het oefenen van de verbeelding levert inzichten op die men met het uit het hoofd leren van definities niet bereikt.

Daarnaast gaf ik in de inleiding al aan dat het spel een moment van pauze is in ons alledaags bestaan dat veelal gekenmerkt wordt door een constant verlangen naar meer en het behalen van doelen. Dit idee van een 'pauze' wordt met name duidelijk met behulp van het werk van Schiller: in de speelse dimensie, waarin men dankzij de verbeelding geraakt, komt men los van dat alledaags, doelmatige bestaan. Het vertoeven in de speelse dimensie werkt bevrijdend. Men komt even los van de arbeid en dat geeft innerlijke rust of zoals Schiller het noemt: harmonie. Dit is geen overbodig goed in de hedendaagse maatschappij waarin stress een steeds groter probleem lijkt en mensen uitvallen op werk vanwege *burn-outs*. Ook volwassen hebben zo nu en dan een speelplaats nodig, of laat ik het een vrijplaats noemen: gooi een frisbee door het trappenhuis of bezoek een museum tijdens de lunch in plaats van te blijven zitten in de kantine en te staren naar het uitzicht op de grijze Zuidas.

Schiller's werk toont overigens nog een andere kracht van het spel: het is een mensvriendelijke activiteit, niet alleen van het individu naar zichzelf toe - het pauzemoment -

maar ook van de ene mens naar de andere mens. In het menselijk streven naar status en bezit staat het individu centraal en zijn de anderen concurrenten die azen op dezelfde baan of de laatste plek in het vliegtuig naar die welverdiende vakantiebestemming. In sommige spelvormen kent men uiteraard ook concurrenten - zij die hetzelfde speldoel nastreven -, maar bovenal zijn de andere figuranten *medespelers*. Men heeft elkaar nodig om in eerste instantie te kunnen spelen - een team met een bal maar zonder tegenstander maakt nog geen wedstrijd -, maar bovenal heeft men elkaar nodig om de spelrealiteit in stand te houden. Spelen is een *gezamenlijk* ontsnappen uit de doelmatige realiteit. Het spel verbindt. Dit is een kracht die men nogal eens lijkt te onderschatten.

Kortom, de analyse van de spelbreuk leert ons niet alleen over de aard van het spel - zij wordt gekenmerkt door de verbeelding -, maar toont bovendien dat het belangrijk is dat de mens spelende blijft. Niet alleen tijdens haar jeugd vanwege het plezier en om grote ideeën beter te kunnen begrijpen. In het volwassen leven is het spel net zo goed van belang: het spel brengt het sociale in de mens naar boven en werkt bevrijdend. Het spelen omwille van het spel kan tegenwicht bieden aan ons overwegend doelmatige bestaan.

Conclusie

Het doel van dit essay was om meer inzicht te krijgen in het fenomeen 'spel' door de ogenschijnlijk dubbelzinnige parallel van Huizinga - het idee dat religie, als wereld van hoge ernst, net als het spel gebroken kan worden - te toetsen. De spelbreuk is een geschikt moment om te onderzoeken, omdat het verschil tussen de gewone wereld en de spelwereld het best zichtbaar wordt op het moment de twee werelden met elkaar geconfronteerd worden. Een analyse van de spelbreuk leverde de volgende inzichten op: een spelbreuk is alleen mogelijk wanneer de spelrealiteit in contrast tot een andere realiteit wordt geplaatst. Men kan zich immers pas bewust zijn van het spel als het in verhouding tot het niet-spelen wordt geplaatst. Bovendien kan de spelrealiteit als een bevrijding van de realiteit - het gewone, doelmatige leven - worden beschouwd. De twist tussen Zwingli en Luther bracht het opvallende inzicht dat religie, als wereld van hoge ernst, inderdaad het spel in zich kan dragen - mits er een symbolische dimensie aan centrale praktijken wordt gegeven. Huizinga's claim dat ook religie spelbrekers kent in de vorm van ketters en apostaten klopt in die zin. Een spelbreuk kan echter niet in de wereld van hoge ernst plaatsvinden wanneer deze wereld als enige realiteit wordt erkend: men kan een wereld alleen breken wanneer de desbetreffende realiteit door alle figuranten als spel of in ieder geval als symbolische dimensie wordt (h)erkend. Huizinga's parallel gaat dus niet in alle gevallen op. De verbeelding - het erkennen van een symbolische dimensie - maakt het verschil tussen een wereld wel of niet kunnen breken. De aard van het spel, hetgeen dat het schaakspel, het kinderlijk spelen met blokken, het toneelspel en alle andere spelvormen verbindt is dus de verbeelding, omdat de speelse dimensie zonder haar

simpelweg niet bestaat. De analyse bracht ons niet alleen dichterbij de essentie van het spel, maar toonde ook de belangrijke rol die het spel in ons hedendaags bestaan in kan nemen: het spel helpt ons om grote ideeën te begrijpen die men niet enkel in woorden uit kan leggen en het spel verbindt. Aan dat sociale aspect wordt nogal eens aan voorbij gegaan wanneer men activiteiten enkel doelmatig uitvoert. Tot slot is de speelse dimensie een vrijplaats voor zowel het kind als de volwassene. Het is een moment van pauze in ons alledaags bestaan dat veelal gekenmerkt wordt door prestatiedruk en doelmatigheid. In de speelse dimensie, waar men via de verbeelding geraakt, komt de mens los van die streefdrift en vindt men innerlijke rust: harmonie. Geen overbodig goed in een maatschappij waarin stress en *burn-outs* steeds frequenter optreden. Ik stel daarom voor de werkzaamheden iets vaker naast ons neer te leggen, als is het maar voor tien minuten, en een speelplaats te betreden die dichterbij is dan wij vaak denken. De speelse dimensie is namelijk al in onszelf aanwezig: wij vinden haar via onze geest.

-

Cooper, D., 'Friedrich Schiller, On the Aesthetic Education of Man, Letters 26-7', *Aesthetics: The Classic Readings*. Ed: Cooper, D. Oxford: Blackwell Publishing, 1997. 123-124

Dieckmann, L., 'Friedrich Schlegel and Romantic Concepts of the Symbol', *Germanic Review*. 34 (4). Londen: Routledge Taylor & Francis Group, 1959. 276 - 283.

Gadamer, H.G., *Het Schone. Kunst als spel, symbool & feest*. Vert: Heitmeijer, R. Amsterdam: Boom, 2010.

Huizinga, J., *Homo Ludens*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.

Montola, M., 'Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games', *Game Research Lab*. Online artikel. <<http://www.markusmontola.fi/exploringtheedge.pdf>>. Bezocht: 27 november 2017.

Schiller, F., 'On the Aesthetic Education of Man, Letters 26-7', *Aesthetics: The Classic Readings*. Ed: Cooper, D. Oxford: Blackwell Publishing, 1997. 125 - 136.

Schiller, F., *Schillers Werke, Nationalausgabe. Vol. 22*. Ed: Petersen, J. et al. Weimar: Hermann Böhlau Nachfolger, 1943.

Stanford Encyclopedia of Philosophy, *Friedrich Schiller*. Online Encyclopedie. <<https://plato.stanford.edu/entries/schiller/#LettAestEduc>>. Gepubliceerd: 21 april 2017. Bezocht: 21 december 2017.

Stanford Encyclopedia of Philosophy, *Ludwig Wittgenstein*. Online Encyclopedie. <<https://plato.stanford.edu/entries/wittgenstein/>>. Gepubliceerd: 8 november 2002. Bezocht: 14 december 2017.

Suits. B., *The Grasshopper: Games, Life & Utopia*. New York: Broadview Press, 2005.

Wittgenstein, L., 'PI 66', *Philosophical Investigations*. Chichester: John Wiley & Sons. Ltd, 2010.