

Het spel der betekenissen – Een speelse hermeneutiek van de hermeneutiek

Elize de Mul

La folie est de penser trop de choses dans une succession trop rapide, ou d'une chose trop exclusivement.

– Voltaire

Ongeveer één keer in de week, meestal op een midweekse dag, word ik ruw in mijn dagelijkse bezigheden gestoord door het rinkelen van de deurbel. Gezien het vreemde tijdstip – rond een uur of drie in de middag – waar schuwt een stemmetje in mijn achterhoofd de deur met rust te laten. Tevergeefs. Eenmaal in de deuropening blijkt mijn voorgevoel meestal juist en wordt er onmiddellijk met groot enthousiasme een pamflet van deze of gene kerkgemeenschap in mijn handen gedrukt (door een speling van het lot bevindt mijn appartement zich in de nabijheid van maar liefst acht kerkgemeenschappen, waarvan het merendeel zeer actief is op het gebied van zieltjeswinning). Ondanks de – volgens de pamfletten – vaak zeer uiteenlopende geloofsovertuigingen, claimen al deze dames en heren te verkondigen ‘wat er letterlijk in de Bijbel geschreven staat’. Een gesprek aangaan met deze ongenode gasten blijkt keer op keer een moeilijke, zelfs onmogelijke aangelegenheid. Welke goedgefundeerde argumenten ik ook inbreng in de hoop een discussie te ontlokken, tegen de logica van de Heer blijken zij niet bestand. Een gelovige monoloog is het gevolg, waarbij alle inbreng van mijn kant geheel vanuit het licht van de Bijbel wordt geïnterpreteerd. Frustrerend, althans voor mij. De ‘interpretatiekloof’ die ik bij elk van deze aanvaringen ervaar, is te herleiden naar het moment in de geschiedenis van de Westerse cultuur waarop God sommigen verliet en hen zonder spiegel Gods in een staat van verwarring achterliet, met enkel hun naakte zelf als referentiekader. Inmiddels zijn die ‘sommigen’ in een land als Nederland een meerderheid en gezien mijn in het bovenstaande

beschreven frustratie mag het duidelijk zijn dat ik mij onder hen mag scharen. Gelukkig voor ons waren daar al snel enkele, geestelijk goedbe-deelde, individuen (want dat waren we ineens) die ons wisten te kleden met filosofische overdenkingen en ons een nieuwe plek in de wereld en ten opzichte van onszelf wisten aan te meten. Daar God niet meer het vanzelfsprekende kader is waar vanuit de wereld begrepen dient te worden, spelen er ineens allerlei, vaak verwarrende vragen over de wijze waarop wij de wereld dán wel kunnen verstaan en over wat dit hele ‘verstaan’ nou eigenlijk is.

Al vanaf het moment dat je (al dan niet bewust) waarneemt, ben je in feite aan één stuk door bezig om op meer of minder geslaagde wijze de wereld om je heen te interpreteren. Interpreteren is een zeer belangrijke bezigheid. Niet alleen voor de interpreter, die hiermee de chaotische en gefragmenteerde werkelijkheid leefbaar maakt, maar evengoed ook voor het geïnterpreteerde. De snedige en sarcastische opmerking van je baas staat of valt met jouw begrip van zijn toon. Een verkeersbord oefent slechts invloed uit op je rijstijl wanneer je het correct ‘begrijpt’ (eventuele ongelukken door een al te langdurig staren daargelaten). Deze voorbeelden lijken te impliceren dat er per geval een ‘juiste’ interpretatie bestaat. Daarbij spelen onder andere geschreven en ongeschreven sociale regels (waarover de stilzwijgende afspraak bestaat dat we ons daar aan dienen te houden), conventies en ervaring een grote rol. In het dagelijks leven wordt hier echter niet erg vaak bij stil gestaan. Meestal gebeurt dit pas in gevallen van ‘verstaansverwarring’, bijvoorbeeld wanneer iemand de (spel)regels niet lijkt te volgen. Behalve in het alledaagse leven speelt de praktijk van het verstaan (hermeneuse) ook in de wetenschap een belangrijke rol. Interpretatie is de belangrijkste methode binnen de geesteswetenschappen en neemt ook in

de kwalitatieve sociale wetenschappen en zelfs in de natuurwetenschappen een belangrijke plaats in. De hermeneutiek heeft zich van oudsher ontwikkeld als een *methodologie*, gericht op het opstellen van regels voor de interpretatie. De filosofische hermeneutiek, ten slotte, richt zich op een interpretatie van het verstaan zélf en reflecteert daarbij op het gegeven dat de mens een interpreterend wezen is.

Niet alleen het alledaagse ‘verstaan’ wordt gekenmerkt door geschreven en ongeschreven (spel)regels, datzelfde geldt ook voor de *filosofische* interpretatie van het ‘verstaan’. Verschillende tradities binnen de filosofische hermeneutiek veronderstellen verschillende ‘regels’ van ‘verstaan’. In het volgende wil ik laten zien dat de speltheorie, zoals die onder anderen aan de hand van denkers als Huizinga en Callois tot ontwikkeling is gekomen in de *New Media Studies*, zowel tot verheldering als verdieping van de verschillende tradities binnen de hermeneutiek kan dienen. Mijn betoog zal zich dus voornamelijk afspelen op het vlak van de filosofische hermeneutiek. Hierbij begeef ik me op een metaniveau en presenteer ik dus als het ware een hermeneutiek van de filosofische hermeneutiek.

Het lijkt wellicht wat wonderlijk een op het eerste gezicht ‘ernstige’ aangelegenheid als het interpreteren van de werkelijkheid te verbinden met een ‘frivool’ verschijnsel als spel. Hermeneutiek en spel, zo zal ik betogen, blijken echter meer met elkaar van doen te hebben dan men op het eerste gezicht zou denken. In het volgende zal ik bekijken wat voor een rol het ‘spel’ inneemt in het ‘verstaan’. Hiertoe bespreek ik eerst – kort – de geschiedenis van de hermeneutiek waarbij ik de door Jos de Mul geschetste driedeling - reconstructie, constructie en deconstructie - zal hanteren (De Mul, 1993). Na deze korte inleiding in de hermeneutiek volgt een analyse van de rol die het ‘spel’ speelt in de hermeneutiek, waarbij ik gebruik zal maken van de speltheorieën van Huizinga, Caillois en Gadamer. Deze analyse voltrekt zich voor een klein deel in de praktijk van het ‘verstaan’ zelf (de hermeneuse) maar vooral ook op het theoretische vlak van de hermeneutiek. Ten slotte introduceer ik Derrida als ‘speldreker’ in mijn verhaal en betoog ik waarom ‘speldreken’ – anders dan Huizinga van mening is – juist tot vernieuwing van het verstaan kan leiden. *Let the game begin.*

Van reconstructie tot deconstructie

De geschiedenis van de hermeneutiek neemt in de Westerse filosofie een aanvang wanneer er een bewustzijn ontstaat van de historische en culturele begrensdheid van het menselijk kenvermogen. De filosofie van Immanuel Kant (1724-1804) speelde hierbij een belangrijke rol. Weliswaar krijgt het historisch en cultureel bepaalde individu in zijn werk nog weinig aandacht – in zijn filosofie gaat het namelijk om *de* mens, die wordt opgevat als een tijdloos, abstract subject, dat wordt gekenmerkt door ‘een uniforme en universele menselijke natuur’ (De Mul, 1993: 131) –, toch lijkt ergens al het besef van de menselijke eindigheid bij hem te broeden; wat tijdens zijn kritische periode (vanaf 1781) steeds explicieter tot uitdrukking komt. Hiermee zet hij de toon voor latere filosofische bespiegelingen over de mens. De opvatting dat de mens en de maatschappij product zouden zijn van een uniforme en universele menselijke natuur verliest dan ook aanhang in de post-kantiaanse filosofie, onder andere door de ‘ontdekking’ van niet-westerse culturen (De Mul, 1993: 132). Bovendien wordt in de loop van de negentiende eeuw, als gevolg van een toenemende ‘historisering van het wereldbeeld’, de notie van tijdloosheid geproblematiseerd. Deze radicalisering van het historisch besef ‘leidt echter onafwendbaar tot een fundamentele betwijfeling van de onaantastbare status van de tegenwoordige rationaliteit en daarmee tot een historisch relativisme, dat tot op heden de historische reflectie doortrekt’ (De Mul, 1993: 132). Het historisch bewustzijn is daarom in zekere zin tragisch te noemen, daar het wetenschappelijk verlangen naar definitieve interpretaties door dit besef wordt gesaboteerd (De Mul, 1993: 209).

Enkele filosofische bewegingen uit deze tijd van plotselinge vertwijfeling zijn het idealisme en het positivisme. Ondanks het feit dat ze in veel opzichten radicaal tegenover elkaar staan, worden beiden gekenmerkt door een sterk vooruitgangsgeloof. Het is voornamelijk dit laatste waartegen Duitse historisten zich af gaan zetten, met de romantische traditie als grote inspirator (De Mul, 1993: 152). De romantische hermeneutiek van Friedrich Schleiermacher (1768-1834) is hiervan een goed voorbeeld. Schleiermacher blijft, zoals veel romantici, trouw aan de ‘eindige mens’ van de latere Kant. Hij lijkt deze zelfs te radicaliseren, wanneer hij Kant verwijt ‘de menselijke rede op een a-historische wijze te benaderen en de rol van

taal te veronachtzamen' (De Mul, 1993: 153). Als gevolg hiervan treedt individualiteit in Schleiermacher's hermeneutiek op de voorgrond en definieert hij het verstaan als een gesprek tussen individuen. Maar hoewel het verstaan door Schleiermacher wordt gepresenteerd als een dialogische relatie tussen individuen, kan gesteld worden dat de door hem voorgestane hermeneutiek feitelijk eerder een 'monoloog' is. De gesprekspartner 'fungeert' in zijn theorie toch vooral als 'object', waarvan de betekenis moet worden *gereconstrueerd*. Dit komt duidelijk naar voren in zijn opvatting dat men een auteur beter zou kunnen verstaan dan hij zichzelf verstaat. Dit lijkt tegenstrijdig te zijn met zijn notie van individualiteit en de gedachte dat we nooit volledig tot de individualiteit van een ander kunnen doordringen (De Mul, 1993: 162). Echter, Schleiermachers idee dat we een auteur beter zouden kunnen verstaan dan hij zichzelf verstaat, sluit aan bij het concept van de 'hermeneutische cirkel van het verstaan'. Schleiermacher stelt dat een woord geen vaste betekenis heeft, maar dat deze betekenis afhankelijk is van de contexten waarin het wordt gebruikt. Wanneer de context wordt uitgebreid, krijgt een woord vaak een bredere betekenis. Hiermee is de hermeneutische cirkel niet zozeer een gesloten kring, maar eerder een opwaartse spiraal, waarbij de betekenis van te interpreteren teksten met de uitbreiding van de context steeds verder wordt verrijkt met nieuwe inzichten (De Mul, 1993: 162). Vandaar dat het mogelijk is een auteur 'beter' te verstaan dan hij zichzelf verstaat, daar de betekeniscontext alsmaar rijker wordt. Toch blijft interpretatie bij Schleiermacher letterlijk eenzijdig, daar de betekenis van een 'tekst' geheel afhangt van de interpretatiecontext van de interpreter.

Ook Wilhelm Dilthey (1833-1911) blijft Kant in veel opzichten trouw, onder andere door in zijn 'bewustzijnsfilosofische voetsporen' (De Mul, 1993: 172) te treden. Dit houdt in dat kennis zowel bij Kant als bij Dilthey betrekking heeft op de voorstellingen van een 'kentheoretisch subject' (De Mul, 1993: 172). Dilthey voegt hier echter wel een belangrijke kritische noot aan toe, door Kant te verwijten dat hij zich, wanneer hij over ervaring spreekt, beperkt tot de ervaring van de *fysische* werkelijkheid. Dilthey stelt dat de menselijke ervaring zich niet enkel beperkt tot natuurlijke verschijnselen (*Erscheinungen*), maar ook deels stoelt op geestelijke verschijnselen (De Mul, 1993: 173). Daarmee doelt hij niet alleen op psychische inhouden, maar vooral ook op de materiële producten van

de geest (handelingen, boeken, gebouwen etc.). Deze materiële producten met een geestelijke lading vormen samen de historisch-maatschappelijke werkelijkheid. Belangrijk hierbij is dat materie en geest hier niet streng te scheiden zijn. Sterker, Dilthey stelt dat natuur- en geesteswetenschappen 'niet primair betrekking [hebben] op verschillende delen van de werkelijkheid, maar zijn gebaseerd op verschillende ervaringswijzen van een zelfde werkelijkheid' (De Mul, 1993: 176). Natuurwetenschappen richten zich uitsluitend op de wereld zoals die in de uiterlijke ervaring (d.w.z. door de zintuigen) is gegeven, en proberen hetgeen ervaren wordt door middel van wetmatigheden te *verklaren*. De geesteswetenschappen kenmerken zich door een proces, dat Dilthey in navolging van Schleiermacher aanduidt als *verstaan*. Dit verstaan is een proces waarbij de uiterlijke ervaring met de innerlijke ervaring wordt verbonden. Dilthey verbreedt Schleiermacher's notie van verstaan doordat hij zich niet beperkt tot het verstaan van talige uitdrukkingen, maar de gehele historisch-maatschappelijke werkelijkheid tot object voor het verstaan bestempelt. Dit betekent dat het kentheoretisch subject een bijzondere dubbelrol speelt, omdat het zowel subject als object van de geesteswetenschappen is. Dilthey onderstreept dat er niet zoiets bestaat als een 'onschuldig verstaan'. De Mul:

'As we always start from our own finite horizon, we are always tempted to solely interpret the other culture in terms of our own finite horizon and in doing so to reduce the 'other' to the 'same'. Moreover, in these cases the own culture is often conceived of as being superior to the foreign culture' (De Mul, 2011: 11).

Verstaan gaat hierdoor vaak gepaard met 'geweld', waarbij een 'tekst' een bepaalde interpretatie 'opgedrukt' krijgt. Doordat het proces van verstaan wordt gekenmerkt door een verbintenis van uiterlijke *en* innerlijke wereld, is de historisch-maatschappelijke wereld verder niet eenduidig te verklaren en te begrijpen. Dilthey radicaliseert, onder andere door deze gedachtegang, de door Kant als eerste gethematiseerde eindigheid van de mens en is hiermee een belangrijke inspirator voor latere hermeneutici als Martin Heidegger (1889-1976) en Hans-Georg Gadamer (1900-2002) (De Mul, 2011: 11). Gadamer is in grote mate schatplichtig aan Heidegger, maar aangezien hij in zijn filosofische hermeneutiek, anders dan

Heidegger, het thema spel een belangrijke plaats geeft, beperk ik mij hier tot zijn werk.

Eerder werd al gesteld dat hoewel Schleiermacher het proces van verstaan voorstelt als een gesprek, dit in de praktijk eerder een monoloog bleek te zijn. Dat geldt in belangrijke mate ook nog voor Dilthey, wat onder andere tot uitdrukking komt in zijn metafoor van de ‘horizonsverbreding’ (De Mul, 2011: 3). De metafoor van een gesprek blijkt eerder van toepassing te zijn op de hermeneutiek van Gadamer. Interpretatie kan volgens Gadamer worden gezien als een ‘horizonsversmelting’, ofwel een *constructie* van betekenis (al stelt hij zelf al dat deze metafoor, die impliceert dat er twee duidelijk afgebakende horizonnen zijn, al te simplistisch is (De Mul, 1993: 13)). Interpreteren is niet zozeer gericht op theoretische kennis, maar is eerder een praktische aangelegenheid. Het doel is niet om een oorspronkelijke betekenis te reconstrueren, zoals bij de reconstructieve hermeneutiek het geval is, maar om een tekst gericht te benaderen met vragen uit het heden om zodoende een vruchtbare ‘dialogue’ aan te gaan die wellicht tot een relevant inzicht kan leiden. Wanneer dit gebeurt is er sprake van een horizonsversmelting: zowel de horizon van de interpreet als die van het geïnterpreteerde zijn niet meer geheel hetzelfde als vóór de interpretatie. Zo kan een gebouw ons bijvoorbeeld veel leren over een bepaalde cultuur, terwijl deze waarschijnlijk niet per se met dit doel is ontworpen en gebouwd (De Mul, 1993: 331). Hoewel Gadamer zich met zijn notie ‘horizonsversmelting’ tegen het interpreteergeweld van de ‘horizonsverbreding’ van Schleiermacher en Dilthey keert, is alleen al in dit voorbeeld te zien dat ook dit ‘gesprek’ niet altijd evenwichtig is. Het gevaar hiervan zou kunnen zijn – zoals onder andere Derrida opmerkt, en zoals we later zullen zien – dat ook een dergelijke manier van interpreteren in de praktijk met veel interpretatief geweld gepaard gaat. De interpreet heeft de neiging om zijn eigen visie al te veel aan het geïnterpreteerde op te leggen waardoor dit teveel, of zelfs zijn hele, oorspronkelijke betekenis verliest. Concluderend blijkt bij zowel constructieve- als reconstructieve hermeneutiek het gevaar van een al te eenzijdige interpretatie te blijven bestaan.

Of Jacques Derrida (1930-2004) tot de hermeneutiek gerekend kan worden, wordt wel betwijfeld. Hij duidt zijn werk niet met die term aan

en sommigen zijn zelfs geneigd zijn ‘deconstructieve praktijk’ als een ‘anti-hermeneutiek’ te bestempelen (De Mul, 2011: 11). Anderzijds is duidelijk dat zijn werk veel gemeen heeft met de hermeneutische traditie. In feite radicaliseert Derrida de theorie van Schleiermacher, die stelt dat een woord geen gefixeerde betekenis heeft, maar dat deze betekenis afhangt van de context waarin het woord wordt geïnterpreteerd en daarmee steeds kan veranderen. Een dergelijke ‘ervaringshorizon’ kan met andere woorden in principe naar alle kanten oneindig worden uitgebreid. Derrida concludeert hieruit dat interpreteren een ‘oneindige taak’ is door te stellen dat bij elke interpretatie van een ‘tekst’ er een beslissing wordt genomen over iets dat in feite fundamenteel ‘onbeslisbaar’ is (De Mul, 2011: 11). Verder kunnen woorden volgens Derrida uit hun context worden gehaald en in een nieuwe context worden geplaatst, waardoor er naast de notie van de ‘onbeslisbaarheid’ van een interpretatie ook nog eens een oneindig aantal nieuwe betekenissen kan worden gegenereerd. Om bij de metafoor van een ‘verstaanshorizon’ te blijven, kunnen we hierdoor stellen dat er bij Derrida sprake lijkt te zijn van een extreme ‘horizonsverstrooiing’. Op deze deconstructieve hermeneutiek van Derrida zal ik verderop nog nader ingaan.

Spelen met taal

*Om poëzie te verstaan,
moet men de ziel van het kind kunnen aantrekken als een tooverhemd
en de wijsheid van het kind aanvaarden boven die van den man.*

– Johan Huizinga

De eerste keer dat Johan Huizinga (1872-1945) wat langer stilstaat bij het thema ‘spel’ is in zijn rectorale rede ‘Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur’ uit 1933. Hij noemt hier het concept spel reeds een ‘categorie die alles verslindt’ (geciteerd door Otterspeer in Huizinga, 2008: z.p.). Dat het spel inderdaad alles, inclusief zijn aandacht verslindt, blijkt ook uit feit dat het onderwerp hem niet meer los laat en hij vijf jaar later zijn bekende boek *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* publiceert. Hij betoogt hierin dat spel niet zozeer *onderdeel* is van

de menselijke cultuur, maar dat cultuur eerder *uit het spel* lijkt te ontspringen. Door het spel als grondveste voor de gehele cultuur op te vatten wordt aan het kentheoretisch subject dat vanuit een bepaalde context het concept tracht te begrijpen een zelfde soort dubbelrol toegekend die wij eerder al waarnamen bij Dilthey. Huizinga:

‘Wie het oog richt op de functie van het spel [...] vindt het spel in de cultuur als een gegeven grootheid, bestaande vóór de cultuur zelve, haar begeleidend en doortrekkend van begin af tot in de phase van cultuur, die hij zelf beleeft’ (Huizinga, 2008: 31).

Hoewel het niet zijn doel is een eenduidige definitie te geven van het begrip ‘spel’ of een verklaring voor de vraag ‘waarom men speelt’, vangt Huizinga in *Homo Ludens* wel aan met een poging te vatten wat de voorwaarden zijn voor spel. Hij noemt een achttal kenmerken van het spel op. Zo is het spel bijvoorbeeld op te vatten als een vrije handeling, die zich niet gemeend en buiten het gewone leven staande afspeelt binnen een bepaalde tijd en ruimte en die volgens bepaalde regels verloopt (Huizinga, 2008: 41). Waar het zwaartepunt van Huizinga’s verdere betoog ligt op zijn analyse van hoe cultuur *in* en *als* spel ontstaat, is het vreemd genoeg voornamelijk deze – volgens hemzelf terloopse – poging het spel te definiëren die door andere denkers veelvuldig is aangewend om (onder andere) *games* mee te analyseren. Ik zeg hier ‘vreemd’, omdat de ondertoon van *Homo Ludens* op zijn minst kritisch te noemen is, en er aan dit belangrijke facet van zijn werk in dergelijke *gametheorieën* vaak (al dan niet bewust) voorbij wordt gegaan. Om zijn kritiek te begrijpen, dienen we eerst nog iets verder op *Homo Ludens* in te gaan.

Ten eerste is het belangrijk te begrijpen dat spel niet per definitie begrepen dient te worden als zijnde ‘niet-ernst’. Elk spel kan in feite in volledige ernst worden verricht, of het nou kinderspel is, een voetbalwedstrijd of een religieus ritueel. Er zit echter wel een spanning tussen de twee begrippen. Spel kan wel ernstig zijn, maar ergens moet bij de ‘spelers’ wel het besef blijven bestaan dat het ‘slechts’ een spel betreft. De latere hoofdstukken van *Homo Ludens* kenmerken zich door een kritische toon. Enerzijds omdat hij waarneemt dat het spelelement meer en meer lijkt te verdwijnen uit onze cultuur. Dit is onwenselijk, daar hij in de voor-

gaande hoofdstukken heeft betoogd dat spel nodig is om tot culturele ontwikkeling te komen. Dat de cultuur ‘meer en meer ernstig [wordt] en [...] voor het spel slechts een bijkomstige plaats’ (Huizinga, 2008: 103) is ingeruimd, is een ontwikkeling die de cultuur zou kunnen bedreigen. Anderzijds blijkt dat in bepaalde maatschappelijke domeinen (Huizinga wijst onder meer naar de vercommercialisering van de sport) het aanwezige spelelement op zorgwekkende wijze overloopt in ernst. De spanning tussen ‘spel’ en ‘ernst’ die in het hele boek al waar te nemen is, lijkt in onze tijd steeds problematischer te worden. Ongezonde competitie, ‘aanstellerij’ en ‘puerillisme’ zijn op het eerste gezicht vormen van ‘spel’ waar bij nader inzien essentiële kenmerken van ‘spel’ blijken te ontbreken. *Homo Ludens* eindigt met een nogal moralistische noot, waarin Huizinga stelt dat spel altijd een vorm van zelfbeheersing en beperking veronderstelt, een ‘zekere vatbaarheid om in je eigen strekkingen niet het uiterste en het hoogste te zien’ (Huizinga, 2008: 244). Om ‘echte cultuur’ te bewerkstelligen dient er bovendien eerlijk te worden gespeeld. Spelbrekers, die in welke vorm dan ook het spel ondermijnen, maken meer kapot dan het spel alleen, zij ‘breken’ in feite de cultuur.

Op dit punt kunnen we een eerste bruggetje slaan naar de hermeneutiek. Als we ook het culturele verschijnsel hermeneutiek in de geest van Huizinga opvatten als spel, valt op dat ook daarin een notie van ‘eerlijk spel’ kan worden ontdekt. De kritiek van Gadamer op de reconstructieve hermeneutiek, die onder andere de eenzijdigheid van een dergelijke interpretatie behelst, loopt bij hem uit op een ontwerp van een evenwichtiger en eerlijker ‘verstaansspel’. Hiertoe zijn de dingen die Huizinga noemt – zelfbeheersing en zelfbeperking – zeer belangrijk. Immers, om tot een horizonsversmelting te komen zoals Gadamer dit voorstelt is het belangrijk niet enkel de eigen visie uit te dragen maar om ook oog te hebben voor het andere. Het is dus noodzaak om de natuurlijke neiging alles vanuit jezelf te bekijken te doorbreken en ook te proberen buiten de eigen horizon te kijken. Je ‘inleven in een andere horizon’ heeft iets van een toneel*spel*, waarin de acteurs zich immers ook zo goed mogelijk proberen in te leven in een andere persoon. Op Huizinga’s notie van het ‘spelbreken’ kom ik in het derde deel in het kader van een korte bespreking van Derrida nog terug.

Zoals eerder gesteld is de ‘speltheorie’ van Huizinga een inspiratiebron en fundament geweest voor latere speldenkers. Voornamelijk bij het ontwikkelen van een ‘speltheoretisch kader’ voor onder andere de *Game Studies* is Huizinga een veel geciteerde denker. Maar het gaat, zoals ik hierboven al aangaf, in deze gevallen veelal om een al te ‘smalle’ lezing van *Homo Ludens*, waarbij slechts enkele elementen vrij ruw uit hun oorspronkelijke context zijn getrokken. Vooral Huizinga’s poging tot het definiëren van het concept ‘spel’ in zijn eerste hoofdstuk is veelvuldig gebruikt om een spel te definiëren en het is met name de term ‘*magic circle*’ (waarmee in de Engelse vertaling van *Homo ludens* het Nederlandse ‘tooverkring’ wordt vertaald) die hierbij vaak wordt aangehaald. Frappant, daar Huizinga dit begrip zelf slechts enkele malen gebruikt en dan specifiek om de heilige plaats van een ritueel aan te wijzen.

De speldefinitie van Huizinga is door veel latere denkers ook verder uitgebouwd en verscherpt. Daarbij verdient met name Roger Caillois (1913-1978) in dit verband te worden genoemd. Zijn boek *Les jeux et les hommes; le masque et le vertige* (1958) is naast Huizinga’s *Homo Ludens* een van de belangrijkste inspiratoren van de *game theory* die de afgelopen decennia in de Nieuwe Media wetenschappen tot ontwikkeling is gekomen (Caillois, 2001: 13).

Caillois geeft – terecht – aan dat Huizinga zich in *Homo Ludens* niet waagt aan een eenduidige definitie van ‘spel’. Waar Huizinga zich voornamelijk richt op de vraag welke *rol* spel speelt in de cultuur, tracht Caillois een scherpere *definitie* van het begrip ‘spel’ te ontwikkelen. Hierbij geldt Huizinga’s werk wel als een belangrijke inspiratiebron en een rode draad, daar Huizinga in zijn boek talloze spelelementen noemt in culturele uitingen die voorheen nooit zo nadrukkelijk met spel werden verbonden, zoals recht, religie en kunst. Caillois stelt echter dat Huizinga nog niet volledig genoeg is geweest in het omschrijven van de elementen die tot ‘spel’ kunnen worden gerekend. Om dit alsnog te doen, is hij grondig nagegaan in welke vormen spel zich manifesteert in het dagelijks leven en aan de hand hiervan heeft hij uiteindelijk een schema gemaakt dat ‘*the entire universe of play*’ (Caillois, 2001: 13) in kaart brengt (al geeft hij zelf aan dat ook hier de verdeling nog te kort schiet om het verschijnsel spel geheel recht te doen). Hij verdeelt het begrip ‘spel’ in enkele kernbegrippen die in een

kwadrant te plaatsen zijn. Elke categorie kan op haar beurt weer worden opgedeeld in twee tegengestelde polen.

De categorieën zijn *agon*, *alea*, *mimicry* en *ilinx* en de polen zijn *paidia* en *ludus*. *Paidia*, aan het ene extreme uiterste, kenmerkt zich door verstrooiing, onrust, vrije improvisatie, wispelturigheid en anarchisme (Caillois, 2001: 13). *Ludus*, aan de andere uiterste zijde, tracht deze ‘anarchistische onrust’ in te binden met eentonige regels, autoritair bevel en kenmerkt zich door inzet, geduld, bekwaamheid en vernuft (Caillois, 2001: 13). Keren we wederom terug naar de hermeneutiek, dan zouden we kunnen stellen dat de reconstructieve en constructieve hermeneutiek zich meer in het *ludus* gedeelte bevinden en dat de deconstructieve hermeneutiek zich als een tegengesteld pool eerder in het *paidia* gedeelte ophoudt. Hoewel op te vatten als twee extremen is het hier echter ook belangrijk op te merken dat beide categorieën zich wel degelijk scharen onder de noemer ‘spel’. Derhalve zou ik de stelling willen verdedigen dat in het geval van het spel der hermeneutiek de deconstructieve hermeneutiek zich binnen de hermeneutiek beweegt en niet zozeer een ‘anti-hermeneutiek’ is.

Binnen de ruimte die deze twee polen beslaan kunnen we volgens Caillois, zoals eerder opgemerkt, vier verschillende categorieën onderscheiden die zich aan beide kanten van de twee polen kunnen bevinden. De eerste categorie is *agon*, het ‘concurrerende’ spel waarin strijd een vooraanstaande rol inneemt. ‘Gelijkheid’ is hierbij een belangrijke factor, beide deelnemende partijen dienen bij aanvang op gelijke voet te beginnen, of dit nou betrekking heeft op het aantal deelnemers, de snelheid, de bekwaamheid of iets anders. Een goed voorbeeld hiervan is de schaaksport, waar door middel van klassementen of minder pionnen voor de sterkste speler een evenwichtige speelsituatie wordt gecreëerd (Caillois, 2001: 14). In de praktijk blijkt deze notie van gelijkheid echter vaak moeilijk realiseerbaar. Om bij het voorbeeld van schaken te blijven kan bijvoorbeeld enkel het feit dat een speler als eerste mag beginnen al een onoverkombaar voordeel zijn. Bij buitensporten kan de zon die in het gezicht van de spelers van een team schijnt een wedstrijd in hun nadeel werken. Zo zijn er diverse voorbeelden te geven. Het doel van *agon* is ‘for each player to have his superiority in a given area recognized’ (Caillois, 2001: 15). Hiervoor is aandacht, oefening, volhardende toepassing en het verlangen tot winnen

nodig. Wanneer bij kinderen de persoonlijkheid begint te ontwikkelen, treedt reeds het competitieve element in hun spel. ‘Kinderlijke’ weddenschappen en wedstrijdjes worden vaak gekenmerkt door gewelddadigheid en het opzoeken van pijn. Zo kan er worden gewed wie het langst zijn adem in kan houden, het langst naar de zon kan kijken, het langst niet kan knippen enzovoorts. De consequenties van verliezen gaan ook vaak gepaard met het krijgen van stompen, klappen of krabben van de tegenstander(s). In dit kinderspel vindt *agon* zijn wortelen en in het ‘volwassen’ spel vinden we deze vormen van competitie in meer verfijnde gestalte terug (Caillois, 201: 17).

Zouden we de verschillende vormen van hermeneutiek trachten onder te brengen in de indeling van Caillois, dan kunnen we de reconstructieve hermeneutiek van onder andere Schleiermacher en Dilthey onder de noemer *agon* scharen. Het doel van de reconstructieve interpretatie is het ‘overwinnen’ van de vreemdheid van de te interpreteren uitdrukking (tekst, schilderij, gebouw, handeling etc.). De competitie lijkt echter niet helemaal eerlijk, daar de ‘tegenstander’, dat wil zeggen het geïnterpreteerde, niet aan zet kan komen. Een ‘tekst’ heeft immers vaak niet meer de mogelijkheid zich te ‘weren’ of een discussie aan te gaan. Het gewelddadige element van *agon* zien we dan ook in een dergelijke vorm van interpretatie terug.

De tweede categorie is *alea*, de Latijnse benaming voor het dobbelspel. Deze verzamelterm gebruikt Caillois om alle spelen aan te duiden waar de uitkomst buiten de controle van de spelers ligt. Voorbeelden hiervan zijn bijvoorbeeld dobbelspelen, roulette, kop of munt en de loterij. Waar bij *agon* wordt geprobeerd toeval zo veel mogelijk te elimineren, zien we dat bij *alea* het juist dit toevallige element is wat deze vorm van spel aantrekkelijk lijkt te maken. De gokspeler moet zich geheel overgeven aan het ‘lot’. *Alea* heeft niet als functie om de meest intelligente speler te laten winnen, maar kan juist individuele verschillen geheel doen laten wegvallen waarna spelers als totale gelijken zich over moeten geven aan het vonnis van de kans. *Agon* en *alea* lijken beiden te luisteren naar eenzelfde wet: de ‘creation for the players of conditions of pure equality denied them in real life’ (Caillois, 2001: 19). Er wordt als het ware een (tijdelijke) nieuwe wereld ontworpen. *Alea* is samen met *ilinx* te koppelen aan de deconstruc-

tieve hermeneutiek van Derrida, hier kom ik zo op terug.

De derde categorie is *mimicry*, het nadoen of zelfs het ‘worden’ van een fictief karakter. *Mimicry* kan zich op verschillende manieren manifesteren, maar het belangrijkste element is altijd dat de speler doet alsof hij iemand anders is, of zich als een ander voordoet aan anderen. Kinderspel imiteert vaak het volwassen leven, te denken valt aan verkleedpartijtjes, soldaatje spelen met nepgeweren of het spelen van ‘vadertje en moedertje’. Onder volwassenen zien we dergelijke verkleedpartijen ook nog wel terug, met als voornaamste voorbeeld het theater. Maar in een meer subtielere vorm zien we *mimicry* ook terug in bijvoorbeeld sportevenementen waar teams dezelfde kleding dragen. Het doel van *mimicry* is niet om zichzelf en de ander *werkelijk* te doen geloven dat de speler een ander is, maar het draait hier meer om fascinatie en het creëren van een magie (Caillois, 2001: 22). Deze categorie kunnen we verbinden met de constructieve hermeneutiek van onder andere Gadamer. Hoewel we nooit ‘werkelijk’ in de horizon van een ander kunnen treden, is, zoals ik hierboven reeds opmerkte, bij deze vorm van interpretatie het ‘je-kunnen-inleven’ in een andere horizon het belangrijkste element. Dit niet met het doel om daadwerkelijk de ander te worden, of een ander hiervan te overtuigen, maar om tot een horizonsver-smelting te komen. Dit zou gezien kunnen worden als het creëren van een nieuwe wereld, een magische handeling die iets in het leven roept wat er voor de inleving nog niet was.

Het probleem dat Derrida echter signaleert in de constructieve hermeneutiek tekent zich juist in een vergelijking met het spel goed af. *Mimicry* is immers het *doen alsof*, het blijft ‘niet echt’. Ondanks de goede bedoelingen van Gadamer blijft een ‘gesprek aangaan’ met een te interpreteren ‘tekst’ door middel van inleving een vorm van spelen. Je kunt nooit echt de ander worden. Zodoende blijft ook een constructieve interpretatie vaak eenzijdig en gaat het net als bij de reconstructieve hermeneutiek nog steeds vaak gepaard met een vorm van geweld. Dat de ‘magische bubbel’ van het constructieve gesprek gemakkelijk te doorbreken valt, bewees hij wel in zijn ‘debat’ met Gadamer in 1981 in Parijs, waar hij de dialoog met Gadamer demonstratief uit de weg ging.¹

Dat de constructieve hermeneutische aanpak in feite een vorm van spel is, wordt door sommige historici ook als zodanig (h)erkend. Zo stelt

mediëvist Laura Kendrick dat (moderne) historici in hun praktische werkwijze in grote lijnen schatplichtig zijn aan de ‘speelse’ methodologie van Huizinga. Niet alleen de inhoud van bijvoorbeeld *Herfsttij der Middeleeuwen* (1919) en *Homo Ludens* zijn belangrijk voor de wijze waarop veel historici nu te werk gaan, maar ook Huizinga’s werkwijze geldt als een voorbeeld. Kendrick:

[H]e explained play by himself playing – and in so doing invented the rules of an academic discipline. Huizinga’s theorizing about the cultural productivity of play followed upon his study of the European late-fourteenth and fifteenth centuries and his imaginative attempts, in *The Waning of the Middle Ages*, to understand medieval cultural phenomena, such as chivalry and courtly love’ (Kendrick, 2009: 43).

In het licht van de hierboven vastgestelde overeenkomst tussen de reconstructieve hermeneutiek van Gadamer en de *mimicry* van Caillois en de relatie die beider werken hebben met de theorieën van Huizinga, kunnen we enkele interessante dingen vaststellen. Ten eerste merk ik op dat niet alleen Gadamer’s theoretische opvatting dat het spel de kunst (en in het laatste deel van *Wahrheit und Methode* ook de taal en uiteindelijk de hele historische werkelijkheid) omvat, grotendeels op de gedachtelijnen van Huizinga rust, maar dat hij ook op een meer praktische wijze door hem lijkt te zijn geïnspireerd. We zouden Huizinga’s werkwijze met terugwerkende kracht reconstructief hermeneutisch kunnen noemen, die bovendien op grond van mijn van mijn eerdere argumenten als een *vorm van spel*, namelijk *mimicry*, kan worden gezien. Kendrick stelt dat Huizinga middels *imaginative attempts* bepaalde historische elementen tracht te verstaan. Zij spreekt in het kader van latere historici die op eenzelfde ‘speelse wijze’ naar de geschiedenis kijken ook wel van de verstaanstechniek van de *vision of the smiling eyes*, een manier om ‘teksten’ te verstaan die reeds sinds lange tijd tot stof zijn vergaan (Kendrick, 2009: 44). Kendrick:

‘In order to appreciate or understand them, one must imagine oneself into the situation of performance and playing of medieval love poetry or tournaments – an imaginative participation that Huizinga evokes here with his “vision of the smiling eyes.” Huizinga’s method, like that of certain romantic medievalist before him, was to treat interpretation and

understanding of medieval texts or cultural artifacts as a kind of game requiring that modern interpreters accept the absolute alterity of the medieval, setting it within a kind of magic circle, defining it as definitely not our ordinary life’ (Kendrick, 2009: 44).

Het behoeft geen uitleg meer dat Gadamer’s notie van horizonsversmelting en daarmee zijn constructieve hermeneutiek grote overeenkomsten vertoont met Huizinga’s *vision of the smiling eyes*. Het ‘anders zijn’ van een culturele ‘tekst’ speelt een grote rol in het werk van veel moderne historici en het ‘spel’ neemt hiermee een belangrijke positie in binnen de historische hermeneutiek. Veel historici gebruiken de *vision of the smiling eyes* als een middel om de lezer uit te dagen tot de *game of interpretation*, ofwel om hem uit de eigen ervaringshorizon te lokken in de door mij al eerder genoemde nieuwe ‘magische ruimte’ van de horizonsversmelting. Dit wordt bijvoorbeeld gedaan door historische studies te schrijven in de eerste-persoons-meervoud vorm (‘wij’), waarbij de lezer regelmatig wordt aangesproken met ‘jij’, om hem zo uit te dagen mee te doen met het interpretatiespel dat de historicus speelt (Kendrick, 2009: 47). Dat het hier om *mimicry* blijft gaan en nooit om een werkelijke inleving in bijvoorbeeld het leven van een middeleeuwse man of vrouw, wordt hierbij vaak erkend en benadrukt. Om vrij met Huizinga te spreken: ‘de speler is zich er van bewust dat hij speelt’. Dit is echter geen probleem, juist het speelse element zorgt ervoor, zoals Huizinga in *Homo Ludens* betoogt, dat er sprake is van culturele vooruitgang. De horizonsversmelting van Gadamer veronderstelt ook een beweging, waarin wordt geprobeerd de andere horizon in zijn anders-zijn te ‘verstaan’. Kendrick: ‘having no ‘magic cloak’, to turn us into medieval interpreters, we need to follow the rules of the game of interpreting like a medieval interpreter, rules that require respect for historical boundaries’ (Kendrick, 2009: 48).

We keren terug naar de laatste categorie die Caillois onderscheidt, namelijk *Ilinx*, het soort spelletjes dat draait om duizeligheid en tijdelijke verwarring. Het gaat hier veelal om fysieke activiteiten die de werkelijkheid voor een moment verstoren. Voorbeelden zijn het heel hard om je as draaien, een achtbaan of een hypnose ondergaan. Ook sensaties als hard naar beneden skiën en dansen kunnen worden geschaard onder *ilinx*. Zoals hierboven gesteld, zou de deconstructieve hermeneutiek van Derrida

geplaatst kunnen worden bij *alea* en *ilinx*. *Alea* sluit aan bij het gegeven dat de mens van Derrida bespeeld lijkt te worden, in plaats van dat hij zelf de wereld bespeelt. Bovendien lijkt het (taal)spel dat hij speelt een zelfde soort situatie te creëren als *alea*, namelijk het creëren van een pure gelijkheid tussen de dingen die hen in het echte leven wordt ontzegd. Zoals gesteld gaat zowel constructieve en reconstructieve interpretatie gepaard met ‘geweld’ doordat er – ondanks goede bedoelingen – vaak op ‘oneerlijke voet’ wordt gestart. De interpretatie gaat teveel uit van één kant en doet daardoor het geïnterpreteerde vaak weinig recht. De extreme verstrooiing en het ‘anarchisme van betekenis’ in Derrida’s deconstructieve hermeneutiek zorgt er echter voor dat alles op gelijke voet met elkaar ‘speelt’ (bijvoorbeeld door in *Éperons. De styles de Nietzsche* (1978) de door Nietzsche in de marge van zijn notitieboeken neergeschreven zin ‘Ik ben mijn paraplu vergeten’ centraal te stellen in zijn interpretatie). Hij zorgt er bovendien voor dat, net zoals bij *ilinx*, de interpreter voor een moment uit zijn *comfort zone* – zijn ervaringshorizon – wordt geslingerd om verdwaasd in de chaos van betekenis die Derrida achterlaat rond te dolen. In deel drie van deze paper kom ik terug op de rol van Derrida als ‘spelbreker’. Voordat ik mij hiertoe begeef, ga ik eerst nog verder in op de rol die Gadamer het spel toekent in de hermeneutiek.

Zoals eerder al gesteld, leunt Gadamer in zijn opvatting van het spel als een ‘alomvattend gegeven’ in grote mate op de speltheorie van Huizinga. Dit komt vooral tot uiting in Gadamer’s opvatting van spel als ‘*the essence of things*’ (Vikhagen, 2009: 2). In navolging van de kritiek van Heidegger op het subjectdenken (in de cartesiaans-kantiaanse traditie) bekritiseert Gadamer in zijn boek *Wahrheit und Methode* de ‘subjectivering’ van het ‘spel’, dat wil zeggen de opvatting dat de menselijke speler als subject het spel bepaalt. Bij Gadamer lijkt echter het spel *zelf* tot ‘subject’ van het spel te worden. Hij stelt de ‘geestesstaat’ en houding van degene die speelt ondergeschikt aan het spel, dat wil zeggen aan de ‘speelse houding’ van een kunstwerk (in latere hoofdstukken van *Wahrheit und Methode* en latere werken lijkt het begrip spel zich verder uit te breiden als alomvattend fenomeen, niet enkel meer binnen de kunsten). De rol van de speler hierin, is niet die van een vormend en bepalend subject, maar veeleer die van een katalysator van het spel. Gadamer maakt dus een onderscheid tussen het spel zelf en het ‘spelgedrag’ van de speler, dat hij schaarst onder andere sub-

jectieve vormen van gedrag (Gadamer, 1986: 107).

De spanning tussen ‘spel’ en ‘ernst’ zoals waargenomen in het werk van Huizinga is ook aanwezig in Gadamer’s speltheorie. Hij stelt dat voor de speler het spel niet ‘serieus’ is, omdat hij ‘speelt’. Het spel zelf wordt echter gekenmerkt door een ‘*heilige Ernst*’ (Gadamer, 1986: 107). De notie van ‘heilige ernst’ komt ook regelmatig terug bij Huizinga. Spel (en daarmee ook de dieperliggende ‘ernst’ ervan) kan enkel worden bereikt wanneer de speler zichzelf verliest in het spel, hoewel hij zich er wel van bewust blijft dat het ‘maar’ een spel is. Er lijken zich in de speler dus gelijktijdig twee tegengestelde houdingen af te spelen. Het ‘weten dat men speelt’ is daarmee een enigszins paradoxaal gegeven en in het weten van de speler dat hij speelt ‘weet hij niet precies wat hij “weet” door dit weten (Gadamer, 1986: 108)’. Precies daarom kan het antwoord op de vraag wat spel precies is niet in het ‘onwetend-wetende subject’ worden gelegd. Om deze reden richt Gadamer de focus op het ‘speels zijn’ van de dingen, meer in het bijzonder op de speelsheid van de kunst.

Het kunstobject is ‘kein Gegenstand [...], der dem für sich seienden Subjekt gegenüber steht. Das Kunstwerk hat viel mehr sein eigentliches Sein darin, daß es zur Erfahrung wird, die den Erfahrenden verwandelt’ (Gadamer, 1986: 108). Het ‘subject’ van de kunstervaring ligt hierdoor niet bij de subjectiviteit van de ervarende persoon of bij het kunstobject zelf, maar in de omvattende ervaring waarbinnen het kunstwerk en de aanschouwer zich beiden bevinden. De ‘*Seinsweise des Spieles*’ strekt zich daarmee verder uit dan enkel de horizon van de mens, maar bestaat ook wanneer er geen ‘speelse subjecten’ aanwezig zijn. Deze ‘speelse subjecten’ zijn eerder één van mogelijke wijzen waarop spel tot uitdrukking (*‘Darstellung’*) kan komen. Het Duitse ‘*Spiel*’ betekent van origine ‘dans’. Dit element van beweging speelt een belangrijke rol in Gadamer’s opvatting van spel. De beweging van spel heeft geen doel buiten zichzelf, het vernieuwt zichzelf continue. Wie of wat er speelt is hierbij niet van belang, evenmin of er een menselijk subject is dat het speelt of niet. Het spel manifesteert zich als het ware in de beweging als zodanig (Gadamer, 1986: 108). ‘Damit Spiel sei, muß zwar nicht ein anderer wirklich mitspielen, aber es muß immer ein anderes da sein, mit dem der Spielende spielt und das dem Zug des Spielers von sich aus mit einem Gegenzug antwortet’

(Gadamer, 1986: 111).

Een ander belangrijk kenmerk van spel, dat zich ook min of meer expliciet manifesteert in *Homo ludens*, is het gegeven dat spelen ook altijd een ‘gespeeld worden’ impliceert. Spel staat nooit geheel onder controle van de speler en het is groter dan de speelse handeling alleen. Degene die speelt is belangrijk voor de manifestatie van spel, maar wordt na aanvang van het spel ook vooral zelf gespeeld. Hieruit blijkt wederom dat het werkelijke subject van het ‘spel’ niet de speler is, maar in feite het spel zelf. Deze gedachte breekt met het Cartesiaanse subject, daar dit betekent dat het menselijk subject geen volstrekte autonomie heeft. Hoewel de mens in vele vormen van spel wel een belangrijke ‘katalysator’ is en ‘speelse’ dingen als kunst, theater en taal heeft geschapen, is hij niet heer en meester over deze vormen van spel en wordt zelf opgenomen in het geheel. Deze gedachte, zo zullen we in het volgende deel zien, speelt ook in het werk van Derrida een grote rol. Dat Gadamer echter, enigszins misleidend, alsnog blijft spreken van het spel als zijnde het ‘subject’, wordt hem door Derrida niet in dank afgenomen. In zekere zin is het nodig dat Gadamer blijft spreken in voor ons bekende termen, anders is er letterlijk geen beginnen aan het bedenken van een nieuw verstaan. Derrida’s deconstructie brengt echter de problemen van dergelijke ‘taaltradities’ aan het licht en breekt met conventies. Of speelt ook hij (het spel mee)...

Spelbreker

Hoewel Gadamer al een moedige poging doet te ontsnappen aan het ‘subjectdenken’, lijkt hij er toch niet onder uit te komen van een nieuw subject te spreken. Dat is niet vreemd, daar volgens de hermeneuticus Samuel IJseling gesteld kan worden dat:

[e]lke taaldaad, van welke aard die ook is, een bepaald kader [veronderstelt], een context die zowel talig als reëel is. [...] Zoals men zich geen enkel voorwerp en geen enkele gebeurtenis kan voorstellen of denken zonder horizon, zonder een tijdruimtelijke wereld en zonder andere voorwerpen of gebeurtenissen waarnaar verwezen wordt en waarop een voorwerp of gebeurtenis aangewezen is om er te zijn of te gebeuren, zo kan men zich evenmin een woord, zinsnede of tekst

voorstellen of denken zonder dat deze op één of andere manier verwijst naar een context en daarop aangewezen is om te kunnen worden gesproken of geschreven, gehoord of gelezen’ (IJseling, 1990: 9).

Met andere woorden, de speltheorie van Gadamer heeft enkel een bepaalde betekenis wanneer hij in een bepaalde context wordt geplaatst. Bij Gadamer is dat de ‘subjecttraditie’, waar hij zich tegen afzet, maar die juist daardoor ook de context vormt die het mogelijk maakt Gadamer in te begrijpen. Derrida trekt echter de gehele notie van ‘context’ in twijfel. Hij stelt dat een context voortdurend en tot in het oneindige naar alle kanten kan worden uitgebreid en dat daarmee het verschil tussen tekst en context onbeslisbaar is. De ‘grenzen’ die wij aan een context leggen zijn daarmee altijd willekeurig en kunnen bovendien worden verlegd. Hier komt wederom de notie naar voren die ik hierboven aanhaalde: er wordt iets beslist dat in feite ‘onbeslisbaar’ is. Wanneer een woord uit een context wordt gehaald kan het bovendien weer op een andere manier gaan functioneren en nieuwe betekenissen creëren. Deze ‘herhaling’ vindt niet alleen plaats wanneer ik bijvoorbeeld een citaat van IJseling opneem in mijn betoog en daarmee zijn woorden uit de oorspronkelijke context haal, maar ook al wanneer ik zijn woorden lees. Ik herhaal dan als het ware iets wat al is geschreven maar geef er nieuwe betekenis aan doordat ik er vanuit een bepaalde context (in dit geval mijn analyse van het ‘spel’) naar kijk. Derrida spreekt in dit verband ook wel van enten (IJseling, 1990: 10), een verwijzing naar het planten van stekjes van een boom of plant op een nieuwe plaats. Zoals dit kan worden gedaan met stekjes, kan ook een zinsnede of woord op een andere tekst of tekstueel veld worden geënt. Een zeer belangrijke opmerking voor de verloop van dit betoog is dat het volgens Derrida wel zo is dat elk ‘woordstekje’ op de een of andere manier op andere teksten geënt is, een tekst helemaal op zichzelf, zonder enige context, dat bestaat gewoonweg niet. Ook hierin is weer een parallel met het spel te vinden. Gadamer stelt:

‘Das menschliche Spiel verlangt seinen Spielplatz. Die Abgrenzung des Spielfeldes – ganz wie die des heiligen Bezirks, wie Huizinga mit recht betont – setzt die Spielwelt als eine geschlossene Welt der Welt der Zwecke ohne Übergang und Vermittlungen entgegen’ (Gadamer, 1986, 113).

Dit citaat is mooi om twee redenen. Enerzijds zou je kunnen stellen dat het in lijn ligt met Derrida's opvatting van woorden en zinsneden die als het ware spelen in een tekstueel veld. Anderzijds laat het citaat van Gadamer precies het problematische van het spel van interpretatie zien dat Derrida voor ogen heeft. Interpreteren doen we inderdaad altijd in een context, een speelveld, een 'tekstuele akker', of hoe je het ook wilt noemen. Dat is nodig omdat, zoals ook Derrida stelt, er altijd een context nodig is om betekenis te bewerkstelligen. Er zijn bepaalde regels nodig en natuurlijk de verschillende spelers. Echter, en daar ligt het problematische in het citaat, zoals spel nooit helemaal los staat van de wereld, zo staat een interpretatie ook nooit alleen. Het tekstuele veld verandert, er komen nieuwe 'entjes' in, sommige interpreteren zien entjes groeien die een ander eerder niet zag. Betekenisproductie en ook het verstaan laten zich daarom nooit volledig controleren en beheersen. En het lijkt niet toevallig dat ook Derrida in dat verband het woord 'spel' gebruikt om die ongrijpbare dimensie van het verstaan te benoemen. In *L'écriture et la différence* – in het hoofdstuk waarin het woord 'spel' reeds in de titel opduikt: 'La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines' – stelt hij, sprekend over de onmogelijkheid om de totaliteit van een bepaalde zaak uit te drukken, dat dit niet zozeer komt – zoals de klassieke hermeneutiek geneigd is te denken – doordat het onderwerp meer bevat dan de eindige mens tot uitdrukking kan brengen ('Il y a trop et plus qu'on ne peut dire'), maar omdat het verstaan wordt meegesleept in een onbeheersbaar spel:

'Mais on peut déterminer autrement la non-totalisation: non plus sous le concept de finitude comme assignation à l'empiricité mais sous le concept de jeu. Si la totalisation alors n'a plus de sens, ce n'est pas parce que l'infinité d'un champ ne peut être couverte par un regard ou un discours finis, mais parce que la nature du champ — à savoir le langage et un langage fini — exclut la totalisation: ce champ est en effet celui d'un jeu, c'est-à-dire de substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini. Ce champ ne permet ces substitutions infinies que parce qu'il est fini, c'est-à-dire parce qu'au lieu d'être un champ inépuisable, comme dans l'hypothèse classique, au lieu d'être trop grand, il lui manque quelque chose, à savoir un centre qui arrête et fonde le jeu des substitutions' (Derrida, 1967, 423).

Een tekst – of zoals Derrida het noemt een 'akker' – is dus wel eindig, maar het 'spel' regeert hier (een onbegrensd interpreteren), omdat de 'tekstuele akker' een 'tekstueel anker' mist en daardoor nooit (definitief) vastgelegd kan worden. Dat de teksten van Derrida's eigen hand zeer weloverwogen zijn geschreven en zijn gebruikte termen vaak welhaast 'kapot geanalyseerd' worden is dan ook geen toevalligheid. 'Levinas heeft ooit van Derrida gezegd dat hij onder (bijna) elk woord een bom, een mijn geplaatst heeft waardoor het levensgevaarlijk wordt deze woorden nog te gebruiken zonder uiterste voorzichtigheid en behoedzaamheid' (IJseling 1990: 11). IJseling noemt Derrida's werkwijze dan ook wel de 'techniek van de vertraging', een wijze waarmee Derrida zijn tekstuele veld als het ware aftast alsof het geheel in duister is gehuld (IJseling, 1990: 11). Deze 'onthaasting' staat in scherp contrast met de gehaastheid die het alledaagse leven – en zeker het alledaagse leven in onze moderne, snelle leefwereld met zijn overdaad aan prikkels – kenmerkt. Als eindige wezens kunnen we immers niet oneindig lang blijven stilstaan in het alledaagse verstaan. Het 'niet-denken' en 'niet-zeggen' is daarmee een onderdeel van het mens-zijn (IJseling, 1990: 13). Al het interpreteren is volgens Derrida een 'is-denken', ofwel het vellen van een oordeel. Maar zo is het leven nu eenmaal, de mens staat als het ware onder 'een dubbele wet' (IJseling, 1990: 14). Enerzijds kunnen en mogen we eigenlijk niet interpreteren omdat we dan altijd een oordeel vellen over iets 'onbeslisbaars'. Anderzijds moeten we wel! Ook bij klassieke hermeneutici als Dilthey treffen we dat inzicht reeds aan. De Mul:

'Dilthey merkt [...] herhaaldelijk op dat het de mens onmogelijk is om voortdurend te leven in het bewustzijn van de relativiteit van onze meest fundamentele uitgangspunten. Wanneer we dit besef voortdurend tot ons zouden toelaten zou ieder handelen en ieder denken worden verlamd. [...] De mens [moet] om te kunnen leven met zijn fundamentele eindigheid wel denken en handelen alsof hij eeuwige waarheden en waarden schept' (De Mul, 1993: 384).

Dit citaat verwijst wederom naar het mimetische karakter van de hermeneutiek. Tevens laat het de spanning zien die ook Derrida veronderstelt; we moeten en mogen eigenlijk niet interpreteren, maar anderzijds kunnen

we niet anders. Het is dan ook niet verwonderlijk dat het boek waarin Derrida een poging doet tot een radicaal nieuw filosofisch denken omtrent interpreteren te komen *Marges de la philosophie* (1972) heet. Net zoals hij Gadamer verwijt in de valkuilen van de filosofische tradities te vallen, lijkt hij zich niet over de ‘rand’ van de filosofie te kunnen begeven, maar balanceert hij er vervaarlijk op. Met zijn techniek van traagheid en zijn destructieve tekstanalyse legt hij regels bloot waarvan zijn filosofische ‘medespelers’ (– het is wellicht geen toeval dat de heren van *Monty Python* in een van hun sketches de grootste denkers van de wereld in toga en al op een voetbalveld plaatsten –) zich wellicht niet meer bewust zijn. Hij creëert letterlijk en figuurlijk een afstand van het speelveld, en kan daarom worden gezien als een – ietwat opstandige – commentator die het gebeuren van bovenaf aanschouwt en ontrafelt totdat er van het spel ogenschijnlijk weinig meer overblijft. Weer terugkoppelend naar de begrippen *ludus* en *paida* van Caillois kan mijns inziens worden gesteld dat dit niet betekent dat Derrida zich buiten het speelveld van de hermeneutiek zou bevinden. De deconstructieve hermeneutiek zou zoals eerder gesteld onder *paidia* kunnen worden geschaard en *ludus* en *paida*, zo stelt Vikhagen, vormen samen ‘a unity of order and disorder’ (Vikhagen, 2009: 2). Zoals verstaan en niet-verstaan onlosmakelijk en paradoxaal bij elkaar horen, zo verhoudt de destructieve, anarchistische, wanorde creërende hermeneutiek van Derrida (*paidia*) zich tot de andere, regelgebonden en overzichtelijkere vormen van hermeneutiek (*ludus*).

Huizinga stelt dat de spelbreker, degene die de regels ondermijnt, die het spel blootlegt en tegelijkertijd ontbindt, ook de cultuur ondermijnt. In zekere zin is Derrida te zien als een spelbreker. Tijdens het ‘debat’ in 1981 in Parijs, waar hij weigerde Gadamer aanbod om in een constructieve dialoog te treden aan te nemen, is hij letterlijk een spelbreker; hij speelt het ‘gespreksspel’ van Gadamer niet mee.² Echter, uit zijn eigen uitspraak dat een woord of zinsdeel nooit alleen kan staan, maar altijd een context nodig heeft, blijkt al dat ook zijn radicale, destructieve hermeneutische taalspel niet los kan staan van de rest. Sterker nog, zonder geschreven woorden en het ‘spel’ dat de andere hermeneutici zo braaf volgens de regels volgen, kan zijn destructieve hermeneutiek niet eens bestaan.³

In computergames zitten regelmatig *bugs* die maken dat de speler van

het spel kan breken met de regels van het spel zonder dat dit de intentie van de makers is geweest. Sommige spelers maken er zelf een spelletje van om zo veel mogelijk fouten in een spel te ontdekken en de game volgens nieuwe regels uit te spelen. Regelmatig leidt het creatieve gebruik van de bugs tot aanpassingen in de volgende game in de reeks en worden de ‘fout’ en het niet volgens de regels spelen onderdeel van het spel. Een voorbeeld hiervan is bijvoorbeeld de *hammer jump* in *shooter games*. Vikhagen:

‘Usually, and because of the impossible task of removing all programming bugs in a computer game, the ability to break rules is not intentional from the game developers. Such is the case for instance with the “hammer jump”. When players in first person shooter games discovered they could shoot into the ground while jumping at the same time, they often used this initially unintended feature to reach places where they could be safer or in other ways gain advantages, even though they would take damage while jumping. This feature turned out to be popular, and was included in later games, this time as an intended feature’ (Vikhagen, 2009: 4).

Het is hier, in de grijze zone tussen bug en *intended feature*, tussen *ludus* en *paida*, tussen orde en chaos, waar we Derrida kunnen plaatsen, in de marges van het verstaansspel. Zoals ik met Vikhagen laat zien, betekent dit niet zozeer dat Derrida een spelbreker is, maar dat hij zich op de rand begeeft, een moment balanceert en uiteindelijk toch weer deel wordt van het spel. Spel, zo stelt Huizinga is culturele vooruitgang. In feite is Derrida geen ‘spelbreker’ in de negatieve zin die Huizinga voor ogen heeft, maar zorgt hij met zijn destructieve aanpak voor meer – letterlijke en figuurlijke – speelruimte. Ook hij, in zijn rol van ‘spelbreker’, wordt uiteindelijk weer deel van het spel, al is het maar omdat ik zijn woorden nu herlees en hergebruik om tot dit betoog te komen.

Conclusie

In het voorafgaande heb ik getracht te illustreren dat het concept ‘spel’ in meerdere opzichten met de hermeneutiek verbonden is en dat het zien van de hermeneutiek als een spel verhelderend kan werken. Ik heb laten zien dat Derrida’s deconstructieve hermeneutiek niet als een ‘anti-herme-

neutiek' moet worden gezien, maar dat ook hij onderdeel uitmaakt van het 'verstaansspel'. Om dit te verhelderen heb ik laten zien hoe de deconstructieve hermeneutiek in het licht van Caillois' speltheorie op te vatten is als *paidia*, waar de constructieve- en reconstructieve hermeneutiek eerder als *ludus* te zien zijn; beiden vallen onder het 'spel'. De vergelijking tussen Caillois' vier vormen van spel – *agon*, *alea*, *ilinx* en *mimicry* – laat bovendien zien dat de verschillende behandelde hermeneutici ieder een eigen vorm van spel lijken te spelen, met eigen kenmerken en regels. Derrida begeeft zich daarbij regelmatig op de rand, maar kan mijns inziens niet worden gezien als een spelbreker in de negatieve zin zoals we die bij Huizinga vinden. Eerder creëert hij meer speelruimte voor het aanpassen en misschien zelfs wel veranderen van bestaande 'regels'. Tevens wil ik toevoegen dat het geenszins zo is dat een vergelijking van de hermeneutiek als spel zou impliceren dat de hermeneutiek een 'onserieuze' bezigheid zou zijn. In lijn van Huizinga kan worden gesteld dat juist spel een cultuurscheppende aangelegenheid is. Dat elke interpretatie onvermijdelijk een oordeel is en bovendien geen eeuwige waarheid, betekent niet dat we het dan maar zouden moeten laten. Dat kunnen we niet, zo hebben we al gezien, maar dat moeten we ook niet willen. Een totaal gedeconstrueerde werkelijkheid zou er een van extreme fragmentatie zijn waarin tussen de rondvliegende kluitjes tekstueel veld enkel nog de felrood knipperende woorden 'game over' vallen te ontwaren.

Elize de Mul (1987) heeft een bachelorgraad in de Theater- Film- Televisie en Nieuwe Mediawetenschappen (2010) en volgt momenteel de master Nieuwe Media en Digitale Cultuur (Universiteit Utrecht) en de master Filosofie van de Geesteswetenschappen (Erasmus Universiteit Rotterdam).

'Het spel der betekenissen' is ter afronding van het mastervak 'Filosofie van de geesteswetenschappen: Actuele thema's in de hermeneutiek' van prof. dr. Jos de Mul geschreven en nagekeken en voor publicatie in het ESJP genomineerd door dr. Awee Prins.

Literatuur

- Caillois, R. (2001) *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- De Mul, J. (1993) *De Tragedie van de Eindigheid*. Kampen: Kok Agora.
- De Mul, J. (in druk) 'Horizons of hermeneutics: Intercultural hermeneutics in a globalizing world'. In: *Frontiers of Philosophy in China*, Vol.2, 2011.
- Derrida, J. (1967) *L'écriture et la différence*. Paris: Éditions du Seuil.
- Derrida, J. (1978) *Éperons: Les styles de Nietzsche*. Paris: Flammarion.
- Derrida, J. (1989) *Marges van de filosofie*. Hilversum: Gooi&Sticht.
- Gadamer, H-G. (1986) *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophische Hermeneutik*. Gesammelte Werke. Band 1. Tübingen.
- Huizinga, J. (2008) *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Ijsseling, S. (1999) 'Jacques Derrida: een strategie van de vertraging'. In: Widdershoven, G. A. M., De Boer, T. (red.) *Hermeneutiek in Discussie*. Delft: Uberon: 16-22.
- Kendrick, L. (2009) 'Games Medievalists Play: How to Make Earnest of Game and Still Enjoy It'. In: *New Literary History*, Vol. 40: 43-61.
- Michelfelder, D.P. en Richard E. Palmer (1989) *Dialogue and deconstruction: the Gadamer-Derrida encounter*. Albany: State University of New York Press.
- Vikhagen, A. K. (2009) 'Gadamer's concept of play'. URL: http://sensuousknowledge.org/wp-content/uploads/2009/04/sk1_ak_vikhagen_spiel.pdf.

Notes

1 Zie Diane P. Michelfelder en Richard E. Palmer. (1989). *Dialogue and deconstruction: The Gadamer-Derrida encounter*, SUNY series in contemporary continental philosophy. Albany: State University of New York Press.

2 Zie Diane P. Michelfelder en Richard E. Palmer. (1989). *Dialogue and deconstruction : the Gadamer-Derrida encounter*, SUNY series in contemporary continental philosophy.

3 In het eerder genoemde 'La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines' merkt Derrida met betrekking tot (het spel van) de metafysica op: "[...] nous ne pouvons énoncer aucune proposition destructrice qui n'ait déjà dû se glisser dans la forme, dans la logique et les postulations implicites de cela même qu'elle voudrait contester" (Derrida, 1967, 412).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 3.0 Unported License. For more information, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>