

bespreking van:

Stefan Poser, *Glücksmaschinen und Maschinenglück. Grundlagen einer Technik- und Kulturgeschichte des technisierten Spiels* (Bielefeld: Transcript Verlag 2016) isbn 978-3-8376-3610-9

Dick van Lente, voor *Tijdschrift voor Geschiedenis*, 131/2 (2018)

“Spel spiegelt de samenleving”

In 1938 publiceerde de Nederlandse historicus Huizinga een baanbrekend boek, *Homo ludens*, ‘de spelende mens,’ waarin hij betoogde dat alle instituties en cultuur hun oorsprong hebben in spel. Ook al zijn samenlevingen, vooral de westerse, in de loop van de tijd steeds minder speels geworden, elementen van spel zijn nog steeds te zien op ieder terrein, van de kunsten tot het recht. Hij verklaarde dat uit de diep menselijke behoefte aan schoonheid, de drang om niet alleen te leven, maar goed te leven. Huizinga’s boek is in vele talen vertaald, vaak herdrukt en tot vandaag te koop in het Engels, Nederlands en Duits (en mogelijk andere talen). Toch is het thema ‘spel’ tot nu toe geen groot thema geworden in de geschiedschrijving, met uitzondering van de sportgeschiedenis (zie voor de Nederlandse geschiedschrijving bijvoorbeeld de de dbng, via de trefwoorden ‘spel’ en ‘sport’).

Tachtig jaar na Huizinga’s werk verschijnt nu de eerste grote historische studie over spel vanaf de industriële revolutie. Stefan Poser heeft hierover al meerdere essays gepubliceerd en in 2007 leidde hij de inrichting van een grote tentoonstelling in het Deutsches Technikmuseum in Berlijn en het Technisches Museum in Wenen.¹ Zijn boek gaat over de relatie tussen spel, techniek en maatschappelijke verandering. De techniekhistorische invalshoek is gekozen omdat sinds de industriële revolutie techniek en spel nauw met elkaar verweven zijn. Zo weerspiegelt populair speelgoed vaak technische ontwikkelingen – van modeltreinen tot spelcomputers. Bovendien zijn sommige speeltoestellen, zoals achtbanen, high-tech apparaten en worden nieuwe materialen, zoals plastics, toegepast in speelgoed, tennisrackets en plezierjachten. Veranderingen in populaire spelen weerspiegelen en verhelderen maatschappelijke veranderingen. Een goed voorbeeld zijn zwembaden. Het tot 1970 dominante type, het wedstrijdbad, verscheen in de jaren 1920, toen de sportcultus opkwam. Rond 1970 werd het steeds meer vervangen door het ‘zwemparadijs,’ waar het nauwelijks meer ging om zwemmen, maar om allerlei vormen van vermaak met water. Een ander voorbeeld zijn de botsautootjes op de kermis. Ze verschenen eveneens in de jaren 1920 en weerspiegelden de eerste glamour van het autorijden. Daarom imiteerden ze de laatste automodellen. Dat veranderde toen autorijden gewoner werd. Nu rijden fantasiewagentjes in een sfeer van discolicht en bijbehorende muziek, en heeft het botsautootjes-spel meer weg van het versiergedrag in de disco dan van autorijden.

Een andere reden om de verhouding tussen spel en techniek te onderzoeken is Huizinga’s stelling dat in moderne samenlevingen het spelelement steeds meer verdwijnt door een toenemende aandacht voor werk, productie en efficiëntie. Dat is volgens Huizinga goed te zien in de wedstrijdsport, waar de optimalisering van de gebezigde lichaamsbewegingen niet veel anders is dan de rationaliseringsprocessen in de industrie. Poser behandelt Huizinga’s stelling aan de hand van het wedstrijdroeien. De perfect synchrone beweging van de roeiers werd vaak vergeleken met een machine, soms in positieve, soms in negatieve zin. Maar Poser ziet er geen illustratie van Huizinga’s theorie in. Het roeispel werd weliswaar

¹ zie de fraai geïllustreerde bundel essays verschenen bij die tentoonstelling: S. Poser e.a., *Spiel mit technik* (Berlin, Wien 2007).

versmald tot een snelheids-wedstrijd (terwijl roeiboten voordien ook werden gebruikt voor bijvoorbeeld palingsteken en een soort tikkertje), maar het bleef een spel en wedstrijdroeiers veranderden niet in machines: ze spraken graag over het plezier tussen de wedstrijden door: elkaar nat spetteren en in het water gooien – en ook dat zijn vormen van spel. Poser kiest daarom niet Huizinga's theorie als raamwerk, maar dat van de Franse socioloog Roger Caillois, die in *Les jeux et les hommes* (1958) onderscheid maakte tussen vier vormen van spel, die zich alle bewegen tussen het spel met precieze spelregels, *ludus*, en het spontane spel van kinderen, *paidia*. Ook de vier vormen kregen Griekse namen: *agoon* (wedstrijd), *alea* (gokken), *mimicry* (nabootsen of rollenspel) en *ilinx* (roes). Spel komt niet alleen voort uit behoefte aan schoonheid, zoals Huizinga stelt, maar ook uit andere tijdloze behoeften, zoals lichamelijk bewegen en het zich verliezen in een roes (zoals wedstrijdssporters die soms ervaren, of achtbaan-liefhebbers). Poser laat zien dat deze elementen steeds aanwezig waren in de laatste 200 jaar. Wat veranderde is hun onderlinge verhouding en hun concrete vormen, en die weerspiegelen maatschappelijke verandering. Nieuwe, 'postmoderne' sporten zoals skateboarding, hebben, anders dan Huizinga ons zou doen verwachten, meer met virtuoos plezier maken van doen dan met winnen.

Het grootste deel van Posers boek is een uitvoerige behandeling van vier soorten spel in de negentiende en twintigste eeuw: roeien en zwemmen, kermis en pretparken, en speelgoed, met modelspoorbanen als casus. De bronnen zijn grotendeels Duits en (minder) Oostenrijks, en hier en daar vergelijkt hij met Engeland, de VS en (soms) Frankrijk. De gedetailleerde beschrijvingen van de technische ontwikkeling van roeiboten en elektrische treintjes zullen vooral de specialisten boeien, maar de analyses van de maatschappelijke betekenis van het spel is relevant voor veel historische thema's. De auteur had daaraan wel wat meer aandacht mogen besteden, maar omdat spel aan zoveel maatschappelijke veranderingen raakt, is dat een te grote opgave voor één boek. Een voorbeeld dat hij kort noemt is de massa oorlogsspeelgoed die gedurende deze hele periode werd gemaakt, en die, samen met stripverhalen en films, kinderen de glamour van geweld en oorlog bijbracht. Spel en speelgoed zijn daarom een goede ingang voor een cultuurgeschiedenis van geweld – en voor tal van andere thema's. Poser's studie biedt een uitstekend conceptueel kader en tal van voorbeelden die dergelijk onderzoek kunnen inspireren.