

*hyfe no. 3*

*spelen*





Hyfe is de benaming voor de lange, zich vertakkende draden van een schimmel. Dit tijdschrift groeit ook associatief en deels ongecontroleerd alle kanten uit. Eén redacteur, een woordenlijst en een mede-auteur die zelf steeds de volgende auteur aan-draagt laat deze reeks steeds verder groeien. Elk nummer is de zichtbare uitkomst van dit onzichtbare netwerk. Eelkje Christine Bosch koos voor dit nummer het woord: spelen.

Dit nummer en eerder nummers zijn te lezen op [hyfe.hotglue.me](http://hyfe.hotglue.me)

*Nee ik kom niet spelen, ik denk na over de dood*

*Tjitske Jansen (1971)*

*uit: Iedereen moet ergens zijn (2021)*

\*

er is de soort van *kom je spelen*

van deuren opendoen van doen omdat je doet

er is doen alsof je doen alsof je iemand anders was en in je maatje een zeerover zien een ninja een beroemde maakt niet uit waarom beroemde

is te oud voor spelen maar gamen kan wel en niet zeggen dat het spelen is

\*

Spelen zit in je hoofd.

Spelen is zingen met je handen.

Spelen is tasten, klooien, uit balans.

Spelen is schreeuwen zonder angst voor de echo.

Spelen is het moment tussen inademen en uitademen.

Spelen is niets verwachten, niets.

Spelen is van niets naar iets bewegen zonder te kijken.

Spelen is ruimte maken.

Schrijven is spelen.

Spelen is alles verwachten, alles.

Spelen is jezelf stekken.

Twijfelen is spelen.

Ruimte maken is spelen.

Spelen is muziek zonder noten.

Het moment voor je de hoek om gaat, en dat alles nog kan, is spelen.

\*

Straks durf ik te vragen of je komt spelen.  
En als we dan toch aan het fantaseren zijn,  
zeg jij JA. Ja spelen. En blijkt de tijd weg.  
Straks.

\*

het tegenovergestelde van spelen:

langs een goeie klimboom lopen

zonder te klimmen

meten

niet spelen met je eten

valsspelen

vergeten hoe je kon huppelen

en hoe moet dat



spelen

fietsen langs de ijzerboot

met het roestige nest in zijn ruim

denken aan een reus die graait in de hoop

metaal verfrommelt als een prop papier

hij lacht en je schudt hem met je hoofd

weg

waarom speel je nou niet?

kom je spelen

hoe?

loslaten loslaten loslaten laat los

\*

Kun je spelen op de momenten dat je het heel hard nodig hebt? Als je een nieuw idee nodig hebt, als je wilt beginnen maar stikt in de mogelijkheden? In het droombeeld van een eindresultaat?

Dan moet je spelen, maar kan dat nog? Of zit je al zo vast in een stijve houding dat het niet meer gaat? Dat je eerst moet ontspannen met je spel-loze zelf. Spelen is van levensbelang, maakt je spieren en je hersenen los. Maar spelen kan alleen

wanneer je open staat voor verrassingen.  
Open en ontspannen.

Wat je nodig hebt heb je nodig.

Zo kom je er nooit.

Misschien moet je iets forceren, een deur intrappen, de gordijnen openrukken, de gordijnen uit hun rails scheuren. Naar buiten kijken en zien wat voor weer je zou kunnen maken.

\*

zodra je er een bal bij gaat halen hoeft het voor mij sowieso niet meer

\*

knip een sjaaltje van kunstzijde in tweeën

diagonaal

vlecht elke helft tussen de veters van je  
saaiste schoenen

en begin

\*

Er was iemand die mij voor het eerst zag,  
met mijn versierde schoenen. We spreken  
elkaar niet vaak maar elke keer denkt ze  
aan het moment dat ze het zag, dat ik met  
mijn schoenen had gespeeld, dat ik  
iemand was die met schoenen speelde, en

ze had gezien dat ik iemand was die durfde. Wat durfde? Voor gek staan? Ze vond het een goed begin van mij. Als zij me nog zo ziet ben ik misschien nog zo.

(In feite durfde ik niet voor gek te staan, maar had ik geen andere optie dan dat: mensen laten zien dat er iets met mij was, iets bijzonders. En dat ze niet naar binnen keken. Spelen als afleidingsmanoeuvre.)

Maar ze ziet me nog zo – ik ben nog degene die speelt.

\*

hief een hoofd voor de eerste keer  
was geen baby meer – nu  
mens menste het hoofd

leerde torenhoge anderen kennen  
spande spieren net zo lang  
tot ledematen van de grond kwamen

geluiden kregen gevolgen – bleken  
gevolgen

te hebben ontcijferde geluiden

leerde ik weet niets

bleef het hoofd hoog  
knikte het als een stotteren van opstaan  
stelde anderen gerust leerde hun woorden  
verleerde je eigen taal

\*

meisjes die spreekwen en mijn kleine lijf  
daartussen met mijn armen langs mijn  
heupen die op slot zitten verbijsterd door  
alles wat bij deze meisjes los zit  
mijn knieën hebben zich ook schrap gezet  
tegen de kreten  
tegen het spelen

\*

Op mijn elfde mocht ik op pianoles. Ik keek geschrokken hoe grotere vingers over de toetsen sprongen. Ik leerde direct na de les het laatste nummer uit het boek, met twee handen, ik kon er ook bij zingen. De toonladders deed ik niet. Dat is het laatste dat ik op de piano gespeeld heb. Behalve de vlooienmars.



\*

je kunt pas spelen

wanneer alles veilig is

als je je verstoppt voor een vijand waar je  
van houdt

\*

Misschien denk je wel dat we ophouden  
kind te zijn. Dat we in de zomer na groep  
acht veranderen in een niet-meer-kind, in  
een volwassen-mens-er-bijna-maar-nog  
niet helemaal.

We groeien wel, we groeien verder om dat kind heen. Vormen lagen tot het wezen niet meer zichtbaar is.

Maar het is niet erg, het is niet weg.  
Eronder is het nog.

Waaronder?

Eronder.

We moeten wel luchtgaatjes maken in ons omhulsel. Ademgaatjes voor kind-jij. Er is nog zo veel lucht om te ademen. Om met volwassen schil en al te blijven ademen.

\*

Olympisch spelen is geen spelen.

\*

samen spelen

jezelf en je zelf drempels over

tillen anderen mee

laat

los

verfrommel oud ijzeren ideeën

\*

Jezelf niet serieus nemen is een luxe. Niet  
vanzelfspelend gegeven.

\*

De elfjarige vraagt of ik kan komen spelen.  
Ik weet het niet. Kan ik dat? Weet ik –  
weten mijn ledematen – hoe?

Zijn ze

zijn wij er voorbijgegroeid, is er iets  
dichtgegroeid?

\*

Is er experiment zonder hypothese? Is er  
een vrijplaats, buutvrij van verwachtingen?  
Meedoen met een spel is nog geen spelen.

Maar ik doe mee met haar en hoop een spiergeheugen terug te vinden.

\*

Je neemt dingen serieus. Belangrijke dingen. Serieuze dingen. Tilt er zwaar aan. Te zwaar? Kun je ze nog tillen?

Je bent streng voor mensen. Je bent het meest streng voor jezelf. Je zit vast in die strengen en kunt geen kant meer op. Vastgebonden.

Spelen is onmogelijk zolang je met stijve armen naast je lijf bent vastgebonden.

Soms kun je niet loskomen. Als je baan, je geld, je ziekte, je omgeving, die armen stevig vasthouden. Dan kan het in je hoofd, tussendoor. Een halve minuut is ook goed. En geef je vrijheid dan weer aan de wereld.

Gooi het omver. HET. OMVER. Kantel het beeld, draai een slag. Een plafond kan heel lekker zitten. Struikelen is huppelen. Vallen kan héél even vliegen. Stamp in plassen.

Eelkje Christine Bosch



## Ludens aude

“Ons gevoel voor de werkelijkheid is afgeleid van het spel en niet andersom” (Van den Heuvel, 2021, p. 145) Steeds als ik werk aan deze tekst kom ik terug bij deze zin van de filosofe Nathanja van den Heuvel. Binnen haar artikel begrijp ik hem, maar op het moment dat ik er over probeer te schrijven, er mee wil spelen en er op door wil gaan, loop ik vast. Omdat ik op het omgekeerde uitkom. Intuïtief is het in mijn hoofd namelijk andersom. Spelen doen we naast de werkelijkheid. Er is een speciale tijd – het speelkwartier, de kindertijd, de vrije tijd – waarin we spelen. En we doen dat op specifieke plekken – speelplaatsen – waar we naar toe gaan om te ontsnappen aan de werkelijkheid. Zo kijken we ook naar de ontroerende beelden van kinderen die spelen in de meest verschrikkelijke omstandigheden van vluchtelingenkampen of oorlogsgebieden. Dat zelfs dan gespeeld wordt, laat iets belangrijks oplichten van het spelen: spelen is er



ten alle tijden. Het is geen luxe artikel. We zijn als mens bezeten van een onverbetelijke speeldrift.

Laat ik daarom een speelse strategie toepassen: die van het doen alsof. Ik doe alsof ik snap wat Van den Heuvel zegt en ga daar op door. Dus: spelen is niet zomaar iets, het is constitutief voor onze cultuur. Of anders gezegd, het is een dragend element. En laat dit nu onder druk staan. Dit is een steeds terugkerend riedeltje. Huizinga vond in de jaren '30 de homo ludens uit, juist om te waarschuwen dat we haar aan het verliezen waren. Commerciële belangen, een groeiend egoïsme gevoed door een cultus van het 'ik' en technologische ontwikkelingen die vooral het leven vulde met oppervlakkige verstrooiing zouden leiden tot een spel-erosie (De Mul, 2020). De cultuurpessimist in mij herkent het gevoel wat hier uit spreekt. Het spelen lijkt ook nu onder druk te staan. Of dit feitelijk het geval is, zal ik hier niet verder onderzoeken. In plaats daarvan wil ik kritisch stilstaan bij drie dragende elementen van het spelen: tijd, ruimte en regels.

--

## **Speeltijd I**

Spelen associëren we in eerste instantie met kinderen. Dat is de tijd waarin je zorgeloos en doelloos mag spelen. Wie heeft geen mooie herinneringen aan eindeloze zomerse dagen die gevuld waren met, ... ja met wat eigenlijk? Met voetballen volgens zelf gemaakte regels; met rondhangen op pleintjes, grasvelden of in bossen; met verstoppertje, rennen, klimmen en rollenspellen. De kindertijd is dé tijd van spelen. Maar dat is slechts gedeeltelijk waar. Want van jongs af aan wordt ons ook subtiel duidelijk gemaakt dat dit van voorbijgaande aard is en niet waar het echt om draait. Hoe? Via het speelkwartier op school. Het feit dat dit bestaat, signaleert twee dingen. Ten eerste wordt er specifieke tijd (en ruimte) vrijgemaakt om te spelen. Spelen wordt apart gezet van iets anders. Er wordt een uitsnede in de tijd gemaakt die dient om te spelen. Dat betekent dat de rest van de tijd niet bedoeld is om te spelen. En

dat brengt ons bij de tweede beweging. Niet alleen wordt er aparte tijd ingeruimd om te spelen, het is ook gelijk duidelijk dat dit een uitzondering is. Dat dit niet echt is wat ter zake doet. Spelen wordt minder gewaardeerd. Het einde van het speelkwartier wordt ingeluid met de uitspraak van de juf of meester die zegt: 'Zo het speelkwartier is voorbij, nu gaan we weer aan het werk'. School draait niet om spelen, maar is een vorm van werk.

Dat er op school al zo'n strikt onderscheid tussen werk en spelen zit, gaat in tegen de oorsprong van de school. De meeste courante vertaling van het Griekse woord *scholè* is namelijk 'vrije tijd'. School was een tijd en ruimte die vrijgemaakt was voor mensen die daar in het oude Griekenland niet perse aanspraak op konden maken. Het speelkwartier én het echte werk (Masschelein en Simons, 2012). Die tegenstelling, maar vooral ook de grotere waardering voor het laatste, laat zien dat de school deels vergeten is waarvoor ze dient. Om vorm te geven aan het schoolse: aan de vrije tijd om de wereld te ontsluiten en niet zozeer om kinderen

voor te bereiden om hun plaats in te nemen in de wereld.

## **Speeltijd II**

Niet alleen op school is er een strijd gaande tussen werk en vrije tijd. Ook het arbeidszame leven draait hier om. “Ons beeld op arbeidstijd wordt volledig vertekend door het beeld wat we hebben van de 19<sup>e</sup> eeuw” (Decreus en Callewaert, 2016, p. 96). De industriële revolutie bracht een strakker, strikter en veeleisender ritme met zich mee. Waar het landleven meebewoog met het ritme van de natuur en zijn stille en drukke periodes had, liep de fabrieksklok altijd door. Werkdagen van 12 tot 14 uur, 6 dagen per week waren normaal. ‘8 uur werken, 8 uur vrije tijd, 8 uur slapen’ is van daaruit geredeneerd een revolutionaire sprong voorwaarts. Deze leus, in 1817 bedacht door de Britse utopisch socialist en ondernemer Robert Owen, domineert zo’n 200 jaar later nog altijd ons denken. Een volledige werkweek is 40 uur. Deeltijdbanen bestaan alleen bij de gratie van een vastgesteld idee

van het geheel. Maar wat als we onszelf een kleiner geheel voorstellen? Zeg 30 uur (waar economen als Paul de Beer of vrouwenorganisatie als Femma voor pleiten), 21 uur (waar de New Economics Foundation voor pleit) of 15 uur (waar Keynes en Bregman voor pleiten), die het geheel vormen. De hoeveel vrije tijd, en daarmee onze ruimte om te spelen, zou navenant toenemen. Minder werken is dus niet alleen goed voor het welzijn van mensen, gemeenschappen (van gezin tot buurt) of de ecologie, maar biedt ruimte bieden om te spelen. Daarmee zouden we de basis van onze cultuur dus versterken.

### **Speeltijd III**

Werk en spelen zijn communicerende vaten. En we leven nu in een tijd waarin het werk de vrije tijd, de tijd om te spelen, kannibaliseert. Hoe zit dat? De invulling van onze vrije tijd kost ons steeds meer geld. Door haar commercieel in te vullen - met winkelen, met vakanties, met op terrassen zitten – moeten we steeds meer werken voor onze vrije tijd.

Dat herinnert me aan het werk van cultuurfilosoof Ivan Illich. Hij berekende ooit de *effectieve* snelheid van een auto. Dus niet alleen de tijd die je onderweg bent om van A naar B te gaan, maar ook de vele uren werken om je auto, de belasting, verzekering, reparaties en brandstof te betalen, of dat je vaststaat in de file of moet lopen van je ver weggelegen parkeerplaats. Hij kwam uit op een gemiddelde effectieve snelheid voor de maatschappij van 5 kilometer per uur. Hetzelfde zien we gebeuren met onze vrije tijd. We moeten steeds meer uren werken om ons onze vrije tijd te kunnen veroorloven. Een manier om onze vrije tijd terug te winnen, is dus door haar kosteloos in te vullen.

## **Speelruimte I**

Misschien wel het ultieme voorbeeld van spelen is het bouwen van een boomhut. En dan niet die met hulp van machines (waaronder ik ouders schaar) gebouwde gevallen, maar diegene die op de eigen schaal zijn gebouwd. Die schaal wordt bepaald door

de kracht, inventiviteit, en het materiaal wat voorhanden is. Wat dan volgt is een eindeloos proces van slepen, sjouwen en herschikken. Als buitenstaander jeuken je handen. Omdat dingen onlogisch of onhandig gaan; maar ook omdat je het plezier er van af ziet spatten. Van buiten klopt het niet; maar je weet dat het van binnen perfect past.

Het op deze manier werken aan een boomhut laat drie belangrijke elementen van interessant spel oplichten: het gaat om het werken met wat voorhanden is en dat je op die manier een eigen plek maakt die je helemaal opslokt. Een laatste element gaat over het einde. 'Zijn jullie nu nog niet klaar?', maar ook 'Wat hebben jullie nu heel de dag gedaan?'. Spelende jongen en meiden vullen de dag. Niet met een doel, maar met elkaar. En dat is ook de waarde van een boomhut. Het gaat niet om de uiteindelijke boomhut, maar om het er aan bouwen. Sterker nog, ik denk zodra boomhutten klaar zijn, het vooral betekent dat de mensen er klaar mee zijn. Ze worden achtergelaten en leven

voort in de herinnering als die magische plek waar zo veel aandacht en energie in was gestoken. Hutten die klaar zijn, zijn niet meer in wording, maar ze zijn. En een spel is steeds in wording. Deels onbepaald. Dat is de aantrekkingskracht van het spelen.

## **Speelruimte II**

Dat de vrije speelruimte onder druk staat is veelvuldig te lezen. Kinderen zouden minder buiten spelen, minder vaak vieze handen krijgen en meer tijd achter hun schermen doorbrengen. Of dit het geval is weet ik niet. Wel heb ik het gevoel dat er minder ruimte is voor vrij spel, doen wat je hart je ingeeft, ongehinderd door wat dan ook. Of althans zo kan de cultuur-criticus in mij mopperen. Om dit standpunt dan te ondersteunen grijp ik terug naar Lego.

Ik was een groot verzamelaar van Lego toen ik jong was. En dan specifiek van ruimte-Lego. Elk jaar voor mijn verjaardag haalde ik de Lego-gids op bij de



speelgoedwinkel en ging alle nieuwe en oude modellen op mijn gemak bekijken. Van mijn ouders kreeg ik altijd een grote doos en aan de rest van de familie vroeg ik geld. 'En wat ga je van het geld kopen?' was steevast de vraag bij het overhandigen. Regelmatig antwoorde ik in codetaal: 64811 of 63257. Dat verwees dan naar dat specifieke vliegtuig, de maanlander of dat ruimtestation. Eindeloos kon ik deze in elkaar zetten. Een keer zoals beschreven in het boekje, en daarna vooral voortkomend uit mijn eigen fantasie (hier scheiden zich de wegen van mensen. Ga maar eens bij jezelf na: ben je een boekjes-bouwer of een vrije bouwer).

Ouder geworden verdween Lego in de kast en uit beeld. Groot was mijn schrik toen ik jaren later met mijn dochter voor het Lego-schap stond in de speelgoedwinkel. Lego star wars, Harry Potter Lego, Technic lego van echt bestaande graafmachines en snelle sportauto's. Dit was niet de Lego die ik me herinnerde. Nu is niets onbetrouwbaarder dan het

menselijk geheugen, maar er was iets anders en ik probeerde te begrijpen waar het hem in zat. De losse stukjes kunnen nog alles worden. Vrije bouwers zoals ik zelf kunnen zich nog uren vermaken met de eindeloze mogelijkheden die geboden worden. Nee, daar zat het verschil hem niet in. Bij de poppetjes, daar ging het mis. Alle mannetjes van ruimtelego zagen er precies hetzelfde uit. Het enige verschil was hun kleur. Dus rood, zwart, blauw, geel. Alle poppetje hadden dezelfde, ontbrekende gezichtsuitdrukking. Onderscheid kon je maken door de helm of een schildje wat je ze kon opdoen. Iedereen was gelijk, was hetzelfde. Maar ook: iedereen kon nog elke rol in het spel krijgen. Hoe anders is dit bij Star Wars of Harry Potter Lego. Elk poppetje of elk voertuig heeft zijn eigen, voorgeschreven rol in het universum. Waar ik mijn eigen wereld kon scheppen, is de basis bij Star Wars Lego al vastgelegd. Waar mijn Lego wereld ondergedetermineerd was, is de huidige Lego wereld juist overgedetermineerd. De basispatronen liggen al vast. De mate van vrijheid,

de ruimte voor vrij spel is hier dus een stuk kleiner. En iets in mij vreest dat dit kenmerkend is voor de wereld waarin wij leven.

## **Spe(e)lregels I**

Speelruimte gaat niet alleen over de ruimte die uitnodigt tot spelen, maar ook om de ruimte die regels laten om te manouvreren. Hoeveel speelruimte er is gaat dus om hoeveel vrijheden een set omstandigheden laat, maar ook mogelijk maakt. Dat is waar de door Vanheste aangehaalde opvatting van Gadamer op wijst: de speler speelt niet het spel, het spel speelt de speler (Vanheste, 2020). De omstandigheden maken dat bepaalde handelingen logisch, vanzelfsprekend, wenselijk, bevoordelijk of slim zijn. Maar ook, dat bepaalde zaken grote consequenties hebben, onmogelijk zijn, gevaarlijk of onverstandig. Regels leggen zaken niet vast, maar geven sturing; ze zijn dwingend, maar niet bepalend. Er zullen altijd mensen zijn die slim

omgaan met de regels, die ze verbuigen, omzeilen, combineren, of simpelweg vals spelen.

Regels maken niet alleen het spel, maar hebben ook consequenties. Consequenties die je soms niet kunt overzien en die tot uitkomsten leiden die totaal onwenselijk zijn. Dat zagen we bijvoorbeeld recent in de Toeslagenaffaire. Niet voor niets gaf Jesse Frederik zijn boek over de toeslagenaffaire de treffende titel “Zo hadden we het niet bedoeld” mee. Iedereen hield zich strikt aan de regels, soms zelfs strikter dan er expliciet gevraagd werd. Het einde van het verhaal waren heel wat onterecht verwoeste levens. Dat dit niet had mogen gebeuren lijkt me evident. Maar hoe zorgen we er voor dat dit niet nogmaals gebeurt? Misschien moeten we een beetje meer Kantiaan worden: “Als je een regel formuleert, is het probleem immers dat je, zoals Kant zegt, steeds de universalisering van die regel moet onderzoeken”. (Badiou, Ware Leven, p. 121). Wat betekent het als we deze regels invoeren? Welk spel zetten we in gang?

## Spe(e)lregels II

Regels maken de speler. Dat kan twee kanten op werken, afhankelijk van het karakter van de regels. Regels maken ofwel dat er allerhande onverwachte dingen kunnen gebeuren, ofwel dat er iets gebeurt, je keurig aan de regels houdend, waar niemand gelukkig mee is. In het eerste geval zijn regels vrijmakend, in het tweede geval vrijheidsbeperkend. Laat ik dat toelichten aan de hand van twee beelden. Het eerste vertrekt vanuit de door De Boer en Beekmans (2010) gemunte term 'kunstmatige spontaniteit' om na te denken over stedelijke ontwikkeling. Ze stellen "het vreemde is nu dat zodra kansen tot initiatief openliggen, mensen meestal niet tot een bont kleurrijk pallet van maffe, voorbeeldige en sympathieke initiatieven komen, maar dichtklappen, als een brutaal jongetje dat ineens voor de klas een liedje moet zingen." Beter is om de omstandigheden zo te maken dat de kans op spontaan gedrag optimaal is. Een spontaan feestje vraagt de nodige voorbereiding en de juiste ingrediënten. Dat is geen

garantie voor een geslaagd feest, maar het vergroot wel de kans. Je geeft mensen de middelen in handen om zichzelf en anderen te verrassen.

De andere kant van het spectrum wordt gevormd door spelregels voor markten. Er bestaat niet zoiets als een natuurlijke markt. Die kan alleen maar bestaan bij de gratie van allerlei spelregels over toetreding, uitwisseling en interactie. De meeste tijd vergeten we dit, maar van tijd tot tijd licht het speelse karakter van 'de markt' op. Bijvoorbeeld nu in de woningmarkt. Mijn favoriete voorbeeld is echter die van de aanbestedingen en dan meer specifiek die in het sociaal domein. De laatste jaren is in het sociaal domein een gesprek gaande, waarbij men probeert ruimte te maken voor burgerinitiatieven of sociaal ondernemers. De waardering voor en meerwaarde van deze initiatieven wordt gevoeld door zowel gebruikers, initiatiefnemers als beleidsmakers. Veelvuldig worden dit soort initiatieven dan ook gevierd, op het schild gehesen en als voorbeeld gesteld voor een wenselijke toekomst. Een manier om die

wenselijke toekomst vorm te geven vanuit beleidsmakers is via de aanbesteding. Daarmee worden maatschappelijke vraagstukken aan de samenleving aangeboden om aan te werken. Dit is omgeven met allerlei spelregels en daar gaat het veelal mis. Want voor bijvoorbeeld het aannemen van bepaalde taken in dit domein moet een bankgarantie worden overlegd van 500.000 euro. Hoewel misschien terecht (je wil een zekere garantie en continuïteit proberen te waarborgen) maak je het hiermee onmogelijk voor nieuwe aanbieders om mee te spelen. Je krijgt daarmee precies de spelers, de aanbieders die al mee doen aan het spel, die je mag verwachten. De regels krijgen dus de spelers die met haar uit de voeten kunnen. Niet degene die het beste een vraagstuk kunnen oplossen.

--

Zijn we steeds meer bezig het speelse element van onze samenleving uit het oog te verliezen? Ik weet het niet, maar ik heb ergens wel dit gevoel. In de

afgelopen doorkijkjes heb ik nagedacht over het speelse karakter van tijd, ruimte en regels. Op het moment dat we meegaan in de gedachte van Van den Heuvel – dat ons gevoel voor de werkelijkheid is afgeleid van het spel en niet andersom – is het verlies aan speelsheid problematisch. Laten we daarom Kant parafraserend onszelf in deze tijd een nieuwe leus aanmeten. Niet langer *sapere aude* - durf te denken - maar *ludens aude*: durf te spelen!

Maurice Specht

## Literatuur

- Heuvel, N. van den (2021) *Het spel serieus genomen*, in nY, tijdschrift voor literatuur, kritiek & amusement, no. 44, pp. 136-150
- Boer, J. de & J. Beekmans (2010) *'Kunstmatige spontaniteit'*, in Urhahn



Urban Design (red.), *De spontane stad*, Amsterdam, BIS

- Decreus, T. en Callewaert, C. (2016) *Dit is morgen*, Berchem, Epo
- Masschelein, J. en Simons, M. (2012) *Apologie van de school. Een publieke zaak*, Leuven, Acco
- Vanheste, J. (2020) *Animo. Een kleine filosofie van het spelende leven*, Eindhoven, Damon
- Badiou, A. (2019) *Het ware leven. Of waarom de jeugd gecorrumpeerd moet worden*, Kalmthout, Polis
- Mul, E. de (2020) *Een inleiding tot Homo Ludens 0 proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, URL: <https://deburen.eu/magazine/2883/spelbrakers-een-inleiding-tot-homo-ludens-van-johan-huizinga>

## **Teksten**

Eelkje Christine Bosch woont en schrijft in Rotterdam, waar ze met haar grote liefde Folco een zelfstandige boekhandel heeft. Ze wil meer spelen - eelkjechristine.nl

Maurice Specht is schrijver, uitgever en initiatiefnemer – spechtindestad.nl

## **Beelden**

Sander Zweerts de Jong – beeldend kunstenaar – thepoetisworking.nl



