

‘Mens, durf te spelen!’

Een wijsgerig onderzoek naar het belang van spel voor het ervaren van
resonantie

‘De mens speelt alleen maar als hij in volle betekenis van het woord mens is, en hij is alleen geheel mens wanneer hij speelt.’

-Friedrich Schiller



Max Elst

1024795

Max.Elst@uvh.nl

M3-MT: Masterthesis

Coördinator: Wander van der Vaart

Begeleider: Martien Schreurs

Meelezer: Isolde de Groot

Aantal woorden: 27838

Universiteit voor Humanistiek

29 augustus 2023, Amsterdam

Abstract

Deze thesis onderzoekt de denkbeelden van Schiller en Gadamer over het concept ‘spel’. Daarbij wordt geanalyseerd in hoeverre hun inzichten niet alleen bijdragen aan het terugdringen van vervreemding, maar ook aan het versterken van resonantie binnen de context van Rosa's theorie. Volgens Rosa wordt vervreemding gekenmerkt door een gevoel van afstand en onverschilligheid tussen zelf en wereld, terwijl resonantie wijst naar momenten van diepe verbondenheid en wederkerigheid tussen zelf en wereld. Wanneer we aan de hand van Rosa's concept kijken naar het werk van Schiller, dan plaatst Schiller vervreemding in een spanningsveld tussen de zintuiglijke en rationele driften van de mens, waarbij de moderne samenleving deze innerlijke verdeeldheid versterkt. Hij beschouwt het spel als het medium waarmee deze driften in balans kunnen worden gebracht, waardoor een ruimte ontstaat waar resonantie kan optreden. Een spel dat resonantie bevordert, moet een evenwicht vinden tussen zintuiglijke en rationele driften, waardoor spelers een diepe verbinding ervaren met de activiteit en hun omgeving. Gadamer daarentegen benadrukt het belang van authentieke betrokkenheid bij het spel en waarschuwt tegen objectivering. Voor Gadamer wordt resonantie het sterkst ervaren wanneer de speler volledig wordt opgenomen door het spel en niet andersom. Dit vereist een overgave van de speler aan het spel, waarbij het spel en de speler in een wederzijdse interactie staan. Hierbij is de waardering van het proces en de ervaring van het spel zelf van groter belang dan het resultaat. Concluderend suggereert deze thesis dat om vervreemding te overwinnen en resonantie te ervaren binnen het domein van het spel, spelers zowel het evenwicht tussen hun driften (Schillers perspectief) als de integriteit van het spel zelf moeten waarborgen (Gadamers perspectief). Deze gecombineerde inzichten bieden een uitweg naar een meer resonerende relatie met het spel en de wereld.

Kernwoorden: vervreemding, resonantie, spel, (on)beschikbaarheid, fragmentatie, heelheid, speeldrift, vrijheid, levende gestalte, objectivering, dwang, betrokkenheid

Dankwoord

Na een lang en spannend proces heb ik eindelijk mijn scriptie voltooid. Ik wil graag mijn dierbare familie, vriendin en vrienden bedanken voor de onschatbare steun, inspiratie en geduld die ze mij hebben geboden tijdens wat zonder twijfel een uitdagend jaar voor mij is geweest. In het bijzonder wil ik mijn dank uitspreken aan mijn scriptiebegeleider, Martien. Tijdens onze gesprekken heeft hij me als medespeler aangemoedigd en als tegenspeler uitgedaagd om mijn eigen perspectief te omarmen, zowel in mijn werk als daarbuiten. Nogmaals wil ik mijn waardering uiten voor iedereen die een rol heeft gespeeld in mijn academische reis. Jullie steun heeft me geholpen om deze mijlpaal te bereiken en ik ben dankbaar voor de positieve invloed die jullie op mijn leven hebben.

Inhoudsopgave

Abstract	2
Dankwoord	3
Voorwoord	5
Inleiding	6
Hoofdstuk 1: Schiller en Gadamer over vervreemding	11
<i>Inleiding</i>	11
<i>Schiller over vervreemding</i>	12
<i>Verveemding volgens Schiller</i>	13
<i>'Wankelend spel': Schillers vervreemding in spel</i>	18
<i>Gadamer over vervreemding</i>	24
<i>'Spelbrekers': Gadamer over vervreemding in spel</i>	27
<i>Deelconclusie</i>	30
Hoofdstuk 2: 'Resonerend' spel	32
<i>Inleiding</i>	32
<i>Het ontwaken van de speeldrift</i>	33
<i>Het beleven van schoonheid in het spel</i>	36
<i>Schoonheid in spel: levende gestalte</i>	37
<i>Speeldrift in de concrete praktijk</i>	39
<i>Deelconclusie</i>	43
Hoofdstuk 3: Gadamers spel in het licht van resonantie	45
<i>Inleiding</i>	45
<i>Over de aard van het spel</i>	46
<i>Vrijheid en dwang</i>	48
<i>Betrokkenheid van de speler</i>	50
<i>Deelconclusie</i>	54
Eindconclusie	56
Discussie	58
Literatuur	66

Voorwoord

De titel ‘Mens, durf te spelen!’ is niet zomaar een uitnodiging; het is een oproep tot actie in een wereld die vaak de waarde van spel over het hoofd ziet, vooral in het leven van volwassenen. In onze hedendaagse samenleving, gedomineerd door prestatiedrang, efficiëntie en versnelling, is het idee van spel vaak gereduceerd tot iets kinderlijks, iets wat opzij wordt gezet naarmate we ouder worden en 'serieuze' verantwoordelijkheden op ons nemen. Maar zoals deze thesis zal onthullen, is spel niet enkel een kinderlijk tijdverdrijf. Integendeel, het is een fundamenteel aspect van de menselijke ervaring en essentieel voor onze mentale, emotionele en zelfs fysieke welzijn.

De serieuze en ernstige benadering van zaken is duidelijk te zien in de manier waarop ik zelf aan deze thesis werkte. Het schrijfproces werd grotendeels overheerst door mijn eigen hoge verwachtingen en strenge houding. Daardoor raakte de vreugde van het schrijven op de achtergrond. Het bezig zijn met onderwerp dat mij nauw aan het hart gaat, veranderde in een hels karwei. Mijn eigen gebrek aan speelsheid werd een persoonlijke beproeving. De scriptie werd een dragende last die overal mee naartoe zou en waarbij ik mezelf in allerlei moeilijke bochten wroeg. Deze worsteling bereikte zijn hoogtepunt toen ik, ergens boven de poolcirkel in Noorwegen, bij -20 graden verbeten zat te typen en te tobben in een Volkswagenbus. Desondanks pakte ik begin deze zomer het werk opnieuw op en slaagde ik erin om mijn rigide houding los te laten en de thesis steeds meer met een speelse insteek te benaderen. Cruciaal hierin was het vertrouwen in mijn eigen stem en mezelf de vrijheid gunnen om te experimenteren om met eigen voorbeelden voor de dag te komen. Nu, een jaar later, ondanks de vele uitdagingen en obstakels, beschouw ik dit document als een persoonlijke overwinning en van grote waarde voor mijzelf.

Bij het werken aan deze thesis werd ik herinnerd aan mijn eigen onbevungen momenten van spel in mijn persoonlijk leven, aan mijn jeugd en aan het plezier van het ontdekken en leren door te doen. Het is mijn hoop dat dit werk niet alleen een academische bijdrage zal leveren aan ons begrip over spel, maar dat het ook zal dienen als inspiratie voor elke lezer om opnieuw de vreugde van het spelen te ontdekken.

Speel, leer, groei en, bovenal, durf.

Max Elst

22 september, 2023

Inleiding

Johan Crujff, een van de allergrootste spelers uit de geschiedenis van het voetbal, staat niet alleen bekend om zijn uitzonderlijke talent op het veld, maar ook om zijn gevatte observaties over het spel en zelfs het leven daarbuiten. Tijdens een gedenkwaardig interview uit de documentaire *JC* (2022) kreeg hij een intrigerende vraag voor zijn voeten geworpen: “Waarom trekken mensen massaal naar het stadion voor een spelletje als voetbal”. Met zijn kenmerkende scherpzinnigheid antwoordde hij: ‘Omdat de mensen niet weten hoe het afloopt’. Hiermee belichtte hij niet alleen de onvoorspelbaarheid van het spel, maar ook de onmogelijkheid van eenieder om de uitkomst daadwerkelijk in handen te hebben. De hedendaagse sportwereld, met name voetbal, ligt vaak onder vuur vanwege het beeld dat het in de laatste decennia steeds meer om geld en commercie is gaan draaien. Het gaat wellicht wat ver om Crujff een ‘volksfilosoof’ te noemen, zoals dat soms wordt gedaan, maar toch illustreert zijn uitspraak een fundamentele waarheid: hoeveel financiële middelen een team ook tot zijn beschikking heeft, hoe intensief en geavanceerd de trainingen ook zijn, overwinningen kunnen niet simpelweg gekocht of gegarandeerd worden, laat staan plezier in het spel. De charme van sport en spel ligt juist in het onbekende en het onvoorspelbare. Elke wedstrijd brengt zijn eigen verhaal, waarvan de uitkomst tot het laatste fluitsignaal ongewis blijft.

Dit element van onvoorspelbaarheid en de fascinatie voor het onbekende zijn niet alleen beperkt tot het veld van sport. Echter, in de huidige moderne samenleving wordt het vrije en speelse karakter van het leven steeds meer begrensd en vervangen door een overheersende nadruk op ‘beschikbaarheid’. Deze term is ontleend aan Hartmut Rosa's recentste werk: *Onbeschikbaarheid* (2022). Hierin beschrijft de gerespecteerde socioloog en filosoof een intrigerende paradox van het hedendaags bestaan. Terwijl Rosa juist het belang van het onbeschikbare voor de menselijke ervaring belicht, wijst hij tegelijkertijd op de moderne obsessie om alles zo ‘beschikbaar’ mogelijk te maken. Deze behoefte is geworteld in de wens naar zekerheid in een snel veranderende en onvoorspelbare wereld.

In de hedendaagse context, stelt Rosa, wordt de wereld steeds vaker gezien als een object dat moet worden begrepen, gedomineerd, veroverd en bruikbaar moet worden gemaakt (2022, p. 22). Rosa stelt dat onder invloed van het neoliberalisme en hyper-digitalisering de laatmoderne mens zich bevindt in een intensieve competitiestrijd. Gedreven door de angst om niet achterop te raken zijn zowel het individu als de samenleving als geheel constant in beweging, strevend naar groei, vernieuwing en versnelling. Rosa merkt op hoe dat vrije en onbenutte momenten of ruimtes in ons leven haast onmiddellijk wordt gevuld met nieuwe taken en bezigheden. Daarmee dringt de moderne levensvorm steeds meer op als een eindeloze to-do lijst die moet worden afgewerkt: het draait om “doen, regelen, wegwerken, beheersen, oplossen en afwerken” (2022, p.54). Hoewel dit streven voordelen met zich meebrengt, zoals gemak en efficiëntie, benadrukt Rosa dat er ook nadelen aan kleven. In een wereld die streeft naar beschikbaarheid en de drang om alles binnen handbereik te

hebben, missen we vaak de essentie van echt engagement. De fixatie op controle en voorspelbaarheid ontnemt ons de kans om open te staan voor de wereld. Om werkelijk geraakt, verrast en verwonderd te worden door het leven. Rosa's waarschuwing is duidelijk: de overdreven nadruk op beschikbaarheid kan leiden tot vervreemding. Hierbij wordt de relatie van het individu met de wereld gekarakteriseerd door afstandelijkheid, waar door het leven aanvoelt als "stil, koud, stijf, afstotend en niet-responsief" (Rosa, 2019, p. 203). Als we de wereld reduceren tot een bruikbaar object dat voor altijd ter beschikking staat, riskeren we ons diepgaande gevoel van verbondenheid en zingeving met de wereld te verliezen. Deze benadering kan gevoelens van leegte en ontevredenheid opwekken, omdat mensen het gevoel hebben hun echte verbinding met de omgeving en zichzelf te missen.

Volgens Rosa moeten we daarom een alternatieve omgang vinden om ons te verhouden tot de wereld, die niet is gebaseerd op de behoefte aan controle. De nadruk op beheersing kan pas verminderen als we de neiging loslaten om de wereld obsessief naar onze hand te zetten en in plaats daarvan opstaan om te luisteren en te reageren. Rosa introduceert het begrip 'resonantie' om deze wederzijdse relatie tussen individu en wereld te beschrijven. Resonantie, zoals hij definieert, is een "vibrant thread...[and]...a kind of relationship to the world, formed through affect and emotion, intrinsic interest and perceived self-efficacy, in which subject and world are mutually affected and transformed" (2019, p. 167). Wanneer het subject verkeert in een staat van resonantie dan stemt het subject zich af op de wereld en ervaart hij zijn omgeving als: "meaningful, stimulating, dynamic and responsive". Terwijl, zoals we al eerder zagen, tijdens een staat van vervreemding de wereld aanvoelt als 'koud' en 'doof'. Het is voor Rosa essentieel om aandacht te hebben voor de omstandigheden waarin resonantie-ervaringen wel of niet plaatsvinden, aangezien het niet mogelijk is om resonantie af te dwingen en wederom 'beschikbaar' voor onszelf te maken. Sterker nog: "our attempt to gain, control, accumulate, maximize or optimize access to and control over a resonant experience, may even be the very thing that destroys it" (Rosa, 2019, p. 172).

Rosa benadrukt dus dat hoewel we actief een staat van resonantie kunnen oproepen het toch geen willekeurig fenomeen is. We kunnen immers zelf niet besluiten om 'geraakt te worden'. –We kunnen wel omstandigheden creëren die ons ontvankelijker maken voor resonantie. Hoewel resonantie niet kan worden afgedwongen, wijst Rosa erop dat er een 'medium' en een "accomodating resonant space" nodig is die resonantie faciliteert (2019, p.166). Voorbeelden zoals natuur, kunst of religie kunnen dienen als bruggen om ons te verbinden met de wereld op een diepere en betekenisvolle manier. Het streven naar dergelijke ervaringen is een tegenwicht voor de hedendaagse aanpak die de wereld reduceert tot iets dat beheerst moet worden, wat vaak leidt tot een gebrek aan een echte verbinding en interactie. Het is een poging om te ontsnappen aan de gefixeerde en agressieve benadering van de wereld die geen tijd, ruimte of adem laat voor een resonerende ontmoeting en de wereld tot zwijgen brengt.

Spel

Een interessant medium dat een mogelijke uitweg biedt uit de toestand van vervreemding en resonerende interacties tussen zelf en wereld toestaat, is ‘spel’. Het belang en de betekenis van spel in het menselijk leven is al eeuwenlang onderwerp van overpeinzing en filosofische beschouwing. Eén van de eersten die diepgaand heeft gereflecteerd op het fenomeen 'spel' en de cruciale rol ervan in de menselijke ontwikkeling, was de beroemde dichter en filosoof Friedrich Schiller (1759-1805). Vergelijkbaar met Rosa constateerde Schiller twee eeuwen geleden al dat de moderne mens lijdt aan een chronische staat van vervreemding. Schiller herkende eveneens de door Rosa beschreven drang naar beschikbaarheid. Hij wees namelijk naar de opkomst van de instrumentele rationaliteit, voortkomend uit de Verlichting, als de hoofdzakelijke oorzaak van de toenemende afstand tussen de mens en zijn ware menselijke natuur. Het ‘mechanisch’ en wetenschappelijk denken zou de menselijke ervaring te veel opdelen, rangschikken en categoriseren waardoor hij steeds meer zichzelf en de wereld ‘gefragmenteerd’ ervaart. Dit heeft gevolgen voor de manier waarop de mens zich betrokken voelt tot de wereld en hij deze als ‘vol’ ervaart, waarbij volgens hem instrumenteel-rationele wereld een wereld zou zijn die aanvoelt als ‘leeg’, ‘onderdrukkend’ en ‘stijf’ (2009, p. 7). Volgens Schiller moet de moderne mens zich weren tegen deze vervreemding en verscheurdheid door het aanwakkeren van zijn speeldrift. In het spel kunnen mensen namelijk zich tijdelijk losmaken van de rationele eisen van het verstand en zich niet laten overheersen door hun zintuiglijke begeerten. Alleen door te spelen kan de mens in harmonie bestaan omdat hij niet langer heen en weer wordt geslingerd tussen wetten en regels aan de ene kant en zijn verlangens en emoties aan de andere kant. Dit is wat hij bedoelt met zijn beroemde uitspraak: *“De mens is pas waarlijk vrij wanneer hij speelt”* (2009, p. 56).

Schillers denken over spel als antwoord op de toenemende existentiële vervreemding heeft later veel denkers en kunstenaars geïnspireerd, waaronder de tweede auteur die in deze thesis centraal staat, namelijk de Duitse filosoof Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Ook zijn maatschappijkritiek richt zich op het moderne streven van de mens om de wereld voortdurend tot haar object te maken. Deze objectivering heeft als gevolg dat de wereld ‘ons niets meer te zeggen heeft’ en daarmee in Rosa’s termen ‘tot zwijgen wordt gebracht’ (Gadamer, 2014). Gadamer onderzoekt hoe we open kunnen blijven voor een wereld die ‘spreekt’ en daarvoor wijst hij net als Schiller naar het fenomeen van spel. Echter verschilt zijn visie op de hoedanigheid van het spel en hoe deze vervreemding kan bestrijden met die van Schiller. In tegenstelling tot Schiller nuanceert hij de subjectiviteit van de ‘speler’ tijdens een spelsituatie en benadrukt hij dat spelen altijd een gespeeld-worden impliceert. Met het ‘primaat van het spel’ legt Gadamer bloot dat het spel een zelfstandigheid heeft vergeleken met de speler (2014, p. 112). Het door Rosa beschreven gevoel van resonantie wordt volgens Gadamer bereikt wanneer de speler zich volledig verliest in het spel.

Voordat we de potentie van spel als antwoord op vervreemding verder verkennen, is het van belang om de context Rosa’s werk over vervreemding te begrijpen. Het thema vervreemding, hoewel in de hedendaagse context prominent aanwezig, is historisch gezien geen onbekend terrein. Het werk

van Schiller en Gadamer toont aan dat vervreemding al lang een onderwerp van interesse en onderzoek is. Hoewel Rosa dit onderwerp in een hedendaags licht plaatst, bouwt hij voort op een omvangrijke traditie van maatschappijkritiek die haar oorsprong vindt in de vroege Romantiek. Pioniers van de vroege sociale wetenschappers zoals Marx, Weber en Simmel hebben zich al verdiept in de problematiek van vervreemding. In de tweede helft van de twintigste eeuw werd vervreemding verder ontwikkeld binnen de kritische theorie door denkers als Adorno, Marcuse en Horkheimer. Toch begon het concept in de jaren 70 zijn scherpte te verliezen. De term werd zo algemeen en vaag dat het onbruikbaar leek en werd daarmee een “overused fetish-word” (Rosa, 2019, p. 175). Het is in deze context dat Rosa het begrip ‘vervreemding’ nieuw leven probeert in te blazen. Echter niet door slechts op het begrip zelf te concentreren, maar door het tegenwicht ‘resonantie’ te benadrukken. Resonantie en vervreemding kunnen daardoor worden gezien als twee zijden van dezelfde medaille, concepten die hun volle betekenis ontlenuen wanneer ze in relatie tot elkaar worden onderzocht.

Laten we ons nu buigen over in de inzichten van Schiller en Gadamer over het fenomeen spel en hoe dit onze relatie met de wereld kan veranderen. Deze filosofen stellen voor dat spel de potentie heeft om de overheersende drang naar controle te verminderen en ons daardoor de mogelijkheid biedt om op een open en resonerende wijze met onze omgeving om te gaan. Het idee dat spel dient als balans tegen vervreemding en tegelijkertijd een medium biedt voor resonantie, is zowel intrigerend als veelbelovend. Een diepere, wijsgerig-antropologische kijk op spel onthult een alternatieve interpretatie die afwijkt van de gangbare opvatting over spel.

Hoewel in de hedendaagse wetenschap de ‘functie’ van spel binnen de samenleving uitgebreid is geanalyseerd, valt op dat haar betekenis vooral wordt begrepen vanuit een neoliberaal discours, waar spel vooral een nut moet hebben en iets moet opleveren. Het prominente *American Journal of Play* biedt een schat aan interdisciplinaire inzichten over dit onderwerp. Een opvallend thema binnen deze verzameling studies is de focus op het pragmatische belang van spel voor de groei van kinderen en adolescenten (Henrick, 2020). Uitkomsten van deze onderzoeken suggereren vaak dat spel de cognitieve vermogens stimuleert, bijdraagt aan de ontwikkeling van sociaal-emotionele intelligentie en als bijkomend voordeel stress en druk vermindert. Desondanks reduceert dit pragmatische perspectief spel slechts tot een instrument voor het verbeteren van academische en professionele prestaties. Spel is een middel tot een doel geworden dat past binnen een neoliberale benadering waarin alles geoptimaliseerd dient te worden. Bovendien suggereert deze visie ook een scheiding tussen kinderen en volwassenen, waarbij spel vooral lijkt te zijn gereserveerd voor de jeugd. Dit idee lijkt diep geworteld in de moderne mentaliteit. Johan Huizinga, een gerenommeerd historicus, heeft deze beperkte visie op spel bekritiseerd. Hij stelt dat, tegen de achtergrond van het ernstige, arbeidsintensieve leven, spel vaak wordt gezien als een secundaire activiteit, een hobby, of zelfs iets triviaals zoals 'kinderspel' (Huizinga, 1938, p.6).

Huizinga staat niet alleen in deze kritiek. Filosoof Martha Nussbaum benadrukt in haar 'capability-approach' dat spel niet enkel het domein is van de jeugd. Voor haar vormt spelen een van

de tien ‘capabilities’ van een mens om een goed leven te leiden. Door te spelen is de mens namelijk in staat om de wereld als plezierig, rijk en betekenisvol te ervaren (Nussbaum, 2012, p. 33). Een dergelijk uitgangspunt van spel toont niet alleen de wetenschappelijke en maatschappelijke relevantie, maar belicht ook relevantie binnen de context van de humanistiek. Spel is meer dan een instrument voor het verbeteren van prestaties of kinderlijk tijdverdrijf. Spel is een bron van vreugde, zelfontdekking en verbinding. Daarmee is spel niet slechts een middel tot een doel, maar een doel op zichzelf. Zoals we zullen zien toont spel voor zowel Schiller als Gadamer onze diepste menselijkheid. Kortom, het centrale doel van deze thesis is om te onderzoeken hoe de theorieën van zowel Schiller als Gadamer ons concretere inzichten kan bieden in wat Rosa ‘resonantie’ noemt. De vraag is namelijk hoe individuen door te spelen ontvankelijker kunnen worden voor momenten van resonantie. Kan een staat van spelen de hedendaagse obsessie met onmiddellijke beschikbaarheid onderbreken? Indien dit het geval is, hoe manifesteert deze onderbreking zich dan? Wat is de optimale manier van spelen om resonantie te bevorderen? Welke factoren kunnen een resonerende speltoestand potentieel belemmeren? Dit brengt me tot de volgende hoofdvraag en deelvragen die centraal staan in dit onderzoek.

Hoofdvraag

Hoe dragen de opvattingen van Schiller en Gadamer over spel zowel bij aan het verminderen van vervreemding als het vergroten van resonantie?

Deelvragen

1. Hoe begrijpen Schiller en Gadamer elk het begrip ‘vervreemding’ en op welke wijze heeft deze interpretatie invloed op hun respectievelijke benadering op het spel?
2. Op welke wijze laat Schiller zien hoe spel kan bijdragen aan het versterken van resonantie?
3. Hoe verschilt de benadering van Gadamer vergeleken met Schiller met betrekking tot de vraag hoe spel kan bijdragen aan resonantie?

Hoofdstuk 1: Schiller en Gadamer over vervreemding

Inleiding

In dit hoofdstuk geef ik antwoord op de eerste deelvraag: *Hoe begrijpen Schiller en Gadamer elk het concept van vervreemding en op welke wijze heeft deze interpretatie invloed op hun respectievelijke benadering op het spel?* Vervreemding is een term die centraal staat in Rosa's denken. In de inleiding is reeds besproken dat vervreemding beslist geen nieuwe term is, maar een lange traditie kent die teruggaat tot aan het begin van de Romantiek. Rosa (2019; 2022) vat vervreemding samen als een 'koude' en 'stomme' relatie tussen Zelf en Wereld en de afwezigheid van connectie met de wereld waarin het individu zich verbonden voelt met zijn omgeving. In dit hoofdstuk zullen we zien dat Schiller en Gadamer vergelijkbare denkbeelden hadden met betrekking tot vervreemding. Allereerst duiken we in het denken van Schiller over vervreemding. Daarna probeer ik de effecten van vervreemding te betrekken op de concrete context van het spel. Vervolgens analyseer ik het werk van Gadamer en zijn vergelijkbare interpretatie van spel en zal ik tenslotte ook zijn ideeën proberen toe te passen op hoe deze een resonerende spelbeleving verstoren.

In dit hoofdstuk zullen we de overeenkomsten verkennen tussen Schiller en Gadamer met betrekking tot hun opvattingen over vervreemding. We beginnen met een duik in Schillers interpretatie van het concept vervreemding. Vervolgens onderzoeken we hoe deze effecten van vervreemding zich manifesteren binnen de context van spel. In het tweede gedeelte richten we ons op Gadamers visie op vervreemding. Aan de hand van zijn inzichten zullen we ook hier bekijken hoe vervreemding effect kan hebben op het beleven van een resonerende spelbeleving in meer concrete zin.

Schiller over vervreemding

Over Schiller

Friedrich Schiller (1759-1805) was een Duitse toneelschrijver, dichter en filosoof en was naast zijn grote vriend Goethe een van de prominentste figuren van de vroege Duitse Romantiek. Hoewel hij het best bekend staat om zijn toneelstukken en gedichten, onderbrak hij op latere leeftijd zijn letterkundige bezigheden om zich gedurende een aantal jaar te storten op de filosofie en esthetiek. Gesteerd door lichamelijke kwalen, kreeg hij van een Deense erfprins stipendium aangeboden. In ruil voor een rijkelijk levensonderhoud kreeg Schiller de kans om een aantal jaar onbekommerd te werken.

Wat de spelezing van Schiller uniek maakt, is de ‘speelse’ vorm van een briefwisseling waarin zijn geschriften tot stand zijn gekomen. In deze brieven verkent Schiller de aard en de gevolgen van vervreemding, die hij vooral in verband brengt met de snelle sociale, politieke en economische veranderingen van zijn tijd. Zijn opvatting van vervreemding heeft echter een unieke draai. Hoewel hij de moderne ontwikkelingen van de 20^e en 21^e eeuw zelf niet kon waarnemen, bood zijn werk inzichten in de uitdagingen van zijn eigen tijd, die opmerkelijke parallellen hebben met hedendaagse zorgen over technologie, globalisering en andere moderne verschijnselen.

Het belang van de *Esthetische Brieven* is groot. Volgens filosoof Beiser (2012) is Schillers ‘meesterwerk’: “an apology for beauty, a defence of the aesthetic dimensions of life.” (p. 33) en onze eigen voormalig denker des vaderlands René ten Bos (2013) gokt dat er geen geleerde is geweest die dichter bij het spel gekomen is dan Schiller. Schiller zelf omschreef zichzelf niet zozeer als filosoof, maar eerder een ‘sentimenteel dichter’. Toch moeten we niet denken dat Schiller een naïef kunstenaar was, maar moet hij worden gezien als een gedurfd en inzichtrijk denker wiens geschriften misschien wel meer aandacht verdienen dan zij ontvangen.

In wat volgt is een studie naar hoe Schillers esthetische theorie en het belang van ‘spel’ vandaag de dag nog steeds relevant is en hoe spel een bijdrage kan leveren aan de resonantie-gevoeligheid van de moderne mens. Het doel van deze herlezing van Schillers nogal complexe theorie is niet om een reconstructie te geven van Schillers denken, maar vooral te belichten waarom zijn denkbeelden nog steeds relevant zijn voor hedendaagse problemen en hoe zijn theorie over ‘spel’ bij kan dragen aan het ervaren van een resonerende relatie tussen zelf en wereld.

Vervreemding volgens Schiller

Hartmut Rosa's kritiek op de moderne samenleving benadrukt de paradox van 'beschikbaarheid' die zich manifesteert in onze hedendaagse context. In een tijdperk waarin technologische vooruitgang, globalisering en grotere keuzevrijheid ons ogenschijnlijk dichterbij de wereld brengen, ervaren velen van ons op paradoxale wijze een gevoel van afstand en vervreemding van diezelfde wereld (Rosa, 2022, p. 21). Rosa identificeert dit gevoel als de 'fundamentele frustratie van de moderniteit'. Hoe is het mogelijk dat de overvloed aan informatie, middelen en kansen ons niet nader tot onszelf en de wereld om ons heen brengt?

Deze thematiek is niet nieuw. Schiller had reeds gewezen op een soortgelijke paradox en toen hij de nasleep van de Franse Revolutie analyseerde. Schillers reflecties op de nasleep van de Franse Revolutie, met haar belofte van bevrijding, toonden aan dat de realiteit vaak nieuwe vormen van onderdrukking en geweld bracht. Volgens Schiller was de mens simpelweg nog niet 'klaar' om met de nieuwe vrijheid die plotseling voor handen was om te gaan. In plaats daarvan verviel men als gauw in zijn conflicterende innerlijke driften (2009, p. 6). Deze driften die de mens heen en weer slingerde tussen zijn directe zintuiglijke verlangens en het rationele streven naar orde belette de mens om zichzelf te overstijgen en een hogere staat van zijn te bereiken. Een staat waarin hij zijn beperkingen kan overwinnen en een dieper begrip van de menselijke natuur en de wereld om hem heen kan bereiken.

Vanuit een humanistisch perspectief, dat de intrinsieke waarde en het potentieel van het individu centraal stelt, krijgt Schillers benadering van vrijheid een diepere betekenis. Voor Schiller is ware vrijheid niet enkel een product van externe omstandigheden, maar veeleer een innerlijk evenwicht tussen het zintuiglijke en het rationele. Deze balans, wanneer bereikt, stelt ons in staat om ons volledig vrij en verbonden met de wereld te voelen. Deze gedachte resoneert met de humanistische overtuiging dat de mens het vermogen heeft - en het recht - om zichzelf volledig te realiseren en te verbinden met anderen en de wereld in een betekenisvolle manier. De moderne samenleving, met haar snelle veranderingen en nieuwe uitdagingen, heeft volgens Schiller echter dit evenwicht verstoord.

Hoewel Schiller de term 'vervreemding' niet letterlijk gebruikt, refereert hij wel aan een soortgelijk idee toen hij de termen 'fragmentatie' of 'verbrokkeling van het menselijk wezen' introduceerde (2009, p. 14). Hij stelde dit tegenover het ideaal van 'heelheid' en 'harmonie'. Zijn denken weerspiegelt humanistische zorgen over het verlies van een coherent en samenhangend zelfbeeld. Schillers begrippen van 'heelheid' en 'harmonie', in tegenstelling tot 'fragmentatie', lijken hun weerklank te vinden in Rosa's idee van 'resonantie'. De parallel tussen Schillers en Rosa's gedachtegoed onthult een universeel en tijdloos streven naar diepe connectie met onszelf en onze omgeving. Dit benadrukt het belang voor individuen om hun volledige menselijke capaciteiten te ontplooien, zelf wanneer innerlijke driften of externe krachten hen in uiteenlopende en soms tegenstrijdige richtingen duwen. Binnen de context van 'fragmentatie' en 'harmonie', belicht Schiller

in het volgende citaat de gevolgen van de maatschappelijke veranderingen van de moderniteit en hun impact op het menselijke bestaan:

“Waar [in de Griekse staat] ieder individu een onafhankelijk leven genoot en zo nodig het geheel kon representeren, maakt nu plaats voor een kunstig uurwerk waarbij uit de verzameling van oneindig vele, maar levenloze delen een mechanistisch geheel werd gevormd. Staat en kerk, wetten en zeden werden uiteengescheurd; het genot van de arbeid, het middel van het doel en de inspanning van de beloning gescheiden. Eeuwig gekluisterd aan een enkel stukje van het geheel, ontwikkelt de mens zich slechts fragmentarisch. Met eeuwig het eentonig geruis van het rad dat hij aandrijft in de oren, ontwikkelt de mens nooit harmonie van zijn wezen, en in plaats daarvan de ware menselijke natuur gestalte te geven, wordt hij louter een afspiegeling van zijn beroep en van zijn kennis.” (Schiller, 2009, p. 22).

Schillers beschouwing van de Griekse samenleving versus de moderne maatschappij belichaamt de contrasten tussen heilheid en fragmentatie, evenals tussen resonantie en vervreemding. Waar de Griekse maatschappij het individu waardeert om zijn veelzijdigheid en gehele menselijkheid, ziet hij hoe de moderne mens gevangen zit in een beperkte rol en zich enkel ‘fragmentarisch’ kan ontwikkelen. In plaats van het individu te erkennen in zijn rijkheid en gelaagdheid, ligt de nadruk op zijn directe bruikbaarheid of ‘nut’. Deze instrumentele benadering heeft als gevolg dat mensen zich voelen als een fractie van een groter geheel, waardoor ze het gevoel verliezen van een betekenisvolle relatie met dat geheel. Dit raakt aan Rosa’s begrip van ‘vervreemding’, waarbij individuen het gevoel hebben geïsoleerd te zijn van de wereld en geen betekenisvolle impact kunnen hebben. Als louter radartjes in een complexe machine, voelen velen zich afgesneden van het grotere geheel van het leven en hun diepere menselijke potentieel. Dit staat in schril contrast met het gevoel van ‘resonantie’ dat Rosa beschrijft, waarbij individuen een diepgaande verbinding en dialoog met hun omgeving ervaren. Met andere woorden, Schillers passage benadrukt de risico’s van een samenleving die te sterk mechaniseert en specialiseert. Het uurwerk van de moderne samenleving toont zich verfijnd en geavanceerd, maar Schiller benadrukt ook dat ze zielloos is. Schiller en Rosa suggereren namelijk dat de mens, ondanks de economische en technologische ontwikkelingen, in feite afstand heeft genomen van een meer authentieke en harmonieuze relatie met de wereld om hem heen. Schillers beschrijving van de transitie van de antieke naar de moderne samenleving raakt daarmee aan de kernthema’s van Rosa’s werk. In een samenleving waarin individuen niet langer heel en verbonden zijn, maar gefragmenteerd en geïsoleerd, worden de uitdagingen van vervreemding en het verlangen naar resonantie des te urgenter.

Fragmentatie van het innerlijk wezen

Schillers idee van fragmentatie is op het eerste oog abstract, maar wordt duidelijker wanneer we dit begrijpen als een innerlijk conflict dat ontstaat tussen de verschillende driften die in een mens aanwezig zijn. In Schillers visie op de menselijke natuur staan twee driften centraal: de zintuiglijke en de rationele drift. Deze worden symbolisch weergegeven door de figuren van de 'wilde' en de 'barbaar' (Schiller, 2009, p. 19).

De zintuiglijke drift in de mens, belichaamd door de wilde, staat voor levendigheid en passie. Hieruit komen onze authentiekste verlangens voort. We zijn in staat te genieten van het leven, om met overgave te reageren op de wereld om ons heen en om een zekere spontaniteit en levenslust te ervaren. Het is deze drift die ons verbindt met het moment, met onze directe verlangens en emoties. Echter, een overgave aan deze drift heeft ook een keerzijde. Schiller stelt namelijk dat hoewel de zintuiglijke gewaarwording onze “gevoelige en beweeglijke gemoed streelt en opent voor elke indruk”, is het “ook minder geschikt voor weerstand” (Schiller, p. 78, 2009). Wanneer de mens de wilde in zichzelf ongecontroleerd laat en daarmee een leven leidt dat puur gedreven wordt door zintuiglijke impulsen, dan kan dit resulteren in chaos, doelloosheid en zelfs zelfdestructief gedrag. Net zoals een wilde niet altijd de gevolgen van zijn acties overziet, kan een te sterk zintuiglijk gedreven persoon op de korte termijn leven zonder rekening te houden met de toekomst. Volgens Rosa (2014; 2022) wordt de wereld in zo'n context gereduceerd tot een reeks objecten voor consumptie, zonder echte voldoening of verbinding te vinden.

Tegenover de zintuiglijke motivatie wordt de mens eveneens gedreven door een rationele drift, die volgens Schiller wordt belichaamd door het beeld van de 'barbaar'. Het is dankzij deze drift dat we kunnen plannen, organiseren en overzicht kunnen houden. De rationele drift helpt ons om grenzen en regels aan onszelf te stellen, ons gedrag en onze impulsen te controleren en in goede banen te leiden. Want de ratio “sterkt onze geest tegen elk soort weerstand, maar verhardt hem ook in dezelfde mate – het berooft ons van de ontvankelijkheid en stelt ons tegelijkertijd tot zelfwerkzaamheid in staat.” (Schiller, p. 78, 2009). Met andere woorden, wanneer mensen te veel afhankelijk worden van hun rationele drift wordt de barbaarse kant van de mens aangewakkerd en leidt dit tot rigiditeit, afstandelijkheid en een gebrek aan spontaniteit. De wereld wordt misschien te 'mechanisch', te berekenend en verliest daardoor zijn 'magie'. Opnieuw zien we een lijn met Rosa's concept van vervreemding als een zeker verlies van de directe ervaring. Wanneer we de wereld puur rationeel benaderen, filteren we vaak onze ervaringen en proberen we ze te beheersen, in plaats dat we ze rechtstreeks en volledig te ervaren. Deze drang naar controle en voorspelbaarheid kan ons vermogen inperken om spontane momenten van verbinding te waarderen. Want als alles onder de loep wordt genomen en wordt vastgelegd, waar blijft dan ruimte voor spontaniteit en pure verwondering?

De uitdaging, volgens Schiller, is om een evenwicht te vinden tussen deze twee driften. Zonder de zintuiglijke drift zou het leven kleurloos zijn, zonder vreugde of passie. Maar zonder de rationele drift zou het leven chaotisch en ongericht zijn. De 'wilde' biedt het 'vuur' en de energie van

het leven, terwijl de 'barbaar' het kader en de richting biedt (Schiller, 2009, p. 21). De kunst van het leven, zoals Schiller het zag, is om deze twee krachten te integreren en te harmoniseren, zodat mensen een vrij en vervuld leven kunnen ontplooiën. Het is deze innerlijke harmonie die, volgens Schiller, de mens zal bevrijden van de fragmentatie en hem zal leiden naar een diepere verbinding met zichzelf en de wereld om hem heen. In hoofdstuk 2 zal hier dieper op worden ingegaan.

Esthetische vorming onder druk

Schiller maakte zich zorgen over de manier waarop de moderne samenleving het innerlijke zelf van de mens fragmenteerde. In een wereld die steeds meer gericht is op efficiëntie en functionaliteit, zag hij dat het menselijk innerlijk vaak het vermogen verliest om echte harmonie en eenheid te voelen. Voor Schiller waren kunst en spel niet zomaar tijdverdrijf, maar essentiële middelen om het menselijk bewustzijn te versterken en uit te breiden. Toch merkte hij op dat in een samenleving die zich laat leiden door een nadruk op rationaliteit, utilitarisme en materialisme, deze bronnen van geestelijke verrijking vaak over het hoofd worden gezien. Dit volgende citaat benadrukt hoe de hedendaagse samenleving zich vooral focust op pragmatische en economische doelen:

“Het *gewin* is het grote idool waaraan alle krachten herendiensten verrichten en dat door alle talenten moet worden geëerd. Op deze grove weegschaal heeft de geestelijke verdienste van de kunst geen gewicht; beroofd van iedere aanmoediging verdwijnt ze uit het luidruchtige circus van deze eeuw. Zelfs het filosofische onderzoek ontnemt aan de verbeeldingskracht het ene na het andere en de grenzen van de kunst worden enger naarmate de wetenschap de hare verwijdt.” (Schiller, p. 9, 2009).

Het citaat van Schiller toont zijn zorg over de disbalans tussen esthetische waarden en winstbejag, als ook tussen kunst en wetenschap. Waar esthetiek en kunst vaak worden gewaardeerd om hun intrinsieke waarde en het 'onpraktische', neigt het moderne tijdperk naar een grotere nadruk op het streven naar rendement, efficiëntie en productiviteit. Deze spanning heeft voor Schiller serieuze gevolgen voor het menselijk welzijn van het individu en de samenleving. Mensen zouden een onevenwichtige relatie opbouwen met de wereld om hen heen. De zorgen die hier door Schiller naar voren worden gebracht zijn nog steeds aanwezig in onze complexe hedendaagse wereld. Uiteraard zijn de specifieke omstandigheden en uitdagingen vernieuwd, maar de fundamentele zoektocht naar betekenis en verbinding blijft bestaan en de nadruk op materiële welvaart en consumentisme heeft dit verlangen niet bevredigd. Een concreet voorbeeld van deze disbalans is zichtbaar in het onderwijs. Als geschiedenisdocent heb ik gezien hoe er in het hedendaagse onderwijssysteem een groeiende voorkeur is voor bètavakken ten koste van kunst en geesteswetenschappen. Door de kunst en geesteswetenschappen te marginaliseren, verliest het onderwijs cruciale middelen die leerlingen helpen bij het ontwikkelen van kritisch denkvermogen, ethiek, empathie en creativiteit. Het schrappen

van deze vakken uit het curriculum kan leiden tot een generatie die technologisch vaardig is, maar mogelijk minder bedreven is in het interpreteren de wereld om hen heen, het vormen van diepe menselijke verbindingen of het bevragen van dominante narratieve en structuren. Kortom, het negeren van kunst en geesteswetenschappen kan leiden tot een maatschappij die weliswaar technisch geavanceerd is, maar op menselijk en zingevend vlak mogelijk verarmd.

‘Wankelend spel’: Schillers vervreemding in spel

Nu we hebben geconstateerd hoe Schiller vervreemding interpreteert en hoe deze ontwikkeling een resonerende en betekenisvolle relatie met de wereld in de weg staat, is het tijd om te kijken hoe deze effecten zich uiten in de manier waarop we het spel beleven. Voordat we in het volgende hoofdstuk gaan kijken hoe Schiller een resonerende spelbeleving duidt, is het zaak om eerst te kijken wat Schillers reflecties op vervreemding concreet betekent voor spelen. Kortom, hoe is het mogelijk dat we in sommige spelsituaties volledig ‘opgaan’, maar in veel gevallen toch vaak moeite lijken te hebben om ‘in het spel’ te komen?

Schiller geloofde dat spel het unieke vermogen heeft om individuen een gevoel van vrijheid en schoonheid te bieden, waardoor ze tijdelijk kunnen ontsnappen aan de ernstige werkelijkheid en de dwang en eisen van hun instincten. Echter, dit verheffende aspect van spel komt in gevaar wanneer er een onevenwicht ontstaat tussen zintuiglijkheid en rationaliteit. Zowel de ongetemde 'wilde' kant van de mens als de overmatig rationele 'barbaar' kunnen de beleving en de ‘betovering’ van het spel tenietdoen.

De wilde en het spel: Overmatige zintuiglijkheid

Hoewel zintuiglijke ervaringen op zichzelf waardevol en plezierig kunnen zijn, kan een teveel aan zintuiglijkheid een negatieve invloed uitoefenen op het vermogen om op een bevredigende manier te spelen. In de eerste plaats kan een overvloed aan zintuiglijke prikkels leiden tot overprikkeling en afleiding. Als de zintuigen namelijk voortdurend worden gebombardeerd met informatie en stimulatie, kan dit het vermogen om zich volledig te concentreren op een speelse activiteit beduidend verminderen. Steeds vaker hoor je dat mensen moeite hebben met het uitlezen van een boek of de aandacht behouden voor het spelen van een bordspel. Want wanneer de geest voortdurend wordt afgeleid kan het voor iemand moeilijk zijn om volledig in het moment te zijn en een diepere vreugde van het spel te ervaren. Schiller beschrijft de nadruk op zintuiglijkheid als de “gelukkige beperktheid van het dier” waarbij we voortdurend streven naar het vermijden van ongemak en het streven naar genot en comfort (2009, p. 90). Het komt overeen met Rosa’s analyse van het onverzadigbare streven van de moderne mens naar “meer bezit van de wereld” (2022, p. 23). Deze voortdurende zoektocht naar meer en beter, zonder tevreden te zijn met wat er al is, belemmert ons vermogen om op te gaan in het spel. Schiller schrijft: “in het streven naar de toekomst het bezit van het heden te verliezen, evenwel zonder in de gehele eindeloze toekomst ooit iets anders te zoeken dan het heden” (2009, p. 91). Een goed voorbeeld is hoe sociale media en streamingdiensten letterlijk concurreren om onze aandacht. Het overvloedige aanbod aan ‘content’ dat vaak met één druk op de knop onmiddellijk beschikbaar is, zorgt er paradoxaal genoeg voor dat we steeds meer moeite hebben om überhaupt een keuze te maken of hieraan vast te houden. Hoe vaak zit ik niet met mijn vriendin eindeloos te scrollen in die Netflix of Amazon Prime catalogus? De constante beschikbaarheid van

allerlei ‘inhoud’ heeft bovendien ons geduld verminderd, aangezien we gewend zijn geraakt aan onmiddellijke bevrediging. En te midden van dit alles zijn de constante meldingen en updates van onze telefoon afleidend, waardoor het moeilijk wordt om zich echt op een taak te concentreren. Voor iemand als Schiller zou deze oppervlakkige en afgeleide benadering van 'spel' in de moderne wereld zeker zorgen baren, gezien zijn overtuiging in de diepe waarde van betrokken en creatief spel. In het verlengde hiervan, is een overmaat aan zintuiglijke input niet alleen belemmerend voor de concentratie, maar kan het ook de ruimte voor verbeelding en creativiteit beperken. Dus als de zintuiglijke ervaringen te overweldigend zijn, kan dit het vermogen om nieuwe ideeën te bedenken en te onderzoeken, onderdrukken. In de hedendaagse consumptiemaatschappij waar alles direct en gemakkelijk beschikbaar is, worden mensen weinig gestimuleerd om gebruik te maken van de creatieve verbeeldingskracht. Rosa (2022) constateert hoe de stroom aan prikkels ervoor zorgt dat we geen moment van stilte en verveling ervaren. Velen van ons neigen meer naar het passief consumeren van ‘content’ in plaats van het actief creëren ervan en zelf iets te maken of te doen. Ik kan me herinneren hoe mijn ouders altijd creatieve kinderfeestjes organiseerden voor mij en mijn broers. Tijdens een speurtocht in het bos plotseling tegen de groep kinderen riep mijn moeder: “Jongens! Wat is dat? 'Wat zie ik daar?!’”. Uit de verte kroop mijn vader verkleed als Barry de piraat uit het riet volledig in zijn eigen spel. De kinderen gilden het uit van de spanning en plezier. Tegenwoordig worden kinderfeestjes steeds vaker georganiseerd door gespecialiseerde centra zoals trampolineparken en laser-gamehallen. Hoewel deze activiteiten zeker leuk zijn, kunnen ze soms zoveel zintuiglijke prikkels geven dat kinderen weinig de ruimte krijgen om hun eigen spel te spelen of hun eigen verbeelding te gebruiken. Ik moet denken aan hoe streamingdienstengebruikers in staat stellen om te kiezen wat ze willen kijken en direct te streamen zonder onderbrekingen. Ik kan mij nog herinneren hoe de kijker wekelijks moest wachten op zijn of haar favoriete tv-programma en moest omgaan met irritante reclameblokken. Een voordeel was dat het mensen ook de gelegenheid bracht om hun eigen verbeelding te gebruiken en het geeft hem in de tussentijd de ruimte om na te denken over de aflevering of film en te anticiperen op wat er eventueel zou gebeuren.

Speelsheid kan in de derde plaats diepgang en betekenis hebben, maar wanneer zintuiglijke ervaringen oppervlakkig blijven, kan dit leiden tot oppervlakkig spel. Het vermogen om te genieten van meer intrinsieke aspecten van het spel, zoals de uitdagingen en sociale interactie, kunnen verloren gaan als de focus te sterk gericht is op oppervlakkige zintuiglijke prikkels. Kansspelen zijn hier een goed voorbeeld van. Er is geen enkele vaardigheid of strategie nodig voor het opgooien van een muntje of dobbelsteen en de speler kan geen invloed uitoefenen om zijn kansen te verbeteren, behalve wellicht zijn manier van gooien. De willekeurigheid en het gebrek aan het ervaren van wat Rosa noemt de eigen ‘zelf-effectiviteit’ of ‘eigen stem’ zorgen ervoor dat de speler geen enkele invloed heeft en daarmee weinig emotionele betrokkenheid ervaart. Het spel voelt al snel aan als saai, repetitief en zinloos. Om de spanning te vergroten, verhogen sommige spelers het element van risico door geld of iets anders van materiële waarde in te zetten. Echter moet de opwinding van het winnen van een

geldprijs niet verward worden met een resonantie-ervaring. Nogmaals, kans en toeval is niet hetzelfde als resonantie, ook al is het voordeel nog zo groot. Net als Rosa, stelt Schiller dat in dergelijke gevallen geen werkelijke schoonheidsbeleving kan ontstaan omdat er geen tussenkomst is van de menselijke vormdaad (2009). Sterker nog, gokken maakt de mens een slachtoffer van zijn zintuiglijke begeerte en daarmee creëert het een vorm van slaafsheid. Spel heeft dus verslavende kwaliteiten en zien we ook bijvoorbeeld bij veel jongeren die last hebben van een gameverslaving. Kortom, oppervlakkige spellen met een sterke nadruk op externe uitkomsten noemt Schiller oppervlakkig. Ze zijn te passief, omdat hen te weinig ruimte biedt voor het gebruik van de eigen creativiteit en actieve vormgeving. Met andere woorden, we geven het spel te veel 'uit handen'.

Daarnaast vereisen spelactiviteiten volgens Schiller soms rust en reflectie. Een overmatige zintuiglijke stimulatie kan het moeilijk maken om deze momenten van rust en zelfonderzoek te ervaren. Als we als spelers te veel gericht zijn op zintuiglijke verlangens kan de ruimte voor zelfontdekking en persoonlijke groei beperken. Mensen kunnen terughoudend zijn om buiten hun comfortzone te treden en nieuwe ervaringen te verkennen die niet direct gerelateerd zijn aan sensorische prikkels en mensen kunnen zich richten op tijdelijke en externe prikkels in plaats van op hun intrinsieke behoeften en verlangens. Hierdoor kan het vermogen om dieper in het spel op te gaan en er betekenis uit te halen, worden belemmerd. Dus op korte termijn vindt een speler onmiddellijke voldoening, maar op lange termijn kan de speler juist een gebrek aan voldoening ervaren. Als ik als beginnend amateurfotograaf op straat foto's maak, is het voor mij verleidelijk om te vertrouwen op de automatische camera-instellingen en filters om snel aantrekkelijke foto's te maken. Evenals het voor mij makkelijker is om als werkend kok een snel en veilig gerecht te bereiden, omdat ik weet dat het betrouwbaar is en tevredenstelt. Op die manier speel ik op zeker. Echter wordt mijn spel rijker en betekenisvoller wanneer ik meer aandacht en energie investeer en uitdagingen aangaan en deze overwint. Dus door het leren van handmatig instellen van belichting, scherpstelling en compositie ben ik in staat om echt expressieve en unieke foto's te maken en door het begrijpen van ingrediënten en experimenteren van smaken kan ik iets unieks en persoonlijks creëren. Kortom, een te sterke zintuiglijke drift kan een diepere en betekenisvollere spelbeleving in de weg staan.

Tot slot wordt het spel vaak gespeeld samen met anderen. In sociale contexten kan een overmaat aan zintuiglijke input de communicatie en interactie tussen mensen bemoeilijken. Een goed voorbeeld van een spelsituatie waarin communicatie en afstemming cruciaal is tijdens een muzikale jamsessie, waar het draait om luisteren en reageren. Wanneer een van de muzikanten te veel 'zijn eigen spel' speelt dan verliest hij niet alleen de connectie met de rest, maar verstoort hij de muzikale cohesie en daarmee het spelproces. Hij of zij is minder flexibel voor veranderingen en kan zich minder openstellen voor nieuwe ideeën die tijdens de sessie opkomen. Deze elementen zijn juist belangrijke factoren voor een duurzame spelbeleving. Bovendien kan een dergelijke houding voor

frustratie en spanning zorgen onderling, terwijl juist de kracht van spel is dat het verbinding met anderen mogelijk maakt.

Al met al kunnen we concluderen dat de zintuigen *an sich* belangrijk zijn voor de spelervaring en een gevoel van spontaniteit en vitaliteit mogelijk maken. Echter, wanneer spel gedomineerd wordt door de zintuiglijke drift raakt evenwicht tussen gevoel en verstand, tussen vrijheid en structuur, volgens Schiller verstoord. De speler als ‘wilde’ weerhoudt hem van een diepgaande en vervullende manier van spelen.

De barbaar en spel: overmatige rationaliteit

Een goed spel is dus gebaat bij een gezonde dosis vitaliteit en spontaniteit die mogelijk wordt gemaakt door de zintuiglijke ervaring. Hoewel een ‘wild’ spel behoefte heeft aan de structuur van de ratio kan een overmaat aan rationaliteit wederom de plezierige spelervaring onderdrukken.

Ten eerste kan een overmaat aan denken een vrij spel verstoren, omdat rationeel denken onder andere inhoudt dat je handelt volgens vooraf bedachte plannen en strategieën. Dit kan spontane en onvoorspelbare acties belemmeren, die vaak kenmerkend zijn voor speelsheid. Als mensen zich te veel richten op het rationaliseren van elke stap, kan dit het natuurlijke vermogen om ongedwongen te spelen beperken. Schiller zou zeggen dat de mensen gesloten raken en niet ‘ontvankelijk’ genoeg zijn voor ‘vrije invallen’ (2009, p. 52). Een goed voorbeeld dat dit illustreert, is wanneer we het vermogen tot spel van kinderen vergelijken met dat van volwassenen. Kinderen hebben vaak de capaciteit om zich over te geven zonder zich al te veel druk te maken over het eindresultaat, terwijl volwassenen vaak eerst nadenken en analyseren voordat ze actie ondernemen. Geef kinderen bijvoorbeeld een pot met kleurpotloden en ze zullen waarschijnlijk zonder terughoudendheid beginnen met tekenen. Maar toen ik vorig jaar tijdens mijn traject beeldende therapie hetzelfde werd gevraagd en een groot vel papier voor mijn neus kreeg, werd ik overvallen met aarzeling. Ik begon te piekeren over wat ik moest uitbeelden en betrapte mezelf erop dat ik mijn werk al van tevoren beoordeelde als ‘goed’ of ‘slecht’ of ‘mooi’ of ‘lelijk’. Hoewel doelen en kaders zeker voordelen hebben doordat ze bijvoorbeeld structuur bieden, vormt een overmaat aan rationaliteit een barrière voor vrije expressie en onbevangenheid en weerhoudt het ons om juist het plezier van het proces en moment zelf te ervaren.

Ten tweede is de verbeeldingskracht en het vermogen om zich voorbij de logica en de realiteit te bewegen een belangrijke bron voor speeldrift. Echter, net als een teveel aan zintuiglijke prikkels het vermogen onderdrukt om nieuwe ideeën te verkennen, kan een overmatige rationaliteit eveneens de verbeelding beperken, omdat het de neiging heeft om binnen bekende kaders en oplossingen te blijven. Hierdoor is het vaak moeilijker om nieuwe en innovatieve ideeën en ingevingen op te doen en vallen mensen vaak terug op wat ze al kennen. Spel wordt herhaald, voorspelbaar of loopt stroef wanneer de spelers te veel vasthouden aan bestaande structuren of (spel)stijlen. Het hebben van een ‘writers block’, gaat niet alleen op voor schrijvers, maar is ook te vertalen naar andere creatieve (spel)contexten. Denk aan een muzikant die vastzit in hetzelfde patroon aan melodieën, een schaker

die altijd maar weer terugvalt op hetzelfde openingssysteem of in de geest van filmregisseur Martin Scorsese: de Hollywood filmindustrie die voortdurend de neiging heeft om sequels, reboots en remakes te maken van eerdere succesvolle films. In al deze voorbeelden dreigt spel te veranderen in routine en verliest het zijn kracht als verfrissende en opwindende activiteit.

Ten derde, het gebrek aan verbeelding en het terugvallen op bestaande kaders hangt samen met een zekere angst voor het onbekende. Om nieuwe ervaringen op te doen omvat speeldrift daarentegen het omarmen en van het onvoorspelbare en de durf om risico's te nemen. Als mensen te rationeel zijn ingesteld, kunnen ze aarzelen om uit hun comfortzone te stappen en spontane avonturen aan te gaan. Schiller schrijft in een van zijn brieven dat “de eerste vruchten die de mens in het rijk van de geest oogst zijn derhalve zorg en angst; beide effecten van de rede die zich in haar object vergist en haar imperatief direct op de stof toepast” (2009, p. 90). Uit angst om controle te verliezen en daarmee een fout begaan, kiest de speler voor de veilige weg en blijft hij zich terughoudend vasthouden aan stabiliteit en zekerheid. Rosa (2022) geeft een voorbeeld hoe het vaak mis gaat bij het nemen van een vrije trap in voetbal of het nemen van service in tennis als we te veel nadruk leggen op de hoek, snelheid en techniek. Rosa stelt dat het perfecte schot, worp of trap of welke gecoördineerde beweging dan ook niet zomaar kan worden afgedwongen. In veel gevallen wordt het lichaam ‘doof’ en doet ze niet wat door ons hoofd wordt opgedragen. Kortom, spel vraagt om een zeker vertrouwen op intuïtie en loslaten van controle.

Verder is de rol van emoties en zintuiglijke ervaringen belangrijk voor het beleven van spel in Schillers speeldrift. Wanneer rationaliteit echter de overhand krijgt, kan dit ook leiden tot een onderdrukking van een zekere emotionele betrokkenheid. Mensen kunnen zo geneigd zijn om zich te concentreren op feiten en logica, waardoor de emotionele rijkdom die speelsheid voedt wordt verminderd. Wanneer we volgens Schiller met een ‘koud verstand’ en ‘bekrompen hart’ een spel benaderen, verliest spel haar levendigheid (2009, p. 32). Een goed voorbeeld is een spel als dans. Bij vitale dansvormen als salsa en bachata is emotionele connectie met elkaar en het verliezen in de muziek van groot belang. Ik weet nog goed hoe ik tijdens een avond uitgaan in Zuid-Amerika, tot zichtbare teleurstelling van mijn danspartner, niet dezelfde beleving ervaarde als de tientallen Colombianen om mij heen die er hevig op los dansten. Ik was vooral druk bezig met het vasthouden van de techniek en de juiste stappen van de dans, maar dit ging ten koste van de ervaring van de muziek en van elkaar.

Tot slot kan speeldrift leiden tot wat we tegenwoordig beschrijven als ‘flowervaringen’, waarbij mensen volledig opgaan in wat we aan het doen zijn en lijken we de wereld buiten het spel voor heel even te vergeten, of zoals Schiller stelt: “alleen hier [in het spel] voelen we ons als onttrokken aan de tijd” (2009, p. 78). Hoewel planning, structuur en techniek belangrijk zijn voor een diepe spelbeleving, kan het voortdurend analyseren en evalueren resulteren in onderbrekingen van het natuurlijke speelse ritme en het vermogen om volledig in het moment te zijn. De eerder aangehaalde uitspraak van Schiller “in het streven naar de toekomst het bezit van het heden verliezen” gaat ook in

dit geval op wanneer een speler te veel bezig is met zijn eigen verwachtingen, aannames en overtuigingen en kunnen ze zich niet overgeven aan het hier en nu. Het is te vergelijken met het vloeiende en vrije karakter van een goed gesprek welke verdwijnt wanneer de gesprekspartners niet openstaan voor wat zich op dat moment aandient. Dit laatste hangt samen met hoe het voortdurend analyseren en het toepassen van logische redeneringen kan leiden tot het negeren van spontane ingevingen. In de uitzending van 'Op1' werd tafelgast Theo Maassen (13 juli, 2023) gevraagd welke strategie hij zou kiezen als interviewer van het nieuwe seizoen van het tv-programma 'Zomergasten'. Hij antwoordde dat hij vooral wilde luisteren en proberen te genieten van wat er op dat moment tijdens een gesprek zich aandient. Dit brengt ons op basis van Schiller tot de conclusie dat spelen, ook in gesprekken, vaak hand in hand gaan met het volgen van intuïtie, terwijl een gesloten en vooringenomen houding het vermogen om intuïtief te handelen en te spelen kan verstoren.

Gadamer over vervreemding

Nu we onderzocht hebben hoe Schiller vervreemding voorstelt en hoe haar effecten invloed hebben in de manier waarop we spel benaderen, wordt het tijd om te kijken naar wat Gadamer denkt over vervreemding en hoe dat het vermogen van een resonerende spelbeleving verstoort. Wanneer we beide auteurs naast elkaar leggen, dan zien we opvallend veel verbanden wat betreft hun maatschappijkritiek en de gevolgen van vervreemding voor de spelervaring. Een gebrek aan spel zou namelijk negatieve gevolgen hebben voor onze ervaring, een diepere betekenis en verbondenheid met de wereld.

Moderne Vervreemding volgens Gadamer

In zijn invloedrijke werk *Waarheid en Methode* duikt Gadamer (2014) diep in de wereld van de wetenschapsfilosofie. Hoewel hij het concept ‘vervreemding’ niet expliciet aanhaalt zoals sommige van zijn tijdgenoten (denk aan Adorno, Marcuse en Horkheimer) komen zijn ideeën over de relatie tussen mensen als subjecten en de wereld om hen heen, die meer en meer als een object wordt gezien, dicht in de buurt van het idee van Rosa’s vervreemding als het gebrek aan resonantie.

In zijn werk legt Gadamer de nadruk op interpretatie en ‘verstaan’. Hierin betoogt hij dat het verstaan van de wereld voortkomt uit dialoog. Dit concept van dialoog strekt zich verder uit dan gesprekken tussen individuen, maar kan ook betrekking hebben op de interacties die we hebben met teksten, kunst en zelfs historische gebeurtenissen. Volgens Gadamer staat dit in schril contrast met het dominante wetenschappelijke denken van zijn tijd dat juist streeft naar ‘objectiviteit’ en afstandelijkheid. Gadamer daarentegen benadrukt dat ‘waarheid’ en het verstaan van de wereld juist vraagt om een houding van betrokkenheid en openheid.

Daarnaast stelt hij dat onze interpretaties en inzichten altijd gekleurd zijn door onze historische en culturele achtergronden. Terwijl wetenschap vaak universele en tijdloze waarheden zoekt, herinnert Gadamer ons eraan dat onze perspectieven en begrippen altijd geworteld zijn in een specifieke context. Hij uit kritiek op het strikt methodische denken, suggererend dat niet alle menselijke ervaringen volledig kunnen worden begrepen door een vastomlijnde methode.

Dit brengt ons bij het idee van vervreemding. Wanneer mensen de wereld en zichzelf enkel vanuit een wetenschappelijk perspectief gaan bekijken, veranderen ze dynamische, levende entiteiten in statische en te bestuderen objecten zoals we ook bij Rosa zagen. Dit gebrek aan dialoog met de wereld kan tot vervreemding leiden. In zo'n wereldbeeld worden we enkel waarnemers, die de wereld en onszelf proberen te beheersen, in plaats van actieve deelnemers die in een betekenisvolle dialoog staan met de wereld. Wanneer we de wereld en onszelf steeds meer zien als ‘dingen’ om te bestuderen, categoriseren en te controleren verliezen we daarmee het gevoel van verbondenheid.

Voor Gadamer leidt de dominantie van het wetenschappelijke denken tot een vorm van vervreemding die het individu scheidt van een werkelijke ervaring van de wereld. In de hedendaagse maatschappij is er een neiging om de wereld te benaderen vanuit een analytisch perspectief, alsof de

wereld slechts een object is dat bestudeerd, gemeten en gecategoriseerd kan worden. Gadamer erkent dat de wetenschappelijke benadering en methoden zeer waardevol kan zijn. Het biedt duidelijkheid, structuur en in veel opzichten vooruitgang. Echter, heeft deze ontwikkeling ook een diepgaande invloed op onze perceptie van de wereld en onze eigen plek daarin. Wanneer de wereld enkel wordt gezien als een object van studie, verliest men de directe, levende verbinding die kan worden gevoeld wanneer men de wereld beschouwt als een dynamische entiteit waarmee men in dialoog kan gaan. Dit komt grotendeels overeen met Schillers kritiek op een overdaad van de menselijke rationale drift. Waar ze mogelijk niet overeenkomen, is in de specifieke nuances en implicaties van deze concepten. Terwijl de kritiek op het zien van de wereld als een louter object zich richt op de relatie tussen het individu en de externe wereld en het belang van dialoog en wederkerigheid, richt Schillers kritiek zich op de interne dynamiek van het individu en het evenwicht tussen zijn zintuigelijke en rationale driften. Het ene perspectief kijkt naar de externe verbindingen van het individu met de wereld, terwijl het andere kijkt naar de interne balans en harmonie binnen het individu zelf.

Gadamers kritiek op de moderne neiging om de wereld enkel als een te analyseren object te willen zien, sluit aan bij Rosa's zorgen over vervreemding in een versnellende wereld. Beide suggereren namelijk dat wanneer we de wereld benaderen op een instrumentele of analytische manier dat we een dieper en meer resonerend contact mis kunnen lopen en vervreemding in de hand werkt. Dit strekt zich zelfs uit hoe we onszelf zien waarbij onze emoties, gedachten, dromen en verlangens gereduceerd worden tot meetbare informatie. Denk aan hoe in GGZ-instellingen iemands persoonlijke en unieke levensverhaal overschaduwd door diagnostiek of hoe meetbare prestaties op de werkvloer of studie ten koste kunnen gaan van de betekenis van het werk zelf. Ook zien we onze drang in het denken van doelen in bijvoorbeeld de manier waarop we streven we naar een aantal gelopen kilometers, houden we het aantal gelezen boeken bij of tellen we het aantal behaalde successen. Ook in academische contexten ervaren we de druk om meer en meer te moeten publiceren binnen de universitaire wereld. Gadamer stelt dat die instrumentele manier van denken niet leidt tot bevrediging op de lange termijn. Sterker nog, deze verwachtingen kunnen aanvoelen als een verplichting of 'werk' en doen ons vervreemden van onze werkelijke passies en interesses. Kortom, het verlies van essentiële verbindingen kan leiden tot meer oppervlakkige, instrumentele manieren van leven waarin ware vervulling moeilijker te bereiken zijn. Dit brengt ons tot de vraag hoe we voorbij deze beperkte blik kunnen komen waarbij we het leven reduceren tot eenvoudige en objectieve feiten en hoe we de wereld en onszelf waarderen in al zijn complexe en verweven schoonheid?

Een uitweg zag Gadamer, eveneens als Schiller, in het spel van de kunst als een potentiële manier om op een alternatieve manier met de wereld te interacteren. In het spel ervaren we namelijk levendige en directe verbinding met de wereld. Spel nodigt de mens uit tot dialoog, waar we onszelf en de wereld opnieuw kunnen verstaan, die we volgens Gadamer en Rosa zelf het zwijgen hebben opgelegd. Voordat we kijken naar de speldefinitie van Gadamer in hoofdstuk 3 als antwoord op

vervreemding, wil ik net als bij Schiller onderzoeken hoe mensen als het ware vervreemden van een bevredigende spelervaring.

‘Spelbrekers’: Gadamer over vervreemding in spel

Volgens Gadamer is een spel niet zomaar een onschuldige activiteit of een vorm van tijdverdrijf. In zijn hermeneutische filosofie is het spel vooral een sleutel metafoor voor de wijze waarop we de wereld begrijpen en hoe we met de wereld in wisselwerking staan. Wanneer iemand deelneemt aan een spel dan is hij in staat om hierin op te gaan. Gadamer stelt dat in een dergelijke ervaring spelers zich verliezen in het spel en in die zin transcendeert het spel de spelers. Hetzelfde geldt voor de manier waarop we interpreteren en de wereld leren verstaan: de betekenis komt pas tot stand in onze interactie met de wereld. Wanneer we Gadamers idee van vervreemding toepassen op het spel, dan is er sprake van een afstand die ontstaat waarbij de speler zichzelf niet meer als onderdeel ziet van het spel, maar eerder als buitenstaander die als het ware aan de zijlijn staat. De speler is dan niet meer volledig betrokken, maar neemt een analytische, objectiverende houding aan. Deze houding verhindert de speler om volledig op te gaan in het spel en daarmee dus een diepere betekenis van het spel te ervaren. Deze manifesteert zich tijdens spel op twee manieren: door de fixatie op ‘uitwendige doelen’ en door middel van ‘spelbederf’.

Fixatie op uitwendige doelen

Binnen de filosofie van Gadamer staat de authentieke speelervaring centraal. Bij zo'n ervaring draait alles om het proces van het spelen zelf, waarbij het plezier en de waarde voortvloeien uit het moment. Het gaat hier niet om het resultaat dat volgt op het spel, zoals een beloning, maar om de beleving van het hier en nu. Wanneer men volledig opgaat in het spel, ervaart men een soort 'flow', een diepe verbondenheid met het spel. Vervreemding van een dergelijke spelbeleving steekt de kop op wanneer we zien dat de aandacht wordt afgeleid van de pure beleving van het spel met haar eigen intrinsieke waarde naar externe doelen. Het spel verandert dan simpelweg van een doel op zichzelf naar een middel om iets anders te bereiken (Gadamer, 2014). Denk aan de druk om te winnen, materiële beloningen of sociale erkenning. Net als we bij Schiller zagen heeft deze doelmatige en instrumentele benadering van het spel als gevolg dat spel gereduceerd wordt tot iets ‘mechanisch’. Het verandert in een noodzakelijke handeling om een bepaald resultaat te behalen. Het gevolg is dat de nadruk komt te liggen op het winnen of het vermijden van verlies. Dit zorgt ervoor dat de pure vreugde van het spelen kan afnemen en juist stress en angst kan toenemen. Overweeg bijvoorbeeld een groep ouders langs de zijlijn die hun kinderen met overmatig enthousiasme aanmoedigen en hen mededelen dat ze boven de rest uitsteken. Kinderen beginnen zelfs met hun eigen teamgenoten te concurreren en er ontstaat een nare sfeer. Met andere woorden, we zouden dus kunnen stellen dat kinderen van jongs af aan geconditioneerd worden om zich te fixeren op uitwendige doelen.

Een ander effect van deze verschuiving naar externe drijfveren is dat de speler zich meer gaat focussen op het beeld dat anderen van hem of haar hebben. Het spel wordt dan gespeeld om indruk te maken of om sociale bevestiging te krijgen. Dit kan resulteren in sociale angst of een gevoel van isolatie als men

niet aan de externe verwachtingen voldoet. Daarnaast verliest door dergelijke uitwendige doelen het spel zijn creatieve vrijheid. Met strakke externe doelen voelt de speler zich minder vrij om te experimenteren of het spel op een eigen unieke manier te beleven. Er ontstaat een gevoel van beperking door de 'regels' die deze externe doelen met zich meebrengen. Wanneer een kunstschilder vanuit zijn liefde voor de kunst zijn werk benaderd dan vindt hij veel vreugde in het proces van schilderen, mengen van kleuren en het uitdrukken van zijn emoties op het canvas van het doek. Echter, wanneer hij onder druk gezet wordt door zijn leraar of door een galeriehouder om schilderstukken te maken die beter verkopen dan kan hij zich beperkt voelen en onder druk zetten.

Spelbederf

We hebben gezien dat volgens Gadamer een analytische en objectiverende benadering een diepere verbinding met de wereld kan verstoren. De drang naar beheersing en controle vertaalt zich in spel als een vorm van spelbederf. Een goed spel is volgens Gadamer een spel waarbij er sprake is van eerlijkheid, gelijkwaardigheid en wederzijds respect die belangrijk zijn voor een betekenisvolle spelbeleving. Een speler die door middel van zijn gedrag of handelingen de integriteit van het spel aantast en daarmee de gemeenschappelijke spelervaring verstoort, noemt Gadamer een 'spelbederver' (2014, p. 125). Dit kan variëren van valsspelen en onsportief gedrag tot het gebruiken van oneerlijke tactieken om een ongerechtvaardigd voordeel te behalen ten koste van anderen. Het verstoren van de integriteit van het spel heeft diverse negatieve gevolgen. Allereerst leidt het tot een verlies van gelijkwaardigheid tussen spelers. Een bevredigende spelervaring ontstaat wanneer alle deelnemers het gevoel hebben dat ze een eerlijke kans hebben om deel te nemen en te winnen. Spelbederf doorbreekt dit evenwicht door sommige spelers oneerlijke voordelen te geven, wat anderen kan laten voelen dat ze buitengesloten of benadeeld worden. Wanneer bijvoorbeeld iemand tijdens een pubquiz de antwoorden al vooraf weet of deze tijdens het spelen opzoekt via zijn telefoon, maakt dat die persoon een voordeel heeft, waardoor anderen zich bedonderd en 'bespeeld' voelen. Niet alleen vals spel tast de integriteit van het spel aan, maar iemand bederft het spel ook als hij onverschillig is en het spel niet serieus neemt. Niets is zo frustrerend om tegen iemand te schaken die met ongepaste lichaamstaal, zoals overdreven gapen of met zijn ogen rollend jou uit je spel haalt. Ook kan de serieuze sfeer van het spel verloren gaan wanneer iemand tijdens een spelactiviteit voortdurend onnodige grapjes maakt of impertinente opmerkingen maakt of wanneer iemand bij een teamsport of bordspel 'half' meedoet en slecht oplet. Niet alleen verstoren ze de spelbeleving van anderen, maar ook ontnemen ze zichzelf de kans om zich werkelijk over te geven aan het spel. Ze plaatsen zichzelf dus buitenspel.

Bovendien ondermijnt spelbederf het 'vertrouwen' tussen deelnemers (Gadamer, 2014). Spel vereist namelijk een zekere mate van vertrouwen tussen spelers, zodat iedereen ervan uit kan gaan dat anderen zich aan dezelfde regels en normen houden. Wanneer spelbederf plaatsvindt, wordt dit vertrouwen geschaad, wat kan leiden tot achterdocht en een verminderde bereidheid om samen te werken en te communiceren. Wanneer tijdens het spelen van een bordspel een speler betraapt wordt op

het maken van aanpassingen aan zijn speelstukken om voordeel te halen, schendt dit het vertrouwen van andere spelers dat iedereen eerlijk en volgens de regels speelt. Denk bijvoorbeeld ook aan dopinggebruik in de wielersport. Dit heeft de sport ernstig beschadigd. Een gevoel van wantrouwen kan spelers belemmeren volledig op te gaan in het spel. Het vermogen zich over te geven aan het spel belemmert, omdat de spelbederver zichzelf als het ware buiten of boven het spel plaatst en niet meer *in* het spel en *tussen* andere deelnemers.

Een ander belangrijk aspect is dat spelbederf de aandacht verschuift van het spelen als doel op zichzelf naar het nastreven van specifieke resultaten, zoals winnen tegen elke prijs die we al eerder hebben genoemd. Dit gaat in tegen Gadamer's opvatting van spel als een activiteit die draait om de gemeenschappelijke ervaring en de interactie zelf, waarbij deelnemers betekenissen delen en zich openstellen voor nieuwe perspectieven. Spelbederf verstoort het spel als een sociale activiteit die spelers met elkaar verbindt en een gevoel van gemeenschap bevordert. Spelbederf kan echter negatieve emoties, conflicten en onenigheid teweegbrengen, wat de oorspronkelijke positieve en gedeelde spelervaring kan ondermijnen.

Kortom, spelbederf verstoort het vermogen van deelnemers om volledig op te gaan in de spelbeleving, omdat de persoon die het spel bederft zichzelf als het ware loskoppelt van het spel en zichzelf boven het spel en de andere deelnemers plaatst (valsspelen) of juist zichzelf als het ware onder het spel plaats en het spel niet serieus nemen (onverschilligheid). In beide gevallen is er sprake van integere deelname waarbij de speler niet alleen het spel voor anderen verstoort, maar we missen we onze eigen kans voor een oprechte en diepe betrokkenheid bij het spel. Met andere woorden, hij plaatst zichzelf als het ware buitenspel.

Deelconclusie

In dit hoofdstuk stond de eerste deelvraag centraal: *Hoe begrijpen Schiller en Gadamer elk het concept van vervreemding en op welke wijze heeft deze interpretatie invloed op hun respectievelijke benadering op het spel?*

Friedrich Schiller en Hans-Georg Gadamer hebben elk hun eigen unieke benadering van het concept vervreemding en hoe dit zich verhoudt tot het concept spel. Schiller zag vervreemding in de context van het spanningsveld tussen onze rationele en zintuiglijke driften. Volgens Schiller bevinden mensen zich vaak in een toestand van conflict tussen deze twee aspecten van hun wezen. De moderne wereld, met haar nadruk op efficiëntie, functionaliteit en materiële vooruitgang, versterkt volgens hem deze innerlijke verdeeldheid, waardoor individuen zich vervreemd voelen van hun ware natuur en potentieel. Voor Schiller betekent ware vrijheid het bereiken van een harmonie tussen deze tegengestelde driften. In een wereld waarin deze balans wordt verstoord en een individu naar een kant overhelt, vooral in de richting van rationaliteit ten koste van zintuiglijkheid, leidt dit tot een gevoel van fragmentatie en een gebrek aan heelheid.

Wanneer we deze disbalans tussen onze zintuiglijke en rationele drift vertalen naar de concrete context van het spel, hebben we gezien dat een overmatige zintuiglijkheid de speler weerhoudt van een resonerende spelervaring. Hoewel zintuiglijkheid de speler in staat stelt om levendigheid van de spelervaring te voelen, kan een teveel aan zintuiglijkheid leiden tot afleiding, oppervlakkigheid en gebrek aan een diepere betekenis en verbinding met het spel. Aan de andere kant kan een dominante rationele drift de resonerende spelbeleving eveneens verstoren. Hoewel een zekere mate van structuur, techniek en planning essentieel is om een sterke basis voor spel te bieden, kan de overmatige rationaliteit het natuurlijke en vrije karakter van spelen onderdrukken. Deze overdaad kan leiden tot een beperking van spontaniteit, verlies van verbeeldingskracht en een weerstand tegen het onvoorspelbare of het onbekende dat juist essentieel is voor een bevredigend spel.

Gadamer opereerde in een andere filosofische context en benaderde de vervreemding meer vanuit een hermeneutisch perspectief en vanuit de kunst van interpretatie. Hij maakte zich zorgen over de moderne neiging om de wereld en onszelf door een wetenschappelijke en analytische lens te bekijken. Voor Gadamer ligt vervreemding vooral in de afstand die wordt gecreëerd wanneer individuen de wereld en zichzelf gaan zien als objecten om te bestuderen, te categoriseren en te controleren, in plaats van te benaderen als levende, dynamische entiteiten waarmee men in dialoog kan treden. Zijn bezorgdheid is dat wanneer we ons te sterk richten op het methodische en analytische, waardoor we onszelf distantiëren van de diepgaande ervaring van verbondenheid met de wereld. We worden waarnemers in plaats van deelnemers. In dit proces wordt de menselijke ervaring, met al haar complexiteit en rijkdom, teruggebracht tot meetbare en beheersbare 'eenheden'.

Dit idee van vervreemding, zoals voorgesteld door Gadamer, is dan ook niet alleen een afstand nemen van de wereld, maar ook van onszelf. Het verlies van deze verbinding met de wereld en onszelf

heeft verregaande gevolgen voor onze spelervaring. De drang naar objectivering in de context van concrete spelsituaties zorgt ervoor dat we een authentieke betrokkenheid bij het spel zelf verliezen. Gadamer stelt dat de afleiding van externe drijfveren zoals de druk om te winnen of sociale erkenning ervoor zorgt dat we vreugde van het spel zelf verminderen en daardoor ons lijken te vervreemden van de oorspronkelijke bedoeling. Daarnaast komt de betrokkenheid en de beleving van spel ook in gevaar met een fenomeen als ‘spelbederf’, waarbij de integriteit van het spel zelf wordt aangetast. Of het nu gaat om valsspelen, onsportief gedrag of onverschilligheid, met deze handelingen ontnemt de speler zichzelf en anderen de mogelijkheid om volledig op te gaan in de magie van het spel. Deze verstoring heeft niet alleen invloed op de individuele speler, maar ook de gemeenschappelijke ervaring van het spel en kan leiden tot gevoelens van wantrouwen, conflict en onenigheid tussen de deelnemers.

Kortom, het fenomeen spelbederf kunnen zien als een specifieke vorm van vervreemding. In een authentiek spel volgens Gadamer is de speler volledig geïntegreerd in de activiteit. Maar wanneer het spel bedorven wordt, wordt deze eenheid verstoord en verliest de speler oprechte betrokkenheid. De intrinsieke waarde van spel wordt vervangen door het verlangen naar snelle successen.

Hoofdstuk 2: ‘Resonerend’ spel

Inleiding

In het tweede hoofdstuk van deze thesis staat de volgende deelvraag centraal: op welke wijze laat Schiller zien hoe spel kan bijdragen aan het versterken van resonantie? We hebben in het vorige hoofdstuk kennisgenomen van Schillers driftenleer en hoe verstoring van deze balans tussen het zintuiglijke en rationele de menselijke ervaring in het algemeen, maar ook de spelbeleving in het bijzonder, negatief kan beïnvloeden en vervreemdend kan werken. In dit hoofdstuk gaan we zien hoe Schiller de verstoorde balans tussen zintuiglijkheid en ratio trachtte op te heffen. Hij betoogt hoe de natuurlijke aanleg van de mens om te spelen in staat is om zijn natuurlijke driften met elkaar te verzoenen. In wat volgt is een uitgebreide analyse van de zogenaamde ‘speeldrift’ en hoe Schiller de spelbeweging zich voorstelt. Vervolgens gaan we dieper in op het concept schoonheid en wordt onderzocht wat spel nu eigenlijk met esthetiek te maken heeft. Daarvoor bestuderen we Schillers beroemde concept van de ‘levende gestalte’. Tot slot doen we een poging om Schillers abstracte theorieën over speeldrift en levende gestalte als ultieme spelbeleving te vertalen naar de concrete context van spel.

Het ontwakken van de speeldrift

Voordat we dieper ingaan op Schillers fenomeen van ‘speeldrift’ is het goed om nogmaals te benadrukken dat het een grote uitdaging is om vat te krijgen op wat Schiller nu precies bedoelt wanneer hij spreekt over ‘spel’. Wat in ieder geval duidelijk is, is dat hij onderscheid maakt tussen een esthetisch spel en ‘louter fysieke’ vormen van spel. Schiller vraagt zich af of schoonheid ‘niet wordt verlaagd door het slechts tot spel te maken en het gelijk te stellen aan de vanouds zo genoemde lichtzinnige objecten’ (2009, p. 56). Hij vervolgt: “[want] is het niet in tegenspraak met het redebegrip en met de waardigheid van de schoonheid, die immers beschouwd wordt als een instrument van de cultuur, om haar te bespreken tot *louter spel?*” (2009, p. 56). Voor Schiller is een dergelijke vorm van spel niet de oplossing welke mensen leidt naar het goede leven, want “alleen uit de esthetische en niet uit de fysieke toestand kan zich de morele toestand ontwikkelen.” (2009, p. 84). Met andere woorden, Schiller begrijpt het ‘spel’ niet in de conventionele en alledaagse zin van het woord, zoals in sport en spel, maar spel lijkt eerder te gaan over een soort levenskunst en een theorie over hoe goed te leven.

Met deze visie in het achterhoofd moeten we zijn beroemde uitspraak lezen: “de mens speelt alleen wanneer hij in de volle betekenis van het woord mens is, en hij is alleen helemaal mens wanneer hij speelt” (2009, p. 58). Schiller geeft zelf toe dat deze uitspraak vooralsnog paradoxaal klinkt, maar “...het zal een grote en diepe betekenis krijgen wanneer we zover zijn gekomen dat haar toepassen op de dubbele ernst van de plicht [vorm] en van het lot [inhoud]” (2009, p. 58). Wederom wordt duidelijk dat Schiller spel niet zomaar ziet als een ‘spelletje’ ter vermaak, maar dat spel ziet als een noodzakelijke opdracht. Het werkelijke ‘menselijke spel’ manifesteert zich namelijk alleen wanneer dit betrekking heeft op zowel zijn zintuiglijke als rationele drift. Zoals we hebben gezien worden mensen namelijk geteisterd door de dwang en de eisen van hun aangeboren driften. Willen we ‘vrij’ en ‘licht’ kunnen bewegen, stelt Schiller, dan moeten we deze ‘dubbele ernst van de plicht en het lot’ zien te ontspannen door te proberen om ons “fysieke karakter wat lossen van de materie” en ons “rationele karakter dichterbij de materie te brengen” (2009, p. 13). Met andere woorden, om het verstoorde evenwicht tussen de conflicterende driften te herstellen, wijst Schiller naar een derde aangeboren drift: de ‘speeldrift’. Wanneer mensen gebruik maken van hun natuurlijke vermogen om te spelen en hun tegengestelde driften in harmonie te brengen, is de mens in staat om een vorm van schoonheid te ervaren. Waarom Schiller kiest voor het woord spel en dit in verband brengt met schoonheid, behandelt hij in het volgende citaat:

“Zij [het schone] is het gemeenschappelijke object van beide driften, dat wil zeggen van de speeldrift. Deze benaming wordt volkomen gerechtvaardigd door het gewone spraakgebruik, waarin men alles wat noch subjectief noch objectief toevallig is en niettemin noch uiterlijk nog innerlijk dwingend is, met het woord ‘spel’ pleegt aan te duiden” (Schiller, 2009, p. 56).

In de ervaring van het schone dat de speeldrift mogelijk maakt, verliezen de zintuiglijke en de rationele drift iets van hun dwang en vinden ze beiden een zekere voldoening en betekenis. Waarom Schiller voor het woord spel en voor het woord schoonheid kiest, is omdat beiden zich afspelen in wat hij een ‘tussengebied’ noemt tussen het subjectieve en het objectieve. Met andere woorden, de term spel is net als bij schoonheid een begrip dat gebruikt kan worden om toestanden te beschrijven die niet volledig door objectieve regels of door persoonlijke gevoelens worden bepaald, maar zich ergens in dit midden bewegen. Het spel gaat om activiteiten die niet zomaar toevallig zijn, maar ook niet sterk dwingend. Dus, volgens Schiller, is schoonheid als zoiets als ‘spel’ – een combinatie van innerlijke en uiterlijke aspecten die niet te streng zijn, maar ook niet lukraak. Hij zegt dat schoonheid iets is dat die balans van vrijheid en regels vertegenwoordigt en daarom vinden we het zo aantrekkelijk.

Spel begeeft zich dus in een tussengebied, waarin activiteiten kunnen plaatsvinden die een zekere mate van willekeur hebben en keuze bevatten zonder dat ze volledig toevallig zijn. Door te spelen voorkomen we volgens Schiller dat we vervallen in een ‘overheersende zinnelijkheid’ waarbij we zijn overgeleverd aan bandeloosheid en willekeur en voorkomen we tegelijkertijd vast te lopen in een ‘overheersende rationaliteit beperkt worden door de rigiditeit en starheid van regels (zie hoofdstuk 1). Een zuiver spel is in staat om de driften zo in evenwicht te brengen dat ze elkaar juist in hun kracht zetten. Schiller beschrijft daarmee dat een ideale spel toestand bestaat uit een: “...[...]...wisselwerking van beide driften, waarin de werkzaamheid van de een die van de ander zowel fundeert als begrenst en waarbij elke afzonderlijke drift haar optimale ontplooiing bereikt juist door de werkzaamheid van de ander.” (2009, p. 51).

Dus, stelt Schiller, is de beweging van spel een wisselwerking tussen de twee driften waarbij ze elkaar zowel ondersteunen als beperken, zodat beide driften het beste uit zichzelf halen. Dit concept blijft nog abstract, maar wordt wellicht wat concreter wanneer we dit illustreren aan de hand het volgende voorbeeld. Wanneer je deelneemt aan een teamsport als voetbal, dan spelen in dit scenario de twee driften als volgt een rol: de drang naar betekenis en succesvol te zijn (ratio of vormdrift) en de drang naar plezier en genieten van het spel (zintuiglijke drift). Deze driften staan met elkaar in wisselwerking. Aan de ene kant wil je als speler winnen en je best doen tijdens het spel. Dit motiveert je om hard te trainen, team strategieën te begrijpen en je vaardigheden te verbeteren. Dit zijn rationele aspecten gefocust op het aanbrenge van vorm. Aan de andere kant is het belangrijk om van het spel zelf te genieten, plezier te hebben met je teamgenoten en de opwinding van het spel te voelen. Als je alleen maar gefocust bent op winnen zonder plezier te hebben, kan het spel snel stressvol worden en kan de motivatie afnemen. Aan de andere kant, als je alleen maar speelt voor het plezier zonder te proberen te winnen, kan evenzeer het competitieve element verloren gaan. De optimale spelervaring in dit geval komt voort uit de wisselwerking tussen de drang om te winnen en de drang naar plezier. Wanneer je beide aspecten in evenwicht houdt – serieus spelen om te winnen en tegelijkertijd genieten van het spel zelf – zou je volgens Schiller tot de beste spelervaring komen.

Dus spel betreft een beweging waarbij er een wisselwerking plaatsvindt tussen onze zintuiglijke en gevoelsmatige ervaringen aan de ene kant en onze rationele handelingen aan de andere kant. Wanneer we spelen zijn we volgens Schiller: "...in gelijke mate meesters ..[...]. van onze passieve en onze actieve krachten en met evenveel gemak zullen we overgaan tot ernst en spel, rust en beweging, meegaandheid en weerstand, abstract denken en waarnemen." (2009, p. 81). In de context van het spel, verwijst Schiller naar het idee van het bereiken van een balans tussen onze passieve en actieve vermogens en hoe deze balans kan bijdragen aan de vorming van een harmonieuze menselijke ervaring. We zien hier een duidelijke parallel tussen Schillers ideale spelbeweging en Hartmut Rosa's dynamiek van resonantie. De 'passieve krachten' van Schiller verwijzen naar de elementen in ons leven die op ons inwerken zonder onze eigen, actieve betrokkenheid van onze geest hierin. Ontvankelijkheid kan verwijzen naar externe invloeden zoals omgevingsfactoren, emoties, impulsen en verlangens die we kunnen voelen zonder er direct controle over te hebben. Rosa (2019; 2022) omschrijft dit als 'affectiviteit' en heeft te maken met het vermogen om emotioneel geraakt of bewogen te worden door iets buiten het zelf. Dit kan van alles zijn. In het kader van een spel als Monopoly kan dit de opwindning zijn van het kopen van de duurste eigendommen of juist de spanning van het hopen dat je op niemands hotel belandt of de schok dat je naar de gevangenis moet. Aan de andere kant spreekt Schiller over 'actieve krachten' en dit verwijst naar onze vermogens om bewuste keuzes te maken, ons gedrag te sturen en actie te ondernemen op basis van onze wil en overtuigingen. Opnieuw kunnen we een parallel trekken met de resonantiebeweging van Rosa. Vaak doen we iets met hetgeen wat ons raakt en zet het ons in beweging. Dit aspect wat Schiller omschrijft als 'actieve kracht' vat Rosa samen met het vermogen tot 'zelf-effectiviteit' (Rosa, 2019, p. 98). Het individu heeft het vertrouwen om 'met eigen stem' te antwoorden op de wereld en dat we met succes invloed uitoefenen op onze omgeving. Wanneer we in een intens schaakspel plotseling een slimme zet zien of wanneer we tijdens het schrijven de geest krijgen en onze gedachten treffend op papier weten te zetten, ervaren we onze eigen zelf-effectiviteit. We voelen namelijk dat onze inspanningen impact hebben, wat bijdraagt aan ons geloof in de eigen capaciteiten en onze verbinding met de wereld.

Kortom, Schillers spelbeweging en Rosa's dynamiek van resonantie vertonen een sterke gelijkenis. Beiden zijn belangrijk en houden elkaar in evenwicht. Als we te zeer worden gedomineerd door onze passieve krachten, kunnen we gemakkelijk meegesleept worden door impulsen en verlangens zonder bewuste controle. Onze houding tegenover de wereld is te 'open', we worden overweldigd en we zijn niet meer in staat om te reageren met een eigen stem. Als we daarentegen te sterk worden beheerst door onze actieve krachten, kunnen we star en beperkt worden in ons begrip en onze ervaring van de wereld om ons heen. Onze houding tegenover de wereld is te 'gesloten' en we 'luisteren' niet meer naar haar waardoor we niet meer in staat zijn om geraakt te worden. Kortom, een goed spel zoekt naar het evenwicht tussen raken en geraakt worden, handelen en ontvangen, geslotenheid en openheid, controle en loslaten. Schoonheid ervaren tijdens spel veronderstelt dus een resonerende relatie tussen verstand en lichaam, denken en bewegen en tegelijkertijd is spel precies uit

op het creëren en bevorderen van dit resonerende evenwicht. De ervaring ‘jezelf vinden’ of ‘in harmonie zijn met jezelf’ is wat dit soort spelbewegingen volgens Schiller teweeg kan brengen. Spel opent, om in de natuurkundige terminologie van resonantie te blijven, bepaalde ‘kanalen’ die het mogelijk maken om zelf-effectiviteit te ervaren, vertrouwen te hebben in de eigen bekwaamheid en dat je met succes invloed kan hebben op je omgeving. Op die manier ontstaat er een ‘vibrerende draad’ tussen het zelf en de wereld, waarbij de spelende mens ontvankelijk genoeg is voor de eigen stem van de wereld en tegelijkertijd actief en zelf-effectief genoeg is om met eigen stem te reageren.

Het beleven van schoonheid in het spel

Kenmerkend voor een resonantie-beweging is niet alleen dat we affectief worden geraakt of dat we de wereld effectief kunnen beïnvloeden, maar dat we door de ervaring ook ‘getransformeerd’ raken (Rosa, 2022, p. 41). We zijn niet meer in dezelfde staat als voorheen en de ervaring heeft echt iets met ons gedaan. Dit is vergelijkbaar met wat Schiller de esthetische ‘gemoedstoestand’ of ‘stemming’ waar een goed en schoon spel ons in kan brengen. Schiller beweert dat wanneer we ‘een bepaalde wijze van ervaren of handelen de voorkeur verdient’ na afloop van een spel of we voelen ons eerder “ongemakkelijk en lusteloos” dan is dit een indicatie dat we geen schoonheid hebben ervaren (2009, p. 79). Wanneer we dit vertalen naar de context van concreet spel dan zien we dat deze vorm van onrust wellicht bij topsporters die na het behalen van een prachtige prestatie, vrijwel direct bezig zijn met de volgende mijlpaal. Maar ook bij vrijetijdssporten domineren gevoelens van ontevredenheid wanneer mensen hun PR (personal record) niet behalen. Ook zie je bij bijvoorbeeld gamers dat ze het bij het behalen van een level niet bevredigen en telkens zichzelf tevergeefs beloven: ‘nog ééntje!’.

Tegelijkertijd kan het spel ook juist meer gevoelens van apathie of verveling oproepen dan voorheen. Sporters raken bijvoorbeeld ontmoedigd bij een verlies of gebrek aan vooruitgang. Of denk aan het moment dat we bij het bekijken van een film of het bijwonen van een concert of voorstelling al stiekem verlangen naar het moment waarop het voorbij is.

Het moge duidelijk zijn dat dergelijke ervaringen beslist geen resonantie-ervaringen zijn, omdat resonantie ons ontregelt en een transformerend effect op ons heeft. Schiller schrijft dat een esthetisch, resonerend spel ons juist een gevoel van opgewektheid geeft. Hij schrijft dat ‘mooie muziek ons achterlaat met een levendig gevoel, een fraai gedicht met een bezielde fantasie en een mooi beeldhouwwerk of een gebouw ons beroert met een wakker verstand’ (Schiller, p. 78, 2009). Dit zijn de momenten dat we ons kunnen ‘overgeven aan het genot van echte schoonheid’. Een resonerend spel schudt ons wakker, waarbij we ons vrij voelen en voor even niets anders meer nodig lijken te hebben.

Schoonheid heeft dus net als een resonantie-ervaring een transformatieve werking. De vraag is echter: hoe kunnen we een dergelijke transformatieve kracht in het ervaren van schoonheid

bewerkstelligen? We hebben gezien dat volgens Schiller deze menselijke ervaring bereikt kan worden wanneer hij de snaren van zijn gevoel afstemt op die van zijn verstand. Tegelijkertijd benadrukt hij dat het onmogelijk is om een resonerende spelbeleving af te dwingen of in termen van Rosa ‘beschikbaar’ voor onszelf te maken: ‘Hoe spel kan bestaan en hoe mens-zijn mogelijk is, kan noch de rede noch de ervaring ons leren’ (Schiller, 2009, p.55). Spel moet dus voortdurend gespeeld worden om de betekenis te begrijpen en daarmee blijft resonantie in het spel fundamenteel ongrijpbaar. Dit betekent niet dat we overgeleverd zijn aan willekeur en Schiller stelt dat uiteraard invloed hebben op het soort spelactiviteit die we kiezen. Iemand met een ‘overbelaste geest’ heeft volgens Schiller baat bij wat hij noemt ‘smeltende schoonheid’(2009, p. 48). Deze vorm van schoonheid is zacht en roept gevoelens van vreugde en comfort op. Schiller wijst in dit geval naar spelvormen die de geest tot rust brengen te midden van de chaos van het dagelijks leven. Het voorbeeld dat hij noemt, is een rustgevend piano sonate, maar misschien ook zoiets als de zachte vormgeving van klei op een draaischijf of langzame en vloeiende bewegingen van een dansende vechtsport als Tai chi. Voor de ‘onderbelaste geest’ daarentegen, wees Schiller naar de ‘krachtige schoonheid’ (2009, p. 49). Wie in een apathische stemming verkeert, moet volgens Schiller namelijk worden uitgedaagd. Schiller geeft het voorbeeld van een bombastisch muziekstuk of een vitaal schilderij, maar ik denk dat we vandaag de dag, waarbij we de hele dag stilzitten en in ons hoofd zitten, vooral ook moeten denken aan fysieke inspanningen. Wanneer we thuiskomen van een lichamelijke spelactiviteit of zelfs na een stevige wandeling dan voelen we ons anders dan voorheen. Onze geest is vrijer en ons lichaam voelt zich sneller opgeleefd of juist kalm dan wanneer we een hele dag achter het bureau hebben gezeten. Dus deze antwoordende relatie tussen lichaam en geest hebben de karaktertrekken of ingrediënten van een resonantie relatie, zoals begrepen door Rosa. Beide spreken met een eigen stem en met een eigen wil en beiden spreken elkaar geregeld tegen. In deze gevallen verzet het lichaam zich, wordt ‘stom’ en doet niet wat we willen. Misschien is dit wel de grote fascinatie van bijvoorbeeld balspelen, namelijk dat het perfecte schot, worp, trap of welke gecoördineerde beweging dan ook niet zomaar afgedwongen kan worden.

Schoonheid in spel: levende gestalte

Volgens Schiller kan schoonheid ontstaan wanneer het zintuiglijke (wat hij later in zijn brieven beschrijft met ‘leven’) in wisselwerking staat met het vormelijke (wat hij later omschrijft met ‘gestalte’). Eerder werd al genoemd dat Schiller in zijn theorie over spel zeer abstract blijft. Een van de weinige en enigszins expliciete voorbeelden die hij hanteert, is het beeldhouwwerk Juno Ludovici waar het leven van de zintuiglijkheid en de gestalte van de ratio harmonieus in wisselwerking staan. Bij het aanschouwen van dit werk ontstaat bij de kijker in het spel van zijn driften de schoonheid die hij omschrijft als een ‘levende gestalte’. Deze staat omschrijft hij als volgt:

“Door het ene onweerstaanbaar gegrepen en aangetrokken door het andere op afstand gehouden, bevinden we ons zowel in de toestand van hoogste rust als in hevigste beweging en er ontstaat die wonderlijke ontroering waar voor het verstand geen begrip en de taal geen naam heeft.” (2009, p. 59).

Het citaat verwijst naar een diepe, haast paradoxale ervaring van rust en beweging, aantrekking en weerstand. Het verwijst naar de complexe emotionele staat waarin tegenstrijdige driften samenkomen en interacteren. In de ontvankelijkheid van onze zintuigen zijn we in staat om door het kunstwerk of door een spel als het ware ‘gegrepen’ te worden, maar worden we door de rust die we ervaren van onze rationele vermogens niet meegesleurd en ontstaat er ook ruimte om te reageren met onze eigen stem. In het spel betekent dit dat de speler dus zowel betrokken is bij het spel, meegesleept door de emoties en ervaringen, als dat hij zich bewust is van de regels en de grenzen van het spel. Bovendien zijn we niet alleen passieve deelnemers, maar de ‘afstand’ die wordt gecreëerd door onze rationele vermogens geeft ons ruimte een eigen interpretatie en betekenis te geven aan de ervaring ofwel de ruimte om met ‘eigen stem’ te antwoorden. Deze spanning creëert een rijke, meeslepende ervaring die verder gaat dan oppervlakkige betrokkenheid. De ‘levende gestalte’ biedt mensen zowel structuur als vrijheid. Het is juist binnen deze ruimte dat mensen resoneren en betekenis vinden.

Uit deze analyse van Schillers theorie kunnen we eveneens opmaken dat de kwaliteit van het spel voortvloeit uit zijn verhouding tot schoonheid. Zo stelt hij “De hoogste vorm van schoonheid moet daarom worden gezocht in de volmaaktste eenheid en evenwicht tussen realiteit en vorm.” (2009, p. 67). Met andere woorden, hoe dichter vorm en inhoud bij elkaar liggen, hoe ‘schoner’ of ‘mooier’ een spel wordt geacht. Spel voor Schiller kent dus verschillende gradaties en hij acht alleen het spel van de schone kunst in staat om de menselijke ervaring te verheffen en recht te doen aan diepe schoonheidservaring. Eerder zagen we al dat hij het spel niet wilde verlagen tot ‘louter spel’ (2009, p. 83). Een “lichtzinnige en oppervlakkige” vorm van spel zou volgens Schiller niet in staat zijn om de mens te cultiveren, maar is slechts enkel een fysieke behoefte waar de rede volgens Schiller niet aan te pas komt. Schiller schreef zijn esthetische brieven per slot van rekening als reactie op de gewelddadige nasleep van de Franse Revolutie en daarom was zijn denken over spel allesbehalve frivol. Spel voor Schiller is een oefenterrein waarin hij zichzelf cultiveert door zijn tegenstrijdige natuur in harmonie te brengen. Daarmee lijkt Schillers theorie over speeldrift eerder een theorie te zijn over hoe we als mens ‘goed’ moeten leven, dan dat het daadwerkelijk gaat over spel in conventionele zin.

Dit onderscheid tussen hoge en menselijke en lage en lichtzinnige vormen van spel heeft veel academici terughoudend gemaakt in het toepassen van zijn theorieën op de praktijk van alledaagse spelactiviteiten. Desondanks hebben enkelen, zoals Ronde (2012) en Svanøe (2019), deze stap wel gemaakt om deze theorieën in dergelijke contexten te verkennen. Bij een diepere beschouwing van Schillers visie op schoonheid als een ‘levende gestalte’, wordt duidelijk dat zijn nadruk niet louter op kunst ligt, maar eerder op de complexe en dynamische menselijke ervaring *an sich*. Hieruit valt te concluderen dat Schiller mogelijk stelt dat elke relatie tussen het zelf en de wereld

als 'spel' kan worden gezien, net als volgens Rosa elke ervaring potentieel een ervaring van resonantie kan zijn. Dit is dan ook voor mij de reden waarom ik in het eerste hoofdstuk als in dit hoofdstuk wel degelijk vertalingen maak naar andere spelvormen buiten de kunst.

Speeldrift in de concrete praktijk

Wat het begrip 'levende gestalte' betreft, suggereert Schiller dat een persoon zijn volledige potentieel alleen kan realiseren als hij in evenwicht is met zowel zijn rationele als zijn zintuiglijke impulsen. Ondanks dat Schillers verklaringen in zijn 'Esthetische Brieven' beschreven zijn in abstract en archaisch taalgebruik en ondanks dat de voorbeelden die hij geeft sterk suggereren dat de 'levendige gestalte' vooral gerelateerd is aan de schone kunsten, is het waardevol om deze theorie uit te breiden naar andere vormen van spel, ook al beschouwde Schiller deze als lager of minderwaardig. Daarnaast is het belangrijk om in acht te nemen dat Schillers ideeën voortkomen uit de esthetische en academische kringen van zijn tijd en zijn spelopvattingen ongetwijfeld beïnvloed werden door zijn aristocratische achtergrond. Daarom stel ik voor dat het concept van speeldrift en de ideale speelconditie van de 'levende gestalte' niet beperkt hoeft te blijven tot de wereld van de schone kunsten. Sterker nog, het beoefenen van spelactiviteiten zoals in sport of bordspellen voegen een nadrukkelijke interactieve dimensie toe die verder gaat dan het passieve 'aanschouwen' van kunst van Schiller. In theorie kan dus elke spelsituatie een 'speelveld' zijn waarin iemand de beperkingen en de dwang van zintuigen en zijn ratio kan overstijgen en in staat is om een diepe schoonheidsbeleving te ervaren.

Schaken als levende gestalte

Om een concreet voorbeeld te noemen hoe levende gestalte zich manifesteert in een concrete spelvorm, wil ik het voorbeeld van het schaakspel gebruiken. Van jongs af aan heeft het schaakspel een grote aantrekkingskracht op mij gehad. Wanneer we in de zomer met het gezin op vakantie gingen en op de zoveelste prachtige, maar vaak saaie natuurcamping stonden, toverden we toch altijd weer het schaakbord tevoorschijn. Om te ontsnappen aan de verveling, speelden mijn broers en ik voor de lol een aantal potjes totdat we plotseling in de ban van het spel raakten en we niet meer leken te stoppen met spelen. Als we vanuit Schillers concept van spel kijken naar het schaakspel, dan kunnen we wellicht een verklaring geven waarom een strategisch bordspelletje toch zo meeslepend kan werken.

In een intrigerend schaakspel worden de spelers gedreven door hun vurige wens om te winnen of juist de angst om te verliezen. Deze emoties komen voort uit de zintuiglijke drift en het verlangen naar succes. Echter louter geleid worden door deze emoties kan roekeloosheid of juist extreme voorzichtigheid in de hand werken. Daarom is de kalme stem van de rede nodig om het evenwicht te bewaren en onnodige fouten te vermijden. Door het gebruik van je verstand streef je naar een zekere risicobeheersing. Daarnaast vraagt een goed schaakspel om een balans tussen planning en strategie aan

de ene kant en flexibiliteit en intuïtief handelen aan de andere kant. Een cruciaal aspect van schaken is de strategische planning. Spelers denken vooruit en anticiperen op de mogelijke zetten van de tegenstander. Echter is schaken niet louter een rationeel spel, maar speelt ook gevoel hier een onmisbare rol, vooral wanneer de tegenstander een verrassende zet doet en flexibiliteit is vereist. Verder creëert de spanning tussen urgentie, veroorzaakt door de tijdsdruk van de klok, en de noodzaak van bedachtzaamheid, een dynamisch speelveld waar gevoel en rede met elkaar interacteren. Terwijl tijdslimieten een gevoel van spanning en beweging oproepen, is het tegelijkertijd cruciaal om met kalmte na te denken, vooral bij cruciale zetten. Bovendien wordt schaken een boeiend (schouw)spel wanneer offensieve manoeuvres worden afgewisseld defensieve bewegingen. Agressieve zetten, gedreven door een gevoel van passie, leggen druk op de tegenstander. Tegelijkertijd vraagt de rede om waakzaamheid voor veiligheid van de eigen stukken. Het is in deze continue wisselwerking tussen gevoel en rede die het schaakspel tot een 'levende gestalte' maakt, waarin de dynamiek en balans het schaakspel tot schoonheid verheffen.

Hoewel natuurlijk niet ieder (schaak)spel een dergelijke spelbeleving opwekt, laat dit voorbeeld wel goed zien hoe mensen door te spelen een diepgaande betrokkenheid creëren bij datgene wat ze aan het doen zijn en dit kan vervolgens als 'mooi' worden ervaren. De samenkomst en harmonie van tegenstrijdige verlangens, zoals winnen en risicobeheersing, planning en flexibiliteit, tijdsdruk en rust, aanval en verdediging, creëren een boeiende en uitdagende spelervaring. In haar analyse van 'spel' in Schillers werk, biedt Susan Bentley (2022) een etymologische lezing van spel en stelt dat Schillers spelbeweging vooral neerkomt op: "to engage oneself" (p. 34). Wanneer we vanuit dit licht naar Schillers speeldrift kijken, creëert spel een zeker engagement en wanneer we spelen raken we actief betrokken bij dat wat we aan het doen zijn. Spel is een aangename en aantrekkelijke bezigheid die ons uitnodigt en haast verleidt om aan een spel deel te nemen. Dit sluit niet uit dat spel enkel een 'aangename' ervaring hoeft te zijn. Net als bij resonantie, is spel niet altijd 'leuk' en 'vrolijk'. Integendeel, de intensiteit waarmee het spel gespeeld kan worden, kan de gemoederen hoog doen oplopen. De spanning en emoties die tijdens een spel vrijkomen, maken soms van spel een 'hel' (Ten Bos, 2013). Ik zou daarom liegen als de schaakpotten tussen mijn broers en ik ook allesbehalve vredig verliepen. Nog hoor ik onze moeder vanuit de caravan roepen: "Doe even normaal, jongens! Het is maar een spelletje!". Toch is de ernst die in spel kan worden ervaren toch een wezenlijke eigenschap van spel. Schiller schrijft namelijk: "Het lichtzinnigste onderwerp moet zo behandeld worden dat we in staat blijven om onmiddellijk op de grootste ernst over te schakelen. De ernstige stof moet zo behandeld worden dat we in staat blijven haar onmiddellijk in te ruilen voor het meest lichtvoetige spel" (2009, p. 81). Spel is voor Schiller allerm minst een 'spelletje'. Spel is niet zomaar tijdverdrijf of amusement, maar spel heeft een diepe symbolische en rituele waarde. Filosoof Rüdiger Safranski (2015) noemt Schillers spelbegrip een 'enscenering van afstanden', waarbij het spel ons in staat stelt om tijdelijk afstand te nemen van ernst en dwangmatigheid van onze driften zonder dat we deze uit het oog verliezen. Daarmee is spel eerder een 'transformatie' waarin onze driften als agressie

of seksualiteit worden omgezet in spel (Safranski, 2015). Hoewel schaakspel een intellectueel en vreedzaam spel is, is de essentie nog een strijd en confrontatie afkomstig uit een agressieve drift. Daarnaast is het spel van liefde en erotiek eveneens een spel dat de directe seksuele drift van mensen op een afstand plaatst en begeleid door middel van gebruik van de rationele aspecten als verbeeldingskracht. Een goed spel zorgt er dus voor dat deze driften niet worden onderdrukt, maar het gebruik ervan leidt juist tot een verrijking van de spelervaring als manier om schoonheid te ervaren.

Dans als levende gestalte

Het voorbeeld van het schaakspel illustreert de samensmelting van tegenstrijdige driften, waardoor de men de 'levende gestalte' kan beleven, zoals Schiller die beschreef, die de menselijke ervaring naar een hoger niveau tilt. Echter, schaken, als strategisch bordspel, heeft duidelijke grenzen en regels, wat het een bepaalde beperking geeft. Dit kan verklaren waarom Schiller zich meer richtte op de kunsten, die een opener en flexibeler karakter hebben, en zo meer ruimte bieden voor menselijke expressie en vrijheid. Terwijl Schiller de impact van muziek, literatuur en theater benadrukt, mag dans niet over het hoofd worden gezien als een domein waarin het individu zijn fantasie en expressie ten volle kan benutten. Toch kent een strategisch bordspel als schaken een strak kader, vastomlijnd en gesloten. Dit is wellicht een van de redenen dat Schiller zich vooral richt op kunsten omdat het een meer open karakter heeft en ruimte laat voor menselijke bewegingsvrijheid. Schiller schrijft over de kracht van muziek, literatuur en theater, maar dans is eveneens een speelruimte waarin het individu de ruimte biedt om zijn verbeelding en expressie te gebruiken.

Tijdens het dansen beleef ik een diepgaande en persoonlijke ervaring en doe ik inzichten op over de aard van spel. Ik had ooit een dansleraar die veel kritiek had op hedendaagse urban dance (hiphop, street dance, house), omdat ze te technisch en snel werden uitgevoerd, waardoor de echte essentie van dans en de beleving verloren ging. Dans kan namelijk al snel beperkt worden door overmatige structuur en vorm. Ondanks dat techniek en gestructureerde bewegingen essentieel zijn, mogen ze levendigheid en spontaniteit van dans niet beperken. Rosa (2016) beweert dat bewuste controle over bewegingen bij in dit geval sport vaak tot mislukkingen leidt. Dans, net als sport en spel, vereist een intuïtieve connectie met onze zintuigen. De 'betovering' ontstaat juist wanneer we de controle loslaten. Bij dans, zeker bij freestyle, ontstaan bewegingen natuurlijk en moeiteloos. Echter, wanneer we beginnen met analyseren en ons gaan afvragen: 'wat nu?', raken we uit de flow – het hart van de danservaring.

Ik raakte soms zo gefrustreerd tijdens bepaalde danslessen dat mijn drang naar controle en perfectie, mijn vermogen om van het plezier en de fluïditeit van het dansen te genieten, in de weg stond. Mijn docent heeft mij toen apart genomen en urenlang met mij net zo lang bewegingen op muziek laten herhalen, totdat hij zag dat ik me niet meer nadacht, maar alleen maar voelde en me overgaf aan de muziek en mijn eigen bewegingen. Op dat moment ging ik zo op in de beweging dat het onderscheid tussen mij en de wereld wegviel. Ik werd één met dat wat ik aan het doen was en

ervaarde een ervaring die we *flow* noemen. Plotseling schreeuwde mijn docent boven de muziek uit: 'freestyle!'. Op dat moment brak ik met de vaste en herhalende bewegingen van de choreografie en zonder erbij na te denken ging ik over tot een gesmeerde improvisatie die ik niet eerder gedurfd had of van gedroomd had. Alles leek 'vanzelf' te gaan en kwam kennelijk automatisch voort uit mijn intuïtie en eerder verworven ervaring en bedrevenheid. In het kader van Schiller levende gestalte moedigt een freestyle vrije interpretatie en beweging aan. Je wordt aangemoedigd om spontane en unieke bewegingen te maken die passen bij wat je voelt. Aan de andere kant vereist dans ook technische vaardigheden en precisie in bewegingen. Hierbij balanceren dus je persoonlijke en creatieve expressie (zintuiglijkheid), met technische vaardigheden die je in de loop der tijd door oefening en discipline hebt opgebouwd (vorm).

Het lijkt er dus op dat de kern van het inzicht niet is dat bepaalde opties al voor ons liggen en simpelweg met onze ratio ontdekt moeten worden. Integendeel, dankzij onze eerdere ervaringen en vaardigheden kunnen we in het spel nieuwe mogelijkheden en oplossingen creëren. Dit geldt voor elk spel dat we spelen, en zelfs wanneer we als toeschouwers genieten van het vakmanschap van anderen. Geniale voetballers zoals Bergkamp of Messi, wanneer gevraagd naar het inzicht achter hun briljante goals, antwoorden vaak dat ze simpelweg deden wat op dat moment natuurlijk aanvoelde. Schiller geloofde dat schoonheid voortkomt uit de samensmelting van diepe aandacht en concentratie, gekoppeld aan de vaardigheid die het spel en de speler in harmonie brengt. Wanneer een speler erin slaagt om de intuïtie van de zintuigen te combineren met de technische bekwaamheid van de ratio, ontstaat wat Schiller omschrijft als de 'levende gestalte' van speeldrift. Dit proces van speelse interactie vormt de kern van Schillers visie op esthetische educatie, waardoor de mens in zijn volledigheid kan bloeien: als een wezen dat vrijheid kent, maar tegelijkertijd ook gedisciplineerd, als creatief, maar ook geordend. Aan de hand van dergelijke speelactiviteiten is wat Schiller omschrijft met een esthetische opvoeding, die hem in staat stelt om volledig mens te worden, vrij en tegelijkertijd gedisciplineerd, creatief en tegelijkertijd geordend.

Deelconclusie

De deelvraag die in dit tweede hoofdstuk centraal staat is: *‘Op welke wijze laat Schiller zien hoe spel kan bijdragen aan het versterken van resonantie?’*

Schillers filosofische benadering van spel en schoonheid biedt een diep inzicht in het concept van resonantie, zoals dat in hedendaagse termen wordt besproken door Rosa. Volgens Schiller is spel niet louter een oppervlakkige bezigheid, maar een essentiële uitdrukking van de menselijke ervaring en vormt het een medium waarin de tegenstrijdigheden van onze natuurlijke driften en rationele vermogens samenkomen. Dit spel is, in zijn visie, het middel waardoor individuen zichzelf kunnen cultiveren en hun innerlijke conflicten kunnen harmoniseren.

De sleutel tot deze harmoniserende ervaring binnen het spel is schoonheid. Schoonheid voor Schiller ontstaat wanneer het zintuiglijke, het 'leven', in dialoog gaat met het rationele en vormelijke, de 'gestalte'. Wanneer deze twee elementen in evenwicht zijn, ervaren we wat Schiller omschrijft als 'levende gestalte'. Dit is een staat waarin we zowel door onze driften worden meegesleurd als door onze ratio worden geaard, waardoor een rijke, meeslepende ervaring ontstaat die ons tegelijkertijd structuur en vrijheid biedt.

Het is precies in deze dynamische interactie tussen het zintuiglijke en het vormelijke dat we het concept van resonantie kunnen herkennen. Resonantie is, zoals Rosa het omschrijft, een transformerende ervaring die ontstaat wanneer het individu in een diepe, betekenisvolle dialoog treedt met de wereld. Schillers beschrijving van het spel weerspiegelt deze diepe wederzijdse betrokkenheid. Door het spel wordt de speler zowel meegesleurd door zijn emoties als dat hij zich bewust is van de regels en grenzen, wat leidt tot een ervaring van tegelijkertijd betrokkenheid en reflectie. Dit dynamische samenspel tussen betrokkenheid en distantie biedt spelers niet alleen een rijke, meeslepende ervaring, maar ook de mogelijkheid om met hun 'eigen stem' te reageren en om hun eigen interpretatie en betekenis te geven aan de ervaring. We zijn zowel ontvankelijk om door de wereld geraakt te worden, als dat we in staat zijn om te antwoorden en de wereld met succes te beïnvloeden.

Voor Schiller is echter niet elk spel gelijk in zijn vermogen om deze diepe resonantie-ervaringen te bevorderen. Er zijn gradaties en het is alleen door een juiste afstemming van onze driften en ratio dat we het volledige potentieel van het spel kunnen realiseren. Daarentegen stelt Schillers dat de speler slechts beperkt invloed heeft op dit proces. Hij benadrukt dat werkelijke schoonheid, en daarmee resonantie, niet kan worden afgedwongen, maar wel kan worden uitgelokt door de juiste omstandigheden te creëren. Schillers ideeën over de 'smeltende schoonheid' voor de 'overbelaste geest' en de 'krachtige schoonheid' voor de 'onderbelaste geest' laten zien hoe verschillende soorten spel kunnen resoneren afhankelijk van de gemoedstoestand van het individu.

Hoewel Schiller een onderscheid lijkt te maken tussen 'hogere' en 'lagere' vormen van spel, met een nadruk op kunstzinnige en cultiverende ervaringen, zijn er geldige redenen om zijn visie op resonantie in spel ook uit te breiden en te heroverwegen in het licht van hedendaagse perspectieven

van cultuur en spel. Zoals reeds is aangegeven is speeldrift het product van een dynamische interactie tussen natuurlijke impulsen en rationele principes en deze zijn niet beperkt tot kunst alleen. We hebben aangetoond hoe meer alledaagse vormen van spel een vergelijkbare dynamiek hebben tussen vrijheid en structuur, tussen impulsiviteit en strategie. Daarnaast kan Schillers beperking tot schone kunst als elitair worden beschouwd en negeert hij daarmee de rijke verscheidenheid van de menselijke ervaring in de zogenaamd minder 'verheven' vormen van spel. Tegenwoordig hebben veel moderne en postmoderne denkers deze traditionele hiërarchieën in kunst en cultuur uitgedaagd. Zo verkent Johan Huizinga in zijn boek *Homo Ludens* het idee dat spel een fundamenteel aspect is van de cultuur en menselijke samenlevingen, zonder noodzakelijkerwijs een hiërarchie van vormen te creëren. Ook zullen we in het volgende hoofdstuk zien hoe Gadamer betoogt dat elke vorm van spel en kunst zijn eigen waarde heeft en zichzelf daarom toestaat om alledaagse voorbeelden van spel te gebruiken om zijn theorie toe te lichten. Kortom, we kunnen concluderen dat in theorie elke menselijke ervaring, elke interactie tussen het individu en de wereld om hem heen potentieel gezien kan worden als een 'spel' waarin resonantie kan ontstaan. Het is deze diepe, transformerende wisselwerking tussen het zintuiglijke en het rationele die centraal staat in Schillers begrip van resonantie in spel.

Hoofdstuk 3: Gadamer's spel in het licht van resonantie

Inleiding

In het laatste hoofdstuk duiken we dieper in op de derde deelvraag: *Hoe verschilt de benadering van Gadamer vergeleken met Schiller met betrekking tot de vraag hoe spel kan bijdragen aan resonantie?* Terwijl we bij Schiller kennis hebben genomen van de 'speeldrift' als synthese tussen de zintuigelijke en de rationele drift, bekijken we in dit hoofdstuk de interpretatie van Gadamer van wat een rijke spelbeleving maakt en hoe deze zich verhoudt tot de opvattingen van Schiller. Schiller ziet spel als een cruciaal instrument voor esthetische opvoeding. Spel stelt ons volgens hem in staat om te streven naar heelheid, om harmonie te vinden tussen tegenstrijdige innerlijke krachten en biedt hem vorm van vrijheid. Gadamer's filosofische benadering van spel heeft veel raakvlakken met Schiller's perspectieven, vooral wat betreft hun beider kritiek op een overmatige nadruk op rationeel denken. Beiden zien het potentieel van spel om resonantie-ervaringen te versterken. Echter, Gadamer legt andere nuances in zijn behandeling van spel en de rol die het speelt in het bevorderen van resonantie. In dit hoofdstuk behandel ik deze contrasten aan de hand van drie kernthema's. Ten eerste onderzoeken we de verschillende opvattingen over de 'aard' van het spel. Vervolgens verkennen we hoe Gadamer's beeld van vrijheid en dwang binnen het spel afwijkt van dat van Schiller. Tenslotte gaan we dieper in op hoe Gadamer de bijzondere betrokkenheid van de speler tot het spel zich voorstelt in vergelijking tot de opvattingen van Schiller.

Over de aard van het spel

In *Waarheid en Methode* (2014) biedt Gadamer een diepgaand inzicht in de aard van het spel, waarin hij zowel parallellen als verschillen met Schillers visie onderstreept. Hoewel Schiller stelde dat een spel puur omwille van het spel zelf gespeeld moet worden, interpreteert Gadamer dat Schillers spel een onderliggend doel heeft: menselijke vervolmaking. Gadamer merkt op dat, ondanks Schillers overtuiging dat kunst als oefening voor de vrijheid dient, hij diep beïnvloed blijft door Kant en zijn driftenleer. Hierdoor kreeg het spel bij Schiller een antropologische dimensie, waarbij de speeldrift zorgde voor evenwicht tussen de vorm- en stofdrift. ‘Het cultiveren van deze drift is het doel van esthetische educatie’, schrijft Gadamer (2014, p. 88). Schiller, kijkend door een pedagogisch en esthetisch lens, stelt dat door te spelen individuen zichzelf kunnen cultiveren, hun karakter vormen en uiteindelijk bijdragen aan een meer verlichte en harmonieuze samenleving. In dit opzicht ziet Schiller het spel als een soort brug tussen het persoonlijke en het universele, tussen het individuele en het gemeenschappelijke.

Op het eerste gezicht lijkt Gadamer Schiller te bekritisieren vanwege zijn mogelijke subjectieve benadering van het spel. Schiller erkent het spel als een evenwichtige interactie tussen zintuiglijke en rationele drijfveren, wat al snel kan worden geïnterpreteerd als een streven naar innerlijke harmonie of zelfexpressie. Echter, door alleen te focussen op dit individuele aspect, zouden we Schillers diepgaande filosofische inzichten te kort doen. Voor hem is het spel niet enkel een middenweg tussen deze tweedeling. Hij introduceert een derde component toe, de ‘speeldrift’, die als een dynamische kracht beide impulsen tracht te overstijgen. Dit inzicht creëert een dimensie waarin de mens zich niet alleen van zijn zintuiglijke en rationele beperkingen, maar ook een domein van vrijheid en schoonheid betreedt. Hierdoor wordt het spel een middel voor zelftranscendentie.

In deze discussie brengt Gadamer een belangrijke nuance aan onze kijk op het concept spel herdefinieert. Hij ziet het spel niet als een handeling die men uitvoert, of als middel dient, voor persoonlijke groei. Voor Gadamer is het spel een entiteit die op zichzelf staat, onafhankelijk van menselijke intenties of ambities. Als mensen aan een spel deelnemen, raken ze volgens Gadamer verstrengeld in de dynamiek en het ritme ervan. Ze zijn niet langer de ‘meesters’ van het spel, maar eerder deelnemers die zich laten leiden door de ‘stroom’ en het ritme van het spel zelf. Zo beschrijft hij het spel als een ‘heen-en-weer gaande beweging’ die zichzelf voortdurend herhaalt en vernieuwt (Gadamer, 2014, p. 112). Deze visie wordt geïllustreerd door het Duitse woord ‘spiel’ dat zowel ‘spel’ als ‘dans’ kan betekenen. Net als een dans heeft een spel, in Gadamers ogen, geen vaststaand eindpunt, maar een voortdurende beweging en dynamiek. Hij bekritiseert Schiller voor het te sterk benadrukken van de autonomie, waarin de speler gezien wordt als de ‘regisseur’ van het spel. Voor Gadamer, daarentegen, neemt in een echt spel het spelen zelf de regie, los van de bedoelingen van de speler. Het spel ‘speelt’, ongeacht wat de speler wil of denkt.

Gadamer stelt verder dat een spel, in tegenstelling tot Schiller, niet strikt menselijk hoeft te zijn. Hij verwijst naar natuurlijke fenomenen zoals het 'spel van de muggen' of de speling van een wiel om zijn as (Gadamer, 2014, p. 110). Zijn focus ligt dus niet op de actieve rol van een individu, maar op inherente karakter en de waarde van het spel zelf. Het heeft zijn eigen unieke structuur die zich ontvouwt naarmate het vordert. Gadamer benadrukt ook het cyclische en herhalende aspect van spelen, suggererend dat in plaats van naar een bepaald einddoel te streven, spel een voortdurend reis van vernieuwing en herontdekking is. Hier zien we duidelijk de rol van spel als belangrijk concept voor zijn theorie over hermeneutiek, waarbij hij 'verstaan' als een continu proces ziet van interpretatie en herinterpretatie. Herhaling in spel gaat dus eerder over 'meer' zien dat alleen het bekende en dit zorgt ervoor dat men voortdurend opnieuw wil spelen (Gadamer, 2014, p. 122).

Gadamer beschouwt dus het spel als een entiteit met een eigen unieke structuur, die niet slechts afhankelijk is van de deelnemende spelers. Waar Schiller de nadruk legt op de centrale rol van speler in het spel, gaat het spel volgens Gadamer verder de handelingen van een individu (Gadamer, 2014, p. 115). Hij stelt dat het spel niet enkel op de achtergrond bestaat, maar actief 'terugspeelt' en de op haar beurt 'speelt' met de speler. Wanneer men zich volledig overgeeft aan een spel, kan onze individuele subjectiviteit vervagen in deze interactie met het spel. Dat betekent echter niet dat de speler een slechts een passieve rol aanneemt. Zelfs als er een gevoel van sturing is van het spel, blijft de speler actief deelnemen, beslissingen nemen en initiatieven nemen binnen de grenzen van het spel. Er ontstaat een dynamische wisselwerking, vergelijkbaar met een dans, waarin spel en speler elkaar beïnvloeden.

In het samenspel tussen speler en spel, waarbij de speler het gevoel heeft invloed uit te oefenen en het spel tegelijkertijd met een 'eigen stem' antwoordt, vinden we parallellen met Rosa's idee van resonantie. Zowel Rosa als Gadamer suggereren dat de wereld, of het spel in Gadamer's geval, niet alleen een 'stille' achtergrond vormt, maar een actieve deelnemer is die terugpraat en weerstand biedt. Om echte betrokkenheid te bewerkstelligen, pleiten beiden voor een heroverweging van de positie van het individu ten opzichte van omgeving. Ware betrokkenheid ontstaat niet door het spel te overheersen, maar door gelijkwaardige interactie. Hierin lijkt het spel de speler te begeleiden eerder dan gedomineerd te worden. Dit idee contrasteert met Schiller, die het spel meer ziet als een manier voor individuen om boven hun beperkingen uit te stijgen naar een sfeer van autonomie. Voor Gadamer schuilt het ware plezier van het spel in deze diepe wederzijdse betrokkenheid.

Het leren spelen van een muziekinstrument illustreert wellicht een contrasterende benadering op het spel tussen Schiller en Gadamer. Voor Schiller wordt het leren beheersen van een instrument opgevat als een proces van zelfontplooiing. Als jonge bassist werd ik aangetrokken door de diepe klanken van het instrument en het samenspel met andere muzikanten. Toch realiseerde ik me dat hier een wereld achter schuilging van rationele discipline en vastberaden oefening. Naarmate men zich meer en meer bekwaamt met het spelen van de bas, of elk ander instrument, vindt er een steeds rijkere wisselwerking plaats tussen techniek en gevoel. Hieruit kunnen momenten ontstaan waarop de speler

innerlijke harmonie ervaart, alsof zijn vaardigheden en emoties in lijn staan met zijn innerlijke zelf. Schiller zou beargumenteren dat deze staat van innerlijke eenheid cruciaal is om echte autonomie en vrijheid te bereiken. Het is een moment waarop het individu volledig zelfsturend en onbelemmerd door externe factoren handelt. We hebben echter gezien dat deze beheersing van het instrument verder gaat dan het afstemmen van techniek en emotie. Schiller ziet het ook als een weg naar zelftranscendentie. Naarmate de muzikant zich verder verdiept in het instrument en zichzelf uitdaagt, overtreft hij zijn aanvankelijke beperkingen. Dit overstijgen van de eigen grenzen leidt niet alleen tot een zeker 'meesterschap', maar ook tot een diepere verbinding met het innerlijke zelf en een groter begrip van zijn plaats in de wereld. Die momenten waarin de muzikant volledig opgaat in het spel en zich één voelt met de muziek, zijn voor Schiller manifestaties van zelftranscendentie. Hier ervaart de muzikant niet alleen een gevoel van innerlijke harmonie en autonomie, maar ook een transcendente verbinding die hem boven de alledaagse realiteit tilt. Het is in deze momenten van diepe verbondenheid en zelf-overstijging dat de muzikant de ware vrijheid en de essentie van het spel volgens Schillers filosofie ervaart.

Vanuit Gadamer's benadering van hetzelfde scenario is echter anders. Waar Schiller de nadruk legt op de autonomie van de speler als ultieme spelervaring, vat Gadamer de spelbeleving meer vanuit een relationele dynamiek tussen speler en spel. De muzikant en de muziek bevinden zich in een voortdurende dialoog waarbij beide entiteiten evenveel inbreng hebben. Terwijl de muzikant de muziek vormgeeft, heeft de muziek de kracht om de muzikant te sturen en te inspireren. Het is een wisselwerking: alsof de muzikant niet enkel de tonen op het instrument creëert, maar tegelijkertijd ook door de muziek zelf wordt bewogen en beïnvloed. Wanneer een bassist zich verliest in een geïmproviseerde jazzsessie, is het niet alleen de muzikant die muziek vormgeeft, maar wordt hij door de klanken en ritmes van de muziek zelf ook aangeraakt en begeleid. De muziek zelf heeft ook een 'stem' die hem verrast, uitdaagt en zelfs stuurt in onvoorziene richtingen. Soms leidt de muzikant, en op andere momenten wordt hij verrast en geleid door de muzikale stroom die zich ontvouwt. Ook kan het voorkomen dat hij tijdens het spelen niet meer volledig bewust is van welke snaaraanslag of de volgorde van de noten. In plaats daarvan voelt hij zich meegenomen door de 'flow' van de muziek, geleid door zowel het instrument als de muziek zelf. Een resonerende spelbeleving voor Gadamer vindt plaats op het moment waarop de grenzen tussen muzikant en muziek vervagen en ze één geheel vormen in het spel.

Vrijheid en dwang

We hebben dus gezien dat beide denkers verschillend denken over de aard en de structuur van het spel. Een belangrijk verschil tussen beiden kunnen we eveneens opmaken wanneer we kijken naar hoe spel op een bijzondere manier zich verhoudt tot vrijheid en dwang. Schiller ziet spel als een middel tot

zelfbevrijding, een manier om zich te onttrekken aan de innerlijke driften en de externe maatschappelijke druk van de maatschappij, die beiden als een vorm van dwang kunnen worden ervaren. Gadamer, aan de andere kant, heeft een genuanceerdere kijk op spel. Hij ziet het niet primair als een middel tot zelfsturing of onafhankelijkheid. In plaats daarvan benadrukt hij de volledige onderdompeling in het spel en de acceptatie van zijn intrinsieke regels en dynamieken. Vanuit Gadamer's standpunt heeft het spel zelf een dwingende kracht. Dit is geen dwang voortkomend uit externe druk of interne conflicten, zoals bij Schiller, maar een dwang inherent aan het spel. Voor Gadamer transformeert de speler wanneer hij zich in een spel begeeft, niet door zijn identiteit te verliezen, maar door een diepe, bijna symbiotische band met het spel aan te gaan. Dus voor Gadamer betekent ware vrijheid niet het vermijden van dwang, maar het erkennen, begrijpen en volledig omarmen van de dwingende natuur van het spel zelf.

Het ervaren van een zekere vrijheid in het spel van Gadamer begrijpen we beter wanneer we kijken naar het concept 'dwang'. Waar Schiller dus een spel begrijpt als een ontsnapping aan de dwang van innerlijke conflicten en externe druk, ziet Gadamer het spel juist als een vorm van dwang. Een 'speelruimte' is namelijk niet zomaar een vrije ruimte waar de speler zich kan uitleven, maar een ruimte die uitdrukkelijk is afgebakend en begrensd door regels en doelen. Deze beperkingen suggereren dat spelers niet simpelweg vrije actoren zijn binnen het spel, maar zich in plaats daarvan moeten conformeren aan de beperkingen die het spel oplegt. Ondanks deze dwingende kracht van regels en de logica van het spel, argumenteert Gadamer dat vrijheid juist ligt in de acceptatie en overgave aan deze dwang. Zoals hij het verwoordt: "De orde van het spel maakt als het ware dat de speler erin opgaat en ontslaat hem daarmee van de verplichting het initiatief te moeten nemen dat de eigenlijke inspanning van het bestaan uitmaakt." (2014, p. 110). We ervaren het als verlichtend als we niet telkens het voortouw hoeven te nemen. Dit blijkt ook uit het feit dat mensen vaak de spontane drang hebben om een spel steeds weer opnieuw te spelen en dat spel zich daarmee voortdurend herhaalt (mits in andere gedaante). Dit duidt op een dieper gevoel van bevrediging of vrijheid dat men binnen de grenzen van het spel ervaart. Met andere woorden, in Gadamer's filosofie kunnen de regels van het spel die op het eerste gezicht beperkend lijken, paradoxaal genoeg een bron van vrijheid worden. Het schept een veilig kader, een 'afgesloten wereld' die hem in staat stelt zich daadwerkelijk over te geven en te verliezen in het spel (2014, p.112).

Wederom wil ik deze verschillen in nuances illustreren aan de hand van een voorbeeld. Eerder behandelde ik het voorbeeld van het schaakspel als spelvorm. In het schaakspel zijn er door de lens van Schiller talloze momenten waarop een speler zichzelf geconfronteerd ziet met de dwang zijn zintuiglijke impulsen, zoals het verlangen om direct op een dreiging te reageren, en met zijn rationele drift, die een dieper, strategisch inzicht vereisen. Deze voortdurende wisselwerking tussen impulsiviteit en reflectie biedt een schaker de kans op zelf-overstijging. Stel je een situatie voor waarin een speler wordt gelokt om een stuk van zijn tegenstander te slaan, wat op het eerste gezicht een gunstige zet lijkt. Echter, door zijn rationele drift te gebruiken en dieper na te denken over de gevolgen

van zo'n zet, kan hij beseffen dat het een val is. Door de impulsieve zintuigelijke drang te weerstaan en te kiezen voor een meer beredeneerde benadering, overwint de speler zijn onmiddellijke verlangens en handelt hij vanuit een grotere autonomie. Maar de uitdaging eindigt hier niet. Een speler die zich te sterk laat leiden door rationele overwegingen kan verlamd raken door overanalyse en daardoor cruciale kansen in het spel missen. De kunst, volgens Schiller, zou zijn om een evenwicht te vinden tussen deze twee driften. In dat evenwicht vindt de speler een soort speelruimte waarin hij zowel intuïtief als reflectief kan handelen, waardoor hij een grotere mate van vrijheid en autonomie in zijn zetten ervaart.

Wanneer we Gadamer's filosofische perspectief toepassen op schaken, verschuift ons begrip van dwang en vrijheid. 'Dwang' in schaken verwijst naar de vastomlijnde regels en grenzen waarbinnen elk stuk op het bord beweegt. Neem bijvoorbeeld de looper, die enkel diagonaal kan bewegen, of het paard dat zich in een specifieke L-vorm verplaatst. Op het eerste gezicht lijken deze voorschriften beperkingen op te leggen, waarbij de spelers zich gedwongen voelen om binnen deze grenzen lijnen te opereren. Gadamer, daarentegen, ziet deze regels niet als louter obstakels. Integendeel, hij beschouwt ze als essentiële bouwstenen die het spel vormgeven. Ze bepalen niet alleen het speelveld, maar ook de context waarin alle strategieën en tactieken tot stand komen. Zonder deze structurele regels zou schaken zijn uitdaging en charme verliezen. Dus, verre van het beperken van de spelers, stellen deze regels de spelers in staat om zich onder te dompelen in de rijke en complexe wereld van het schaakspel. Schaken gaat namelijk veel dieper dan de directe bewegingen van de stukken op het bord, maar schuilt er een wereld van strategische overwegingen. Spelers duiken in een wereld van potentiële zetten, anticiperen op de reacties van hun tegenstanders en een balans zoeken tussen het nemen van risico en mogelijke overwinning. Hier vinden we Gadamer's paradox van vrijheid. Hoewel gebonden aan regels, vinden spelers binnen deze beperkingen een overvloed aan kansen en keuzes. Ze zijn vrij om strategieën te kiezen, om hun tegenstander te misleiden, om te improviseren binnen de grenzen van het spel. Deze vrijheid is niet een afwezigheid van beperkingen, maar een diep gevoel van autonomie en creativiteit binnen een gegeven structuur.

Betrokkenheid van de speler

De ideeën van Gadamer en Schiller over het spel en de betrokkenheid van de speler tonen opvallende verschillen. Waar Schiller de speler ziet als een actief subject die zichzelf als het ware vormt in het spel, benadrukt Gadamer (2014) daarentegen de transformatieve kracht van het spel waarbij hij niet zozeer de spelers ziet als actieve vormgevers van het spel, maar eerder als deelnemers die worden gevormd door hun interactie met het spel. Volgens hem worden spelers niet zozeer door hun eigen wil gevormd, maar worden ze juist gevormd door hun interactie met het spel zelf. Gadamer gelooft dat een spel een eigen 'wil' heeft, waaraan de speler zich overgeeft, in plaats van zijn eigen wil aan het spel op te leggen.

Eerder zagen we al dat dit niet betekent dat de speler niet een passieve rol bekleedt en actieve keuzes moet maken in een spel en wanneer hij dit niet doet dit consequenties heeft voor de spelbeleving. Hij stelt: “Wie om van zijn eigen keuzevrijheid te kunnen genieten, keuzes die dringend gemaakt moeten worden uit de weg gaat, of zich inlaat met mogelijkheden die hij helemaal niet serieus neemt en die daarom ook niet het risico inhouden dat hij ze kiest en zich op die manier beperkt, noemen we speels.” (2014, p. 111). Met andere woorden, mensen die hun keuzevrijheid niet volledig omarmen, die terugdeinzen voor risico's en diepgang, worden in feite toeschouwers van het leven in plaats van actieve deelnemers. Ze staan aan de zijlijn, kijken toe, maar duiken nooit echt in de kern van het spel. Deze gedachte kan parallellen vinden in Rosa's beschrijving van de moderne neiging naar een 'beschikbare' wereld. Rosa beschrijft een wereld waarin alles voor ons binnen handbereik en direct toegankelijk is. Hoewel dit een illusie van controle kan geven, vanwege de schijnbare overvloed aan opties, werkt dit in feite beperkend. De overdaad aan keuzes kan ons overweldigen, waardoor we definitieve beslissingen uitstellen uit angst om iets anders mis te lopen. In plaats van een diepe duik te nemen in de (spel)wereld, blijven we zweven op de oppervlakte. Zowel Rosa als Gadamer suggereren dat echte betekenis en vervulling pas gevonden kunnen worden als we bereid zijn ons over te geven en daarmee ons diepgaand te engageren met de wereld om ons heen.

De vraag is hoe kunnen we de interactie tussen speler en spel versterken om een resonerende spelbeleving te creëren. Centraal staat de ontvankelijkheid van de speler: hij moet in het moment aanwezig zijn en inspelen op wat het spel naar voren brengt. Het object waarmee de speler in interactie staat kan variëren, maar voor een échte spelinteractie moet er altijd:

“...[...]...iets anders zijn waar de speler mee speelt en die de zet van de speler uit zichzelf met een tegenzet beantwoord. Zo kiest de spelende kat de knot wol, omdat die meespeelt, en de onsterfelijkheid van het balspel berust erop dat de bal naar alle kanten vrij beweeglijk is en als het ware uit zichzelf verrassende dingen doet.” (2014, p. 110).

Het citaat illustreert dat niet alleen de acties van de spelers het spel vormen, maar dat het spel zelf reageert op de spelers. Gadamer wijst erop dat het spel vaak verrassende wendingen neemt, ontsnappend aan grip van de speler. Juist deze onvoorspelbaarheid, waarin succes nooit vaststaat, maakt het spel zo boeiend. Mijn eigen kinderlijke fascinatie voor het eindeloos trappen van een bal tegen een muur is hiervan een perfect voorbeeld. Was ik degene die speelde, of speelde de bal net zo goed met mij? De aantrekkelijkheid van dit spel, waarin uitdagingen worden aangegaan die de speler zichzelf stelt, ligt vooral in het risico of het “...of het ‘gaat’, of het ‘lukt’ en of het weer ‘lukt’”. (Gadamer, 2014, p. 114). Door op deze manier uitgedaagd te worden, wordt de speler in feite zelf getest en onderzocht.

Gadamer stelt dus dat spel in wezen een interactieve ervaring is tussen speler en spel. Spel is iets dat “de speler betovert, waarin hij opgaat en verstrikt raakt en dat tenslotte met hem speelt.”

(2014, p. 111). In dit proces reageert de speler op de dynamiek en uitdagingen die het spel presenteert, waardoor hij zich volledig ondergedompeld voelt. Deze onderdompeling leidt tot een innige relatie met het spel. En zoals Gadamer het treffend uitdrukt: “Wie zich zo laat meeslepen, ondergaat een verandering” (2014, p. 108). Met andere woorden, het is niet de speler die het spel verandert, maar het spel dat de speler verandert. In sport, een vorm van spel, wordt de speler (in dit geval de atleet) door het spel zelf getransformeerd. Het is niet zozeer over winnen of verliezen, maar over het proces, de ervaring, en de zelfontdekking die onderweg komt. De uitdaging van een marathon gaat bijvoorbeeld veel verder dan de fysieke inspanning van 42 kilometer. Het is ook vooral een mentale uitdaging: volhouden wanneer het lichaam pijn doet, de geest afdrijft en de twijfels de overhand krijgen. Maar er zijn ook momenten van euforie, wanneer de loper zich verbonden voelt met de omgeving, het ritme van de beweging en met de medelopers. Het is de staat van flow of zelfs extase waarin alles mogelijk lijkt. Wanneer de loper de finishlijn bereikt, ongeacht de tijd of de plaats, heeft hij/zij een transformatie ondergaan. Hij/zij heeft grenzen verlegd, zowel fysiek als mentaal, heeft geleerd over doorzettingsvermogen, discipline en de kracht van de menselijke geest. Deze ervaring, en de lessen die daaruit worden getrokken, kunnen vervolgens worden toegepast in andere aspecten van het leven. De reden waarom spel de speler transformeert, volgens Gadamer, is omdat het spel een unieke ruimte biedt waarin de speler kan opgaan, waarin hij/zij zichzelf kan uitdagen, leren, groeien en veranderen. Het spel heeft zijn eigen regels, zijn eigen logica en zijn eigen dynamiek. Wanneer spelers zich aan deze regels onderwerpen, worden ze niet beperkt, maar eerder bevrijd. Ze bevinden zich in een kader waarin ze nieuwe dingen over zichzelf kunnen ontdekken, hun grenzen kunnen testen en nieuwe vaardigheden en inzichten kunnen verwerven. Het is deze ervaring die tot transformatie leidt. Dit komt overeen met Rosa's idee van resonantie en haar transformerende kracht (2019; 2022). In het spel van Gadamer gaat de speler een wederkerige relatie aan met het spel waarbij de interactie tussen het individu en de wereld elkaar beïnvloeden. Door de diepe onderdompeling in de uitdaging en vreugde van het spel leidt tot een transformerende ervaring waarbij de speler na afloop zowel zichzelf als de wereld om hem heen vanuit een nieuw licht ervaart, anders dan vóór de spelervaring.

Na het onderzoeken van de verschillen in betrokkenheid tussen speler en spel volgens Gadamer en Schiller, wil ik deze inzichten verder concretiseren door het voorbeeld van 'dans' opnieuw te verkennen. Vanuit het oogpunt van Schiller zou een danser die zich waagt aan improvisatie, dit zien als een kans voor zelfvorming door spontane expressie. Zonder de structuur van een vaststaande choreografie is de danser vrij om de bewegingen te verkennen die op dat moment het authentiekst aanvoelen. Maar, zelfs binnen deze spontaniteit, is er een streven naar evenwicht: het evenwicht tussen controle en loslaten, tussen techniek en emotie. De danser zou deze vrije vorm van dans gebruiken om zichzelf uit te dagen, om te experimenteren met nieuwe bewegingen en om de grenzen van zijn of haar vaardigheden en expressie te verkennen. Hier, in de onvoorspelbaarheid van de freestyle, manifesteert de danser zijn of haar vrijheid door actieve keuzes te maken in reactie op de muziek en het moment.

Voor Gadamer daarentegen wordt een freestyle in dans juist een diepe duik in het hier en nu, een moment waarop de danser volledig opgaat in de ervaring van het dansen. In plaats van te streven naar een bepaald ideaal of evenwicht, laat de danser zich volledig meeslepen door de muziek, de ruimte en het moment. Er is hier een diepe overgave aan het spel van de dans. De danser wordt niet zozeer gedreven door een bewust verlangen om te 'presteren' of zichzelf uit te drukken, maar eerder door de pure vreugde van beweging en interactie met de muziek. In deze momenten van pure improvisatie wordt de danser meer door de dans 'gespeeld' dan dat hij of zij de dans 'speelt'. Het gaat om het ervaren en beleven van het moment in zijn volste expressie. Dit is interessant, want dit zou betekenen dat expertise of vaardigheid niet per se nodig is om een moment van resonantie te kunnen ervaren. Bij Schiller is er daarentegen een meer intentionele benadering, waarbij de danser streeft naar een ideale vorm. Gadamers kijk is toegankelijker, en benadrukt de openheid voor spontane momenten van diepe connectie en transformatie in de dans.

Deelconclusie

Centraal in dit hoofdstuk stond de deelvraag: *'Hoe verschilt de benadering van Gadamer vergeleken met Schiller met betrekking tot de vraag hoe spel kan bijdragen aan resonantie?'*.

Gadamers unieke en diepzinnige interpretatie van het concept 'spel' biedt relevante inzichten in hoe mensen momenten van resonantie kunnen ervaren binnen spelactiviteiten. Wanneer we Gadamer vergelijken met Schiller dan zien we dat Gadamer een wezenlijk ander licht schijnt in hoe spelactiviteiten benaderd moeten worden om het vermogen van resonantie te versterken. Hoewel ons in dit hoofdstuk hebben gericht op de verschillen, is het belangrijk om te benadrukken dat de spelopvattingen niet noodzakelijkerwijs tegenovergesteld zijn. Ze belichten eerder verschillende aspecten van de spelervaring.

Bij het verkennen van Gadamers visie op spel, springt zijn nadruk op de onderlinge wisselwerking en dynamiek tussen spel en speler in het oog. Terwijl Schiller het spel beschouwt als een instrument om autonomie te bereiken, stelt Gadamer dat het spel op zichzelf al autonomie en een eigen 'wil' heeft. Dit betekent dat het spelen meer is dan een lineaire ervaring; het kan niet volledig worden gedomineerd door de speler. Er ontstaat een constante dialoog waarbij zowel spel als speler op elkaar reageren. Dit sluit aan bij Hartmut Rosa's resonantieconcept, dat benadrukt dat ware verbinding voortkomt uit een dynamische wisselwerking van wederzijdse respons. Gadamer gelooft in een onophoudelijke interactie tussen de speler en het spel, waardoor een omgeving voor resonantie ontstaat waarin zowel spel als speler invloed op elkaar uitoefenen en elkaar vormgeven.

Voortbouwend op Gadamers nadruk op de wederzijdse interactie tussen spel en speler, staat de onderdompeling centraal in zijn visie op het spel. Wanneer spelers zich volledig verliezen in het spel, ervaren zij een versterkt gevoel van betrokkenheid en verbinding. Hierbij vervagen de lijnen tussen de speler en het spel, waardoor het lijkt alsof de speler als geheel opgaat in de wereld van het spel. De mate van betrokkenheid berust op het principe van overgave en toewijding. Binnen de context van resonantie betekent overgave niet slechts passief meegaan of jezelf wegcijferen, maar een actieve keuze om je te engageren met de regels en ritmes van het spel. Hoewel men de dwang van deze regels soms als beperkend kan zien, bieden ze juist de mogelijkheid voor een diepere connectie en begrip van het spel. Gadamer stelt dat er een bijzondere voldoening schuilt in het manoeuvreren binnen deze kaders, waarbij creatieve oplossingen worden gezocht binnen de gegeven regels. In zijn visie bieden regels juist een stevige basis waarbinnen veilig geëxperimenteerd kan worden. Vrijheid, volgens Gadamer, is niet het ontbreken van beperkingen, maar de kunst om binnen deze grenzen je volledig te uiten en vrij te bewegen.

Het meest betekenisvol is wellicht het idee dat het spel niet alleen een oppervlakkig vermaak is, maar dat spel een diepgaande ervaring te weeg kan brengen met de potentie tot transformatie. Het is namelijk niet louter de speler die het spel vormgeeft, maar zoals Gadamer suggereert heeft spel de kracht om de speler te veranderen. Binnen dit speelveld ontstaat een speciale ruimte van resonantie,

waar spelers de kans krijgen zichzelf opnieuw te ontdekken en nieuwe inzichten op te doen. Deze transformerende ervaringen, diep verankerd in het spel, echoën Rosa's concept van resonantie: een dynamische, wederkerige relatie waarin individuen diepgaand geraakt en veranderd worden door hun interacties. In deze context wordt het spel een krachtig medium voor resonantie, waarbinnen spelers niet alleen de regels en grenzen van het spel verkennen, maar ook de diepten van hun eigen zelf en de relatie tot de wereld.

Eindconclusie

Schiller en Gadamer, hoewel afkomstig uit verschillende tijdperken en met verschillende achtergronden, bieden beide waardevolle inzichten in het concept spel en de betekenis die spel heeft voor het menselijk leven. De hoofdvraag van deze thesis luidde: *Hoe dragen de opvattingen van Schiller en Gadamer over spel bij aan het zowel verminderen van vervreemding als het vergroten van resonantie?*

In het licht van Rosa's theorie is vervreemding een toestand waarin individuen zich afstandelijk en gescheiden voelen van de wereld om hen heen. Ze raken vervreemd, waardoor hun relatie tot hun omgeving en zelfs tot zichzelf onpersoonlijk en 'koud' aanvoelt. Resonantie, aan de andere kant, verwijst naar die momenten waarop we ons diep verbonden voelen met de wereld en er is een wederkerigheid waarin zowel het individu als de wereld elkaar 'raken' en 'antwoorden'.

Wanneer we dit bekijken vanuit het perspectief van Schiller, wordt duidelijk dat het idee van vervreemding voortkomt uit een innerlijk conflict tussen de menselijke zintuiglijke en rationele driften. Versterkt door de uitdagingen van de moderne samenleving, leidt deze tweestrijd tot een zekere fragmentatie of vervreemding. Mensen voelen zich gevangen tussen de concurrerende krachten, wat resulteert in een gebrek aan heelheid en zingeving. Voor Schiller biedt de 'speeldrift' een oplossing voor dit dilemma: het fungeert als een brug die harmonie creëert tussen de intellectuele en zintuiglijke aspecten van het menselijk bestaan. Schiller zag in de 'speeldrift' een antwoord voor dit probleem. Door spel en kunst wordt er namelijk een brug geslagen tussen zintuiglijke en rationele aspecten van het menselijk bestaan, waardoor een balans en harmonie ontstaat. Het ervaren van de harmonie, in de vorm van de 'levende gestalte, laat de mens zijn beperkingen overstijgen. In deze esthetische beleving ervaart de mens daadwerkelijk vrijheid. Het spel transformeert hierdoor van 'louter spel' naar een ruimte waarbinnen resonantie zich manifesteert in de vorm van de 'levende gestalte'.

Schillers esthetisch-filosofische beschouwing, die de kunst van 'goed' leven onderzoekt, richt zich bij Schiller voornamelijk tot de schone kunst. In onze studie hebben we dit spelconcept verder verkend en vastgesteld dat het ook toepasbaar is op meer alledaagse vormen van spel. Als het spel zich namelijk te sterk richt op de zintuiglijke drift, dreigt het zijn diepte en betekenis te verliezen, waardoor het spel oppervlakkig en vluchtig wordt. Dit zou kunnen resulteren in een spel dat puur gericht is op directe sensaties, zoals visueel spectaculaire videospellen die weinig tot geen strategisch of moreel inzicht vereisen. Daarentegen, als een spel overmatig de rationele drift benadrukt, kan het te abstract, mechanisch of voorspelbaar worden, waardoor het zijn spontaniteit en levendigheid verliest. Denk bijvoorbeeld aan een bordspel met zoveel regels en strategieën dat het de speelsheid en het plezier ontnemt. Voor Schiller was het essentieel om een middenweg te vinden. Een spel dat resonantie bevordert, zou een evenwicht moeten vinden tussen deze driften, waardoor spelers een gevoel van vrijheid en spontaniteit ervaren binnen een gestructureerd kader. Het ideaal is een spel waarin de menselijke zintuiglijke drift – met zijn verlangen naar opwindning, verrassing en directe bevrediging –

gecombineerd wordt met de rationele drift – met zijn behoefte aan orde, structuur en doelgerichtheid. Het is deze ervaring dat de speler zich verbonden voelt met zowel de activiteit als met zichzelf en de wereld.

Met behulp van het denken van Gadamer zijn we in staat om het begrip spel in relatie tot vervreemding en resonantie vanuit een ander licht te bekijken. Gadamer waarschuwt ons voor het gevaar van te veel objectivering van het spel. Als spelers zich te veel laten leiden door externe motivaties, zoals winnen voor sociale erkenning, wordt de intrinsieke waarde van het spel ondermijnd. Voor hem is het cruciaal dat spelers een authentieke betrokkenheid bij het spel voelen. Een ander punt van Gadamer is het behoud van de integriteit van het spel. 'Spelbederf' kan de ervaring van resonantie verminderen, waardoor het belangrijk is om de eerlijkheid van het spel te waarborgen.

Volgens Gadamer wordt resonantie tijdens een spel het sterkst ervaren wanneer de speler zijn of haar eigen subjectiviteit verliest en volledig wordt opgenomen door het spel zelf. Voor hem ligt de aantrekkingskracht niet gelegen in het idee dat de speler de baas is over het spel, maar dat het spel ook de baas kan zijn over de speler. Daarmee is spel niet slechts een instrument; het heeft zijn 'eigen stem' en een eigen dynamiek waaraan de speler deelneemt. Binnen deze interactie ontstaat een wederzijdse responsiviteit, waarin zowel spel als speler reageren en door de ander worden beïnvloed. Deze heen-en-weer-beweging creëert een ruimte voor resonantie. Dit begrip van spel vereist een overgave van de speler, een bereidheid om meegevoerd te worden door de unieke stroom en dynamiek van het spel. Het is deze overgave, deze volledige onderdompeling, die het diepste gevoel van resonantie mogelijk maakt. Bovendien benadrukt Gadamer het belang van het waarderen van het proces en de ervaring van het spel, in plaats van enkel het resultaat of doel. Het is in deze waardering van het moment en de herhalende, zichzelf vernieuwende natuur van het spel dat de mogelijkheid voor diepgaande resonantie ligt.

Kortom, Schiller en Gadamer bieden waardevolle inzichten om vervreemding te overwinnen en resonantie te versterken binnen het concept van het spel. Om deze diepe, transformerende wisselwerking met het spel te ervaren, moeten spelers zowel een balans vinden tussen hun driften (zoals voorgesteld door Schiller) als de verleiding weerstaan om het spel te objectiveren en te reduceren (zoals benadrukt door Gadamer). Het is deze gecombineerde wijsheid van beide filosofen die ons kan begeleiden naar een rijker, meer resonerend engagement met het spel en met de wereld om ons heen.

Discussie

Rosa's scherpzinnige diagnose van de moderne samenleving vormde het uitgangspunt van dit onderzoek. Ondanks onze indrukwekkende vooruitgang in kennis en technologie, en ondanks het gevoel dat alles binnen handbereik is, voelen velen van ons een diepgaande vervreemding en disconnectie. Rosa wijst op de hedendaagse drang naar 'beschikbaarheid', waarbij alles onmiddellijk kenbaar, controleerbaar en toegankelijk moet zijn. Deze voortdurende behoefte heeft echter consequenties: we gaan de wereld zien als een object onder onze controle, in plaats van als een dynamische entiteit waarmee we een dialoog kunnen aangaan. Dit kan leiden tot een wereld die wordt ervaren als onbeweeglijk, koud en afstandelijk – een wereld van vervreemding.

Het is binnen deze context dat het concept van 'spel' naar voren komt als een mogelijk tegenwicht voor deze groeiende vervreemding. Spel, in zijn vele vormen en manifestaties, biedt een ruimte waarin mensen zich kunnen verbinden met hun omgeving en met anderen op een manier die niet beheerst of voorspeld wordt. In plaats daarvan staat spel open voor het onverwachte, het spontane, en het wonderbaarlijke. Door de lens van het spel konden we wellicht nieuwe inzichten verkrijgen in hoe resonantie kan worden bevorderd en vervreemding kan worden tegengegaan. Met dit in het achterhoofd rijst de centrale vraag van deze discussie: kunnen de filosofieën van spel, zoals voorgesteld door Schiller en Gadamer, een uitweg bieden uit deze moderne vervreemding en ruimte creëren voor resonantie? Daarvoor is een meer zorgvuldige beschouwing voor nodig.

De concepten van spel zoals gearticuleerd door Schiller en Gadamer bieden boeiende perspectieven op hoe mensen kunnen interacteren met en reageren op de wereld om hen heen. Beiden suggereren dat door middel van spel, individuen een dieper niveau van betrokkenheid en verbinding kunnen ervaren, wat we 'resonantie' kunnen noemen. Schiller, in zijn esthetische opvattingen, beschouwt spel als een middel om de tegenstrijdigheden van de menselijke natuur te overbruggen, met name de kloof tussen onze zintuiglijke en rationele impulsen. In het bijzonder lijkt Schiller direct in te spelen op de moderne tijd, waarin de overheersende instrumentele rationaliteit wordt gematigd tijdens het esthetisch ervaren. Hierin vindt hij parallellen met Rosa's idee van 'beschikbaarheid', omdat beide benadering benadrukken hoe we ons openstellen voor de wereld zonder deze louter instrumenteel te benaderen. Schiller suggereert dus dat de esthetische ervaring kan dienen als helende kracht tegen de innerlijke fragmentatie en het gevoel van vervreemding die zo typerend zijn voor het moderne bestaan. Door middel van de esthetische beleving, tot uiting gebracht in spel kunnen de tegenstrijdige driften harmonieus samenkomen. Ze creëren een domein waar men de rigide kaders van het alledaagse bestaan kans transcenderen en zodoende een diepere resonantie met de wereld kan ervaren.

Gadamer, vanuit zijn hermeneutische benadering, beschouwt spel meer als een proces van interpretatie en begrip. Hij gelooft dat tijdens het spel, individuen de kans krijgen om zichzelf volledig te verliezen, waardoor ze volledig kunnen opgaan in de activiteit. In deze totale onderdompeling en

overgave aan het spel, waarbij de speler niet langer gericht is op het beheersen maar zich laat leiden door de dynamiek van het spel, vinden we momenten van resonantie. De sleutel tot echte resonantie, stelt hij, ligt namelijk in het respecteren van de integriteit van het spel, in het voorkomen van overobjectivering en in het waarderen van het proces boven het resultaat. Gadamer benadrukt daarmee in zijn spelopvatting en haar potentie voor resonantie het belang om open te staan voor het ‘andere’ of het ‘vreemde’. Dit komt omdat het spel, in zijn essentie, een ruimte van ontdekking en interactie is waarin vastgestelde verwachtingen en vooropgestelde doelen vaak worden getranscendeerd. Een resonerende spelbeleving vereist dat men zich openstelt voor verrassingen, onvoorziene wendingen en nieuwe uitdagingen. Door open te staan voor het onbekende kan men zich volledig onderdompelen in de dynamiek van het spel, wat de kans op resonantie verhoogt. Voor Gadamer is spel dus niet slechts een activiteit, maar een levende dialoog en interactie waarin deelnemers en het spel zelf in constante wisselwerking staan. Deze responsieve relatie, die centraal staat in zijn denken, echoot dus Rosa's idee van resonantie, waarin we een zinvolle wisselwerking hebben met onze omgeving, in tegenstelling tot het gevoel van vervreemding.

Wanneer we deze concepten in overweging nemen, wordt duidelijk dat spel, zoals geconceptualiseerd door zowel Schiller als Gadamer, dient als een potentieel medium voor het bevorderen van resonantie. Door zich over te geven aan spel en esthetische ervaringen, kunnen individuen een diepere verbondenheid met zichzelf en hun omgeving ervaren, waardoor het moderne gevoel van vervreemding en isolatie kan worden verlicht. Desalniettemin is het van cruciaal belang om te erkennen dat, hoewel de noties van spel van beide filosofen waardevolle inzichten bieden in het bevorderen van resonantie, ze elk resonantie benaderen vanuit hun unieke theoretische kaders. De synthese van deze twee benaderingen vormde een van de sterke punten van dit onderzoek. Het combineren van hun denkbeelden kan ons een verrijkend inzicht verschaffen over het tegengaan van de hedendaagse gevoelens van vervreemding. Desondanks moet deze combinatie gezien worden als een van de vele mogelijke interpretaties, met elk hun eigen voordelen en beperkingen. Hoewel dit onderzoek zich concentreerde op de raakvlakken tussen de speltheorieën van Schiller en Gadamer en Rosa's theorie van resonantie, moeten we ook erkennen dat er inherente beperkingen zijn aan het verbinden van deze twee spelbenaderingen aan Rosa's concept van resonantie.

Beperkingen

Naast de verrijkende en originele inzichten die de spelconcepten van zowel Schiller als Gadamer bieden ten aanzien van Rosa's concept van resonantie, hebben beide theorieën van de denkers ook beperkingen. Schillers geschriften, hoe inspirerend ze ook mogen zijn, kunnen idealistisch overkomen, vooral wanneer men probeert toe te passen op de gelaagde en complexe uitdagingen van onze hedendaagse samenleving. Hoewel zijn theorieën over spel inzichtelijk zijn voor persoonlijke groei, is hun toepasbaarheid op breder maatschappelijk niveau beperkt. Rosa's concept van vervreemding duikt

namelijk op uit complexe sociale, economische en technologische structuren. Het is onzeker of Schillers spelbegrip voldoende robuust is om deze uitdagingen effectief aan te gaan.

In het verlengde van deze kritiek, bestaat er ook een risico dat Schillers nadruk op spel als een vorm van esthetische ervaring de realiteit kan overschaduwen. Schillers speeldrift kan al snel worden geïnterpreteerd als een tijdelijke en subjectieve beleving. In het licht van de realiteiten van de moderne wereld, met zijn socio-economische ongelijkheden, politieke conflicten en andere vormen van structurele vervreemding, kan het najagen van zuiver esthetische ervaringen worden gezien als een vorm van escapisme. In plaats van de harde realiteiten van het leven onder ogen te zien en te proberen ze te veranderen, kan men zich terugtrekken in de troost van esthetische, speelse momenten. Het is daarbij belangrijk om te overwegen dat Schillers filosofie is geformuleerd in een andere historische en culturele context. Schiller schreef in de nasleep van de Verlichting, een periode gekenmerkt door een revolutionaire verschuiving in het denken over individuele vrijheden en het potentieel van de mens. Zijn idee van het spel als esthetische ervaring was in veel opzichten een reactie op de spanningen van zijn tijd. In contrast, de moderne wereld waarin Rosa schrijft, wordt gekenmerkt door razendsnelle technologische vooruitgang, globalisering en een intensivering van het levenstempo. Rosa identificeert vervreemding als een fundamenteel probleem van de moderne tijd, waar individuen vaak het gevoel hebben geen grip te hebben op de wereld om hen heen en zich ontheemd voelen van hun eigen levens. Dus, wanneer Schillers concept van het spel wordt bekeken door de lens van Rosa's theorie, kunnen we argumenteren dat Schillers spel enige vorm van resonantie biedt. Het is een moment waarin het individu een diepe verbinding en afstemming met de wereld kan ervaren, vrij van externe druk en innerlijke conflicten. Maar Rosa's idee van resonantie gaat verder dan tijdelijke momenten van afstemming; het gaat om een duurzame, diepe relatie met de wereld. Terwijl Schillers spel een tijdelijk verlichting kan bieden van de vervreemding, is het geen permanente oplossing voor het alomtegenwoordige gevoel van onthechting en versnelling dat Rosa identificeert in de moderne wereld.

Ook Gadamer's filosofie met betrekking tot het resonantieconcept van Rosa heeft zijn beperkingen. Hoewel Gadamer de nadruk legt op de 'macht' van het spel waarbij de dynamiek van het 'gespeeld worden' het spel fascinerend maakt, roept dit tegelijkertijd vragen op over agency en passiviteit. Aan de ene kant kan deze intense onderdompeling worden gezien als een overgave waarin de speler volledig opgaat in het huidige moment. Aan de andere kant kan dit ook worden geïnterpreteerd als passiviteit en een gebrek aan autonomie. Als we louter 'gespeeld' worden door het spel, waar blijft dan onze actieve rol en invloed? Veranderen we niet in passieve toeschouwers in plaats van actieve vormgevers van onze beleving? Deze kwestie van passiviteit wordt nog kritischer wanneer we deze bekijken in het licht van Rosa's ideeën over vervreemding en resonantie. Vervreemding suggereert een soort afstand of disconnectie van het individu met de wereld om hem heen, waarbij de individu zich vaak een speelbal voelt van grotere krachten, zonder invloed of controle over zijn eigen leven. Overwinnen van deze afstand vraagt dus ook om actieve inspanning. Als men

zich slechts laat meeslepen in een spel zonder actief te participeren, dan wordt de mogelijkheid om echt verbinding te maken en betekenis te vinden in de ervaring beperkt. Zodoende zou deze vorm van passiviteit kunnen bijdragen aan gevoelens van vervreemding, in plaats van deze te bestrijden.

Daarnaast blijft Gadamer's concept van spel veelal beperkt tot binnen de context van de hermeneutiek. Hoewel zijn spelconcept op een waardevolle manier het belang van interpretatie en waarheid biedt, ontbreekt in zijn werk een expliciete maatschappijkritiek. Meer dan Gadamer, schetsen Schiller en Rosa een beeld van de structurele uitdagingen in onze moderne samenleving die leiden tot vervreemding. Hoewel Gadamer waarschuwt voor de gevaren van objectivering, lijkt hij vooral binnen een hermeneutisch en daarmee vooral een wetenschappelijk kader te blijven. Dit heeft wellicht minder raakvlakken met de dagelijkse realiteit waarin velen van ons leven. Het ontbreken van een uitgesproken maatschappelijke kritiek in Gadamer's gedachtegoed roept vragen op over hoe effectief zijn concept is in het aangaan van dergelijke maatschappelijke problemen. Ondanks zijn diepgaande academische bijdragen, kan het ontbreken van een meer pragmatische kijk ervan beperken in de zoektocht naar meer resonantie in het alledaagse leven.

Kortom, wanneer we Schiller's en Gadamer's inzichten van spel en haar betekenis voor het verminderen van vervreemding en het bevorderen van resonantie, ontstaat er een genuanceerd beeld. Terugkijkend op Rosa's diagnose, stellen beide filosofen, Schiller en Gadamer, dat echte resonantie en bevrijding van vervreemding mogelijk zijn, maar dit vereist een heroverweging van onze relatie met het spel. Een heroverweging waarbij we het spel niet zien als een middel tot een doel, maar als een ruimte voor authentieke ontmoeting, verrassing en zelfontdekking. In plaats van te streven naar controle en beschikbaarheid, kunnen we leren van Schiller en Gadamer om ons over te geven aan het spel, om ons te laten leiden door zijn stroom en om een diepere verbinding met onszelf en de wereld om ons heen te cultiveren. Echter, of deze benadering inderdaad een volwaardige oplossing biedt voor de hedendaagse uitdagingen van vervreemding en beschikbaarheid, blijft een open vraag en een vruchtbaar terrein voor verder onderzoek en reflectie. Wat filosofieën van Schiller en Gadamer ons vooral bieden zijn perspectieven die de waarde van het spel in het menselijk leven benadrukken. Daarbij is het belangrijk om te erkennen dat hoewel spel resonantie kan bevorderen, dit niet per se de fundamentele problemen van de moderne samenleving aanpakt. Het opnemen van meer spel in ons leven zal de wereldproblemen uiteraard niet automatisch oplossen. Toch illustreert dit onderzoek dat spel kan fungeren als een verbindende factor tussen individu en wereld. Het biedt ons de mogelijkheid om te ontdekken, te interpreteren en te verbinden op manieren die andere activiteiten of taken niet kunnen. Daarom kan spel, in zijn vele vormen, worden beschouwd als een krachtig hulpmiddel om dieper te resoneren met de wereld om ons heen.

Uitdagingen

Door de spelconcepten van Schiller en Gadamer verbinden met de resonantietheorie van Rosa, werden interessante overeenkomsten zichtbaar in hun beschouwingen over spel en de menselijke ervaring.

Hoewel de interpretaties en contexten van spel in de loop van de tijd veranderen, bleven enkele fundamentele thema's ongewijzigd. Dit benadrukt de tijdloze en universele waarde van spel in de menselijke beleving. Toch kan er hier een kritische kanttekening tegenover worden geplaatst. Want is spel werkelijk universeel in een interculturele context? Het zou verrijkend zijn om te onderzoeken hoe spel tot uitdrukking komt in samenlevingen als Rusland of China, waar staatsbemoedening in het dagelijks leven prominenter is. Is spel werkelijk zo fundamenteel of dit voornamelijk een 'westers' concept? Het is evident dat in dergelijke politieke en culturele contexten bepaalde expressievormen sterk worden beperkt. Daarnaast kunnen ze ook specifieke soorten spel propageren die lijn staan met nationale of culturele idealen, zoals traditionele sporten of kunstvormen die de nationale trots versterken. Desondanks manifesteert spel, of het nu gaat om sport, kunst, muziek of folklore, zich in elke cultuur, wat wijst op de diepgewortelde plaats van spel in de menselijke psychologie en sociologie. Dit duidt er dus op dat spel een universele drift is en niet strikt 'westers'. Bovendien kan spel in de strenge politieke klimaten juist fungeren als een subtiele vorm van verzet of expressie. Als openlijke kritiek of afwijkende meningen gevaarlijk worden, biedt spel – in de vorm van kunst, muziek of theater – vaak een veiligere vorm van expressie.

Een andere uitdaging in dit onderzoek is de subjectieve aard van resonantie. Wat voor de een diepgaand en betekenisvol wordt ervaren, kan voor de ander oppervlakkig en onbetekenend overkomen. Ondanks dat we hebben getracht te identificeren welke elementen resonantie kunnen versterken, blijft de daadwerkelijke ervaring van resonantie persoonlijk en daardoor moeilijk vast te pinnen. Deze variatie maakt het moeilijk om algemene conclusies te trekken over de relatie tussen spel en resonantie. Daarnaast is niet enkel resonantie een subjectieve beleving, hetzelfde geldt voor spel. Mensen hebben altijd hun eigen unieke spelvoorkeuren. Schiller en Gadamer hebben echter getracht om enige universele waarden in de beleving van spel te ontwaren. Als iemand bijvoorbeeld van theater houdt en een ander van dans, zou Schiller niet noodzakelijkerwijs zeggen dat een van hen 'barbaarser' of 'wilder' is dan de ander. In plaats daarvan zou hij zeggen dat beide vormen van verschillende uitdrukkingen zijn van de speeldrift. Ze vertegenwoordigen beiden het samenkomen van zintuiglijke en rationele driften. Het feit dat verschillende individuen verschillende esthetische voorkeuren, hebben zou gewoon een weerspiegeling zijn van de veelzijdigheid van de menselijke natuur en de diversiteit van manieren waarop de speeldrift zich kan manifesteren. Aan de andere kant zou Gadamer zeggen dat de handeling van het spelen (of het nu dans, theater of een andere spelvorm) het individu en de spelvorm overstijgt. De ervaring van het spel is belangrijker dan de specifieke vorm die het aanneemt. Hieruit volgt dat de individuele spelvoorkeuren niet enkel normaal zijn, maar ook te verwachten. Ze weerspiegelen de rijke diversiteit van de menselijke ervaring en het bredere spectrum van manieren waarop we met de wereld om ons heen kunnen engageren.

Verder lopen we het risico dat we het concept van spel en zijn mogelijkheid om resonantie op te roepen, idealiseren. Hoewel het verleidelijk is om het spel te zien als belangrijk medium om diepe menselijke verbinding, moet we ook erkennen dat niet elk spel automatisch leidt tot positieve en

betekenisvolle ervaringen. Er zijn talloze situaties waarin spel juist omslaat in frustratie, competitie of zelfs conflicten kan veroorzaken, in plaats van resonantie.

Tenslotte is uit dit onderzoek gebleken dat een belangrijke uitdaging ligt in het balanceren tussen theoretische diepgang en praktische toepasbaarheid. Hoewel we ons uitgebreid hebben verdiept in de filosofische theorieën van Schiller en Gadamer over spel, is er misschien een gemis aan gedegen empirisch bewijs over hoe deze theorieën daadwerkelijk tot uiting komen in de dagelijkse realiteit. Het leggen van verbindingen tussen deze theorieën en alledaagse vormen van spel zoals voetbal, dans en koken heeft een zekere mate van speculatie. Toekomstig onderzoek zou meer kunnen profiteren van meer praktijkgerichte benaderingen, waarin daadwerkelijk observaties en ervaringen worden gebruikt om de theorieën te toetsen of verder vorm te geven.

Implicaties

Gezien eerdergenoemde beperkingen van dit onderzoek, is het essentieel om ook de bredere implicaties ervan te overwegen. Deze studie, die de opvattingen van Schiller en Gadamer analyseert in combinatie met Rosa's concept van vervreemding en resonantie, werpt licht op een fundamenteel aspect van de menselijke ervaring en ontwikkeling. De gevolgen hiervan, zowel maatschappelijk als wetenschappelijk, zijn dan ook aanzienlijk. Maatschappelijk gezien draagt dit onderzoek bij aan de discussie over de betekenis en de waarde van spel in ons leven. In onze huidige samenleving, die sterk wordt beïnvloed door technologische voortuitgang, prestatiegericht denken en de drang naar versnelling en beschikbaarheid, biedt dit onderzoek een noodzakelijk tegenwicht. Het herinnert ons aan de essentiële waarde van spel - niet enkel een vorm van vluchtig vermaak - maar als een vitaal middel voor het creëren van resonantievolle relatie met onszelf, anderen en de wereld. Het legt de nadruk op reflectie en interactie in een wereld die vaak gericht is op productiviteit en efficiëntie. In antwoord op de vraag of het herontdekken van 'spel' ons daadwerkelijk kan bevrijden van de instrumentele rationaliteit van de moderne wereld: het kan zeker dienen als een tegenwicht, een manier om het individu te verrijken en te versterken tegen de spanningen van de hedendaagse samenleving. Echter, om structurele problemen op grotere schaal aan te pakken, zijn er uiteraard meer uitgebreide, systemische veranderingen en oplossingen nodig die verder gaan dan het persoonlijke domein van het spel. In dit kader wil ik de focus van deze discussie verleggen naar de implicaties van dit onderzoek voor het domein van onderwijs.

Het begrijpen van de betekenis en impact van het spel heeft aanzienlijke implicaties voor het domein van onderwijs. Vanuit een pedagogisch perspectief biedt dit onderzoek waardevolle inzichten voor de rol en waarde van spel binnen het leerproces. Terwijl traditionele onderwijsmodellen vaak gericht zijn op het overbrengen van feitelijke kennis en vaardigheden (kwalificatie) en het voorbereiden van leerlingen op een plek in de maatschappij (socialisering), benadrukt een meer esthetische benadering het belang van de vormen van het hele individu. Als we Schillers idee van de 'speeldrift' dus serieus nemen, dan wordt onmiddellijk duidelijk dat dit verder gaat dan louter

ontsnapping of amusement. Het is een fundamenteel middel voor de algehele ontwikkeling van een mens in zijn totaliteit. Spel vertegenwoordigt een balans tussen onze zintuiglijke en rationele neigingen, een balans die cruciaal is voor het welzijn en de groei van een persoon. Dit suggereert dus een onderwijsvorm waarin de nadruk niet alleen ligt op academische prestaties en feitelijke kennis, maar ook op het stimuleren van creativiteit, verbeelding en emotionele expressie. Het onderwijs moet ruimte bieden voor vrije expressie, waarin de leerling de mogelijkheid krijgt om te navigeren tussen ratio en zintuiglijkheid en zo tot een meer holistische zelfontplooiing komt. Dit helpt hen om gevoeliger te worden voor leerervaringen, waardoor ze resonantiegevoeliger worden voor zowel het materiaal als hun eigen intrinsieke motivaties.

In het licht van Gadamer's opvattingen over spel, waar de nadruk ligt op wederzijdse interactie en de voortdurende vernieuwing van betekenis, wordt een nieuw en speelser perspectief op onderwijs onthuld. Onderwijs zou niet slechts een omgeving moeten zijn waar kennis wordt overgedragen, maar eerder als een 'speelveld' waarin de lerende (de speler) en het geleerde (het spel) in een voortdurende dialoog staan. Dit 'spel van leren' houdt in dat er een dynamische wisselwerking is tussen docent en leerling, tussen leerlingen onderling en tussen het eigen leerproces en de bredere context van de wereld. In zo'n onderwijsmodel zijn leerlingen niet alleen ontvangers van kennis, maar ook actieve spelers die reageren op nieuwe informatie, deze integreren met wat ze al weten en hun inzichten voortdurend aanpassen. Concreet betekent dit dat onderwijs meer 'speelse' benaderingen kan adopteren om diepere betrokkenheid te bevorderen.

Het zou een vergissing zijn te denken dat esthetische vorming, met een nadruk op spel, enkel thuishoort binnen de grenzen van kunstvakken. Integendeel, zoals Schiller en Gadamer hebben benadrukt, is spel een fundamenteel element voor diepgaande persoonlijke ontwikkeling. Dit betekent dat spel meer is dan bijproducten van het onderwijs en een erkend moeten worden als centrale pijlers voor het bevorderen van een alomvattende persoonsvorming. Geïnspireerd door de inzichten uit het gedachtegoed van de genoemde denkers, kan dit onderzoek van waarde zijn voor beleidsmakers, opvoedkundigen en docenten. Het idee van 'spelen' in het onderwijs zou door het gehele curriculum heen gewoven moeten worden, dienend als een krachtig hulpmiddel om de gevoeligheid voor resonantie van leerlingen te verhogen. Het is essentieel dat onderwijsinstellingen deze brede toepassing van spel waarderen en implementeren om een rijke, meer resonerende leerervaring voor elke leerling te verzekeren.

In dit onderzoek was er speciale aandacht voor de concrete toepassingen van de abstracte theorieën van Schiller en Gadamer over spel. We hebben gezien dat activiteiten als dansen, voetbal, koken en schaken meer kan betekenen dan recreatief tijdverdrijf; zij dienen als essentiële 'kanalen' voor resonantie en humanisering. Door zich over te geven aan dergelijke spelactiviteiten krijgen leerlingen meer de ruimte om hun innerlijke stem te ontdekken, de wereld om hen heen te verkennen, de mogelijkheid zichzelf uit te drukken, hun plek in de wereld te verkennen en betekenisvolle verbindingen te leggen. Dans, bijvoorbeeld, gaat het niet alleen om een reeks technische bewegingen

onder de knie te krijgen, maar ook om de emotionele en expressieve kant van het mens-zijn. Sport biedt daarentegen leerlingen lessen over teamwork, discipline en doorzettingsvermogen. En door te tekenen, krijgen leerlingen de kans om hun ideeën, gevoelens en percepties vorm te geven op een niet-verbale manier. Een gemeenschappelijk element in al deze activiteiten is dat ze leerlingen stimuleren om voorbij de louter praktische en functionele aspecten te kijken. Ze nodigen uit tot een diepere betrokkenheid, met een nadruk op de ervaring van het heden en het cultiveren van resonerende relaties met de wereld. Door deze speelse benadering te integreren in het onderwijs, kunnen we een omgeving creëren waarin leerlingen worden aangemoedigd om zichzelf te ontdekken, te groeien en hun unieke pad in de wereld te bewandelen. Het gaat niet alleen om het verwerven van vaardigheden, maar om het vormen van volwaardige, empathische en kritisch denkende individuen.

Maar buiten het individuele belang ligt een breder maatschappelijke implicatie. Een samenleving die haar burgers een esthetische vorming biedt, gericht op spel en creatieve expressie, erkent dat onderwijs niet alleen dient ter voorbereiding op een beroep of functie, maar ook als een middel tot humanisering. Door spel en esthetische ervaringen te integreren in het onderwijs, worden studenten aangemoedigd om verder te kijken dan het puur instrumentele en om waarde en betekenis te vinden in de wereld om hen heen. Het bevordert een cultuur van zingeving, waarbij mensen worden aangemoedigd om hun eigen betekenis te construeren en te reflecteren op hun plaats in de wereld.

Literatuur

Acosta, L., Rosario, M., Powell, J. (2018), *Aesthetic Reason and Imaginative Freedom: Friedrich Schiller and Philosophy*. Albany: State University of New York Press.

Alma, H. (2020). *Het verlangen naar zin: De zoektocht naar resonantie in de wereld*. Utrecht: Ten Have.

Arnett, R., (2018) *Gadamer: Ethics and the Dialogic Character of Play*. Language and Semiotic Studies, 4(2), 19 – 35. Pennsylvania: Duquesne University.

Beiser, F. (2005). *Schiller as philosopher: a re-examination*. New York: Oxford University

Bos, R. T., Steenhuis, P. (2022) *Hooghouden*. Amsterdam: Boom Filosofie

Bos, R. T. (2013). Hel, spel en buitenspel. *Wijsgerig perspectief op maatschappij en wetenschap*, 53, 28 – 35. <https://repository.ubn.ru.nl/handle/2066/121954>

Culbertson, C. (2020). *Play in Conversation: The Cognitive Import of Gadamer's Theory of Play*. Language and Phenomenology, 248– 263. London: Routledge.

Droogers, A. (2010). *Zingeving als spel. Over religie, macht en speelse spiritualiteit. Een gids voor vrije zinzoekers*. Dordrecht: Parthenon.

Gadamer, H. (2014) *Waarheid en methode. Hoofdlijnen van een filosofische hermeneutiek*. (M. Wildschut, Vert.), Uitgeverij Vantilt: Nijmegen (origineel werk gepubliceerd in 1960).

Gadamer, H. (2010) *Het schone*. (R. Heitmeijer, Vert.) Amsterdam: Boom (origineel uitgegeven in 1977).

Gadamer, H. (2001) *Gadamer in Conversation: Reflections and Commentary*. (R. Palmer. Vert) New Haven: Yale University Press.

Vanheste, J. (2020). *Animo. een kleine filosofie van het spelende leven*. Eindhoven: Damon

- Thomas, S., Henricks. (2020). Play Studies: A Brief History.. *American Journal of Play*, 12(2):114-155. Illinois:University of Illinois Press
- Palmer, R. (2007) *The Gadamer Reader: A Bouquet of the Later Writings*, Illinois: Northwestern University Press.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: Tjeenk Willink & Zoon N.V.
- Fromm, E.(1941) *Escape from freedom*. New York: Rinehart
- Svanøe, L. (2019) Schiller Revisited: Aesthetic Play as the Solution to Halbbildung and Instrumental Reason. *Journal of Aesthetic Education*; 53 (3): 34– 53.
- Maassen, T. (Cabaretier). (2023, 12 juli). Aflevering 766. In: TVBV (Producent). *Op1* [tv-aflevering]. BNNVARA.
- Misgold, G. & Nicholson, J. (1992) *Hans-Georg Gadamer on Education, Poetry, and History: Applied Hermeneutics*. D., eds. Trans. L. Schmidt and M. Reuss. Albany, New York: SUNY Press.
- Montero, D. & Torres, F. (2020). Acceleration, Alienation, and Resonance. *Reconstructing Hartmut Rosa's Theory of Modernity*. (25), 155-181 Santiago: Pléyade.
- Mul, E. (2011). Het spel der betekenissen. *Erasmus student journal of philosophy*, 1(1), 17-30. Rotterdam: Erasmus Universiteit
- Nielsen, C.R. (2022). *Gadamer's Hermeneutical Aesthetics: Art as a Performative, Dynamic, Communal Event* (1e ed.). London:Routledge.
- Nussbaum, M. C. (2012). *Mogelijkheden scheppen*. Amsterdam: Ambo|Anthos.
- Rosa, H. (2019). *Resonance: A Sociology of Our Relationship to the World*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Rosa, H., (2022). *Onbeschikbaarheid*. (H. Stegeman, Vert.). Boom: Amsterdam

Safranski, R. (2015). *Friedrich Schiller: of de uitvinding van het Duitse idealisme*. (M. Wilschut, Vert.) Atlas: Amsterdam (origineel uitgegeven in 2005).

Schiller, F. (2009) *Brieven over de esthetische opvoeding van de mens*. Amsterdam: Octavo Publicaties. (Origineel uitgegeven in 1795).

Weber, B. (2011) *Childhood, Philosophy and Play: Friedrich Schiller and the Interface between Reason, Passion and Sensation*. *Journal of Philosophy of Education*, 45(2), 235– 250.

Wertz, W. (2005) A Reader's Guide to Letters on the Aesthetical, Issue of *Fidelio* Volume 14, Number 1-2, Spring-Summer 2005.