

B E R N A R D S U I T S

De Sprinkhaan

Het spel, het leven
en de utopie



In een vertaling van
Cyril Lansink

NOORDBOEK

© 2023 Bernard Suits | uitgeverij Noordboek

Illustraties: Frank Newfeld

Uitleiding: Thomas Hurka

Vertaler: Cyril Lansink

Vertaling van: *The grasshopper: games, life and utopia*

© 2005 Broadview Press

Omslagontwerp: Bart van den Tooren

Binnenwerk: Elgraphic

Druk: Wilco, Amersfoort

ISBN 978 90 5615 658 9

NUR 730

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van uitgeverij Noordboek, postbus 234, 8400 AE Gorredijk, Nederland – info@noordboek.nl.

De uitgeverij stelt alles in het werk om op milieuvriendelijke en duurzame wijze met natuurlijke bronnen om te gaan. Bij de productie van dit boek is gebruikgemaakt van papier dat het keurmerk van de Forest Stewardship Council (fsc) mag dragen. Bij dit papier is het zeker dat de productie niet tot bosvernietiging heeft geleid.



Noordboek is onderdeel van
20 leafdesdichten en in liet fan wanhoop bv

www.noordboek.nl

Inhoud

Inleiding: Wat op het spel staat	7
<i>door Cyril Lansink</i>	
Voorwoord	20
De spelers	21
1: De dood van de Sprinkhaan	27
2: Leerlingen	37
3: Constructie van een definitie	47
4: Quasi-spelers, valsspelers en spelbedervers	79
5: De lange weg naar huis nemen	89
6: Ivan en Abdul	99
7: Spelen en paradox	117
8: Bergbeklimmen	131
9: De omgekeerde weg	139
10: De opmerkelijke carrière van Porphyryo Sneak	153
11: De ziektegeschiedenis van Bartholomew Drag	177
12: Open spelen	193
13: Amateurs, professionals en <i>Games People Play</i>	211
14: Opstanding	231
15: De oplossing	247
Appendix: Gedachten over spelen	267
<i>door Bernard Suits</i>	
Appendix 2: Inleiding als uitleiding	293
<i>door Thomas Hurka</i>	
Verantwoording	317

INLEIDING

Wat op het spel staat

Cyril Lansink

In de filosofie zijn spel en sport – als subcategorie van het spel – zelden het thema. Waar de mens als denkend, arbeidend, politiek, religieus, moreel handelend, kunst scheppend en liefhebbend wezen van oudsher op veel wijsgerige aandacht mag rekenen, komt de spelende (en sportende) mens er bekaaid van af. *Homo ludens* speelt niet meer dan een kleine bijrol in het verhaal waarin filosofen de mens in al zijn gelaagdheid proberen te duiden. In de eeuwige zoektocht naar waarheid, zin en betekenis die de filosofie kenmerkt lijkt er voor haar bij de mens die (een spel) speelt maar weinig te vinden.

Misschien heeft deze veronachtzaming te maken met de persoon van de filosoof. Sport en spel associeer je immers niet zo gemakkelijk met de ernst, de bedachtzaamheid en het doorwrochte redeneren waar filosofen mee behept (moeten) zijn. Het beeld van de filosoof: hij denkt, praat, discussieert, doceert, schrijft. Je ziet hem niet zo gauw met een bal aan de voet over een veld rennen om een doelpunt te maken of zich in het zweet werken om al fietsend als eerste boven op een col aan te komen. Nee, als hij dan toch moet bewegen – tenslotte is hij niet alleen geest, maar heeft hij ook een lichaam – dan rustig wandelend. Wat als voordeel heeft dat hij gewoon door kan gaan met denken.

We hoeven echter niet op de man (of vrouw) te spelen om te be-

grijpen waarom sport en spel doorgaans zo weinig in het blikveld van de filosofie verschijnt. Is hun betekenis voor het leven niet domweg te marginaal? Er zijn toch veel belangrijker zaken waar we ons, denkend, toe moeten verhouden? Deze ogenschijnlijk retorische vragen krijgen steun in de taal. Het is maar een spel, zeggen we, of nog relativerender: een spelletje. Zo troosten we het kind dat nog niet tegen zijn verlies kan, een verlies dat al met al niets betekent. En zo zeggen we het ook tegen onszelf als we ons te veel hebben laten meeslepen door de spanning hoe een wedstrijd zal eindigen. Voetbal is de belangrijkste bijzaak in het leven, zo luidt een bekende uitspraak. Belangrijk dus, die sport, maar *als* bijzaak. Uiteindelijk is het maar een spel.

In dit ‘maar’ weerspiegelt zich de houding die we tegenover het spel (lijken te moeten) innemen. Een activiteit die ons op zijn tijd in beslag neemt maar die we altijd in perspectief moeten zien: het perspectief van een leven dat draait om werk, verantwoordelijkheid, zorg, liefde, politiek et cetera. Spelen, sporten – of kijken naar sport en spel – doen we als het werk gedaan is. Het is ter ontspanning, het spel geeft ons wat respijt. Het hoort bij de vrije tijd, de tijd die over is, de tijd ook die we nodig hebben om ons weer op te laden voor wat werkelijk van belang is, voor die dingen waarbij echt iets op het spel staat.

Het spel zou dus een soort ‘terzijde’ van het leven zijn, en mee-doen aan een spel – een spel spelen – zou in de hiërarchie van activiteiten ergens onderaan zitten. En als we er dan toch waarde aan moeten toekennen, dan is die vooral functioneel en instrumenteel: het spel is dienstbaar aan iets anders, iets dat verder niets met het spel te maken heeft. Sporten is goed, want bewegen houdt je gezond. Spelen leert je samen te werken en helpt kinderen in hun emotionele en sociale ontwikkeling. Spelen ontspant zodat we vervolgens weer productief kunnen zijn. Sport kanaliseert ongenoegens, laat frustratie afvloeien. ‘Geef het volk brood en spelen’: de Romeinen wisten al hoe het spel gebruikt kon worden voor politiek-sociale doeleinden.

Maar hebben we het spel zo wel goed begrepen? Ligt de waarde van het spel eerst en vooral in het instrumentele karakter ervan? Spelen en sporten – marginale bezigheden die op hun best toch ergens goed voor zijn. Mag het filosofische denken genoeg nemen met deze (halve) waarheid?

Het boek dat hier voor u ligt geeft een drievoudig ontkennend antwoord op deze vragen. Sterker, het biedt een radicaal alternatief voor de hierboven geschetste opvatting van het spel. Het hekelt niet alleen de instrumentalisering van het spel (de reductie van het spel tot zijn functie voor externe doelen), maar geeft het spel ook een centrale plaats in het ideale menselijke leven. In *De Sprinkhaan* wordt het perspectief omgedraaid, en een pleidooi gehouden voor een totale omkering van waarden. De mens speelt niet om te kunnen werken; hij werkt om te kunnen spelen, om zich te kunnen wijden aan het spel. De rechtvaardiging van het spel ligt niet in iets anders (bijvoorbeeld werk), het is zijn eigen rechtvaardiging. En het behoort tot het ideaal van het leven: het spel is een activiteit ‘waarom we andere dingen doen, maar dat we niet meer voor iets anders doen’. Het spel, het leven in het teken van spel, staat ‘hoger’ dan het werk, het leven in het teken van arbeid: het eerste vormt de rechtvaardiging voor het laatste. In *De Sprinkhaan* gaat het zelfs nog een stap verder: het zou de *enige* rechtvaardiging zijn.

Dit is een provocerende claim. Het is één ding om het spelen van een spel uit het verdomhoekje van het menselijk leven te halen, het is nog wat anders om deze activiteit tot het ultieme ideaal ervan te promoveren.

Is de auteur, wijlen Bernard Suits, erin geslaagd deze claim waar te maken? Ik laat het oordeel graag aan de lezer over. De lezenswaardigheid van deze klassieker, voor het eerst in Nederlandse vertaling, staat of valt echter niet alleen met het antwoord op deze vraag. Het is ook de weg ernaartoe die het boek uniek en de moeite waard maakt. *De Sprinkhaan* biedt de lezer geen erudiet overzicht van wat er zoal is gedacht over een bepaald thema, in casu het spel. Hier is geen filosoof aan het woord die het denken van andere filosofen samenvat,

uitlegt, becommentarieert en eventueel aanvult met een paar eigen gedachten. Eerder presenteert dit boek zich als een denken in actie: stap voor stap, argument na tegenargument ontvouwt en verdiept zich het voorliggende thema. Het is alsof een denkweg al doende wordt geplaveid, en je al lezend meemaakt hoe er een filosofie van het spel *ontstaat*.

Daarbij hanteert de auteur een bijzonder procedé, dat doet denken aan de Platoonse dialogen, maar ook aan het werk van Kierkegaard. Net als Plato en Kierkegaard maakt Suits in *De Sprinkhaan* gebruik van personages die belichamen wat ze denken. Is Socrates de protagonist in de wijsgerige discussies die Plato ‘optekent’, bij Suits is het de Sprinkhaan die de inhoud, betekenis en waarde van het spelen van een spel doordenkt. En de parallel gaat nog verder. Zowel het filosoferen van Socrates als dat van de Sprinkhaan is niet vrijblijvend. Ze staan allebei pal voor een ideaal van leven waarvan hun filosoferen de vrucht is. Maar terwijl daarbij hun (over)leven zelf op het spel staat, weigeren ze allebei de vluchtroutes die hun toehoorders en gesprekspartners hun voorhouden. Socrates zou Socrates niet zijn zonder de Apologie die hem uiteindelijk naar de gifbeker doet reiken; de Sprinkhaan zou de Sprinkhaan niet zijn als hij zijn speelse levenshouding zou verloochenen ten einde zijn leven te verlengen.

De dramatische inkadering maakt *De Sprinkhaan* tot meer dan een filosofische verhandeling over het spel. Speelt de auteur hier een spel met zichzelf en met de lezer? Had hij er niet ook gewoon een academische exercitie van kunnen maken? Zijn vorm en inhoud onafscheidelijk? Of had Suits ons precies hetzelfde kunnen vertellen over de betekenis van het spel in het leven van de mens zonder zich uit te leven in – en zich te verschuilen achter? – een gelaagd verhaal waarin nota bene een klein dier de hoofdrol speelt?

Hoe het ook zij, Suits’ boek heeft in de wereld van de serieuze filosofen een respectabele plek gevonden. In de sportfilosofie die zich de laatste decennia tot een aparte discipline heeft ontwikkeld wordt

De Sprinkhaan veelvuldig gebruikt en aangehaald.¹ En dan gaat het minder om *hoe* (speels) een en ander uit de doeken wordt gedaan dan om *wat* er wordt beweerd. Bovendien worden die beweringen ook zonder meer aan Suits toegeschreven, en niet aan de Sprinkhaan. Zo blijkt een bij uitstek niet-academisch, ja anti-academisch boek toch academisch ingekapseld te kunnen worden.

Maar zo vreemd is dat ook weer niet. Want hoezeer *De Sprinkhaan* ook afwijkt van een gewone filosofische tekst, het gaat in het grootste deel van het boek om een nauwgezette conceptuele analyse, om de ontwikkeling van (een) begrip. En het blijft daarmee schatplichtig aan een aloude filosofische traditie: het stellen en zorgvuldig onderzoeken van de wat-vraag. Filosofie is begripsvorming, begripsarticulatie, het achterhalen van de betekenis van woorden die we doorgaans op een al te vanzelfsprekende manier gebruiken om de werkelijkheid te verstaan en te beoordelen. Wat bedoelen we als we iemand vrij, moedig, rechtvaardig, gelukkig et cetera noemen? Weten we wel echt wat we dan zeggen? Wat is dat eigenlijk: vrijheid, moed, deugd, geluk? Of zoals in *De Sprinkhaan*: Wat doen we eigenlijk als we een spel spelen? Wat is dat voor activiteit? Om de waarde van het spel voor het leven te kunnen bepalen, moeten we eerst weten wat dat is: een spel. Of specifieker: om de Sprinkhaan te begrijpen, dat wil zeggen zijn claim dat het ideaal van het leven bestaat in het spelen van spelen, *playing games*, moeten we een begrip hebben van het spel, en kunnen instemmen met zijn definitie ervan.

Vanaf hoofdstuk 3 tot en met hoofdstuk 13 is *De Sprinkhaan* gewijd aan begripsbepaling, aan de definitie van het spel, of nauwkeurig: van het spelen van een spel. Daarbij wordt de Sprinkhaan geholpen door de Scepticus die onvermoeibaar met tegenargumenten probeert aan te tonen dat de door de eerste voorgestelde definitie niet voldoet. De definitie zou ofwel te ruim zijn, omdat ze activiteiten omvat die geen spel zijn, ofwel te nauw zijn, omdat ze

1 Voor het Nederlandse taalgebied zie bijvoorbeeld Jan Tamboer & Johan Steenberg, *Sportfilosofie* (Uitgeverij DAMON, 2000).

activiteiten uitsluit die juist wel een spel zijn. In zijn weerlegging van deze sceptische bedenkingen weet de Sprinkhaan niet alleen zijn definitie overeind te houden, maar krijgt het concept spel ook steeds meer inhoud.

Definiëren betekent be-palen, afgrenzen. Het zorgt ervoor dat we met reden het ene fenomeen kunnen onderscheiden van het andere. Maar ook dat we ogenschijnlijk verschillende zaken met reden onder dezelfde noemer kunnen plaatsen. Dat is precies wat Suits, in casu de Sprinkhaan met de kritische medewerking van de Scepticus, bewerkstelligt. Enerzijds laat zijn begripsanalyse zien hoe en waarom de activiteit van het spel verschilt van andere (doelgerichte) activiteiten, zoals het technisch-instrumentele handelen, het werken voor de kost, het volgen van de moraal, het acteren in de politiek of het voeren van een oorlog. Het spelen van een spel heeft een eigen dynamiek en sfeer die niet tot iets anders herleid kan worden. Het gaat Suits erom die eigenheid, die eigenaardigheid van het spel te onderzoeken en vast te leggen. En het is een reden te meer waarom hij zich keert tegen een functionele definitie van het spel: opgevat als functie voor iets anders blijft het eigene van het spel volledig ongedacht.

Anderzijds legt Suits met zijn definitie het overeenkomende, of zo men wil het essentiële, in alle vormen van spelen vast. Schaken, golf, hardlopen, hoogspringen, autoracen, kaarten – in Suits' analyse wordt duidelijk waarom allerlei verschillende activiteiten allemaal als voorbeelden van hetzelfde fenomeen beschouwd kunnen worden: het spelen van een spel. Maar wie uit deze voorbeelden afleidt dat het sociaal-competitieve element – je speelt om te proberen te winnen van een of meerdere tegenstanders – wel tot de definitie zal behoren, heeft het mis. Een spel kan ook individueel en niet-competitief zijn, hoeft niet om winst en verlies te draaien. (Het is een van de redenen waarom sport een subcategorie van het spel is.) Hoewel winnen van een ander het doel is in heel veel spelen (en zeker in sporten) maakt het strikt genomen geen deel uit van de definitie. Dat is opvallend omdat Suits/de Sprinkhaan in het begin

van hoofdstuk 3 het winnen als uitgangspunt neemt om een eerste duiding van het spel te geven. ‘Het doel van een spel is het spel te winnen’, zo staat er al in de tweede alinea.

Maar ook bijvoorbeeld in je eentje een berg beklimmen kan als een spel opgevat worden, zoals de Sprinkhaan in het korte hoofdstuk 8 beaamt. Het wedstrijdelement of het winstmotief is dus geen noodzakelijke voorwaarde om iets een spel te noemen. Wat dan wel? Wat hebben schaken, voetbal en bergbeklimmen gemeen? Wat is hetzelfde aan competitieve en niet-competitieve, sociale en individuele spelen?

Suits onderscheidt vier aspecten die in samenhang elk spel kenmerken. Ten eerste is een spel een doelgerichte activiteit. Je wilt iets bereiken – de koning van de ander schaakmat zetten, de finishlijn als eerste passeren, de top van de berg. Ten tweede gaat het erom dat je daarbij alleen die middelen gebruikt die door regels zijn toegestaan. Ten derde: de spelbepalende regels, of wat Suits de constitutieve regels noemt, verbieden het gebruik van efficiënte middelen ten gunste van minder efficiënte. Je mag de toren niet diagonaal over het bord bewegen, je moet in je baan blijven, je zult de stoeltjeslift niet gebruiken. De constitutieve regels maken het de spelers dus min of meer moeilijk(er) en dus uitdagend(er) om het doel te halen. En ten slotte: die regels worden door de spelers geaccepteerd, juist omdat ze het spel willen spelen. Zonder de vrijwillige aanvaarding van die regels geen spel. Terwijl we in het dagelijkse leven regels kunnen laken omdat ze ons beperken in onze mogelijkheden, omarmen we ze in het spel. De ‘beperkende’ spelregels staan ons niet in de weg, maar zijn juist het *sine qua non* voor wat we willen doen. Spelregels zeggen wat moet en niet mag, maar de acceptatie van dit moeten en niet-mogen maakt juist het spel mogelijk.

Met een elegante oneliner vat Suits/de Sprinkhaan zijn constructie van een definitie samen: *playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles*, het spelen van een spel is de vrijwillige poging om niet-noodzakelijke obstakels te overwinnen.

Hiermee is in grote lijnen het eigene van de spelactiviteit ge-

schetst. Iemand die een spel speelt probeert een doel te bereiken met behulp van door regels bepaalde 'inefficiënte' middelen; regels waaraan hij zich houdt, omdat hij dit spel wil spelen.

Een en ander betekent dat in een spel doel en middelen onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn. Het doel is niet onafhankelijk van die middelen verkrijgbaar. In het spel heeft het doel op zich geen betekenis of waarde, het gaat erom er *spelend* te geraken. Of: het doel krijgt pas zijn waarde door de activiteit van het spel waarin het wordt gerealiseerd. In het spel heiligt het doel niet de middelen. Het is eerder omgekeerd: de geëigende middelen heiligen het doel.

Zo heeft de sporter als doel om van zijn tegenstanders te winnen. Maar zijn winst telt alleen als hij die volgens de regels heeft behaald, en zijn winst telt meer als daarbij de uitdaging om zijn tegenstander(s) af te troeven groter is. Voor de bergbeklimmer is de top het doel, maar niet zonder meer. Hij wil niet op de top zijn, maar hij wil naar de top *klimmen*, stap voor stap, met alle moeilijkheden en obstakels die hij onderweg tegenkomt, met de berg als 'tegenstander' zogezegd.

Misschien de reden dat we bergbeklimmen toch een sport noemen.) In het spel geldt niet: het resultaat telt. Of beter: in het spel telt het resultaat alleen *door* de weg waarlangs dit resultaat wordt behaald. Iemand die de regels aan zijn laars lapt, een valsspeler, kan strikt genomen helemaal niet winnen! En: we bewonderen de bergbeklimmer niet omdat hij op de berg staat, maar omdat hij er op eigen kracht is gekomen, omdat het hem is gelukt om de berg al klimmende te bedwingen, te 'verslaan'.

Nu we ongeveer weten wat een spel is, en het stof van de definitiebepaling is neergedaald, kunnen we opnieuw en anders naar de waarde van het spel kijken. Suits' begripsanalyse maakt duidelijk dat die waarde niet instrumenteel of functioneel maar allereerst intrinsiek is: we spelen en waarderen het spel om het spel zelf, om de uitdaging ervan, het plezier dat die uitdaging geeft, om de moeite die het kost om het specifieke doel te halen dat in dit spel besloten ligt. Suits begrijpt het spel als het ware 'van binnenuit', vanuit de hou-

ding en de bezieling van de spelers. Wat de speler *als* speler drijft is het spel te spelen. De schaker wil schaken, de voetballer wil voetballen, de bergbeklimmer wil klimmen. Maar in die diversiteit van verlangens, zo toont Suits aan, schuilt het essentiële van elk spel: wat op het spel staat is het spel(doel) zelf, en niet iets erbuiten. Toegespitst: er is geen enkele noodzaak of reden om boven op die berg te staan dan het spel van het klimmen zelf, er is geen enkele noodzaak of reden om als eerste over de finish te komen dan de wielervedstrijd zelf. En ook al zijn er wellicht gemakkelijker manieren zijn om deze zaken voor elkaar te krijgen, de klimmer *als* klimmer en de wielrenner *als* wielrenner is er niet in geïnteresseerd.

Het kritische potentieel van Suits' spelbegrip en de waarde-opvatting die erin ligt opgesloten, is groot, zo is mijn overtuiging. En dat is nog een reden waarom zijn boek een vertaling verdient. We hoeven de Sprinkhaan niet helemaal tot het eind van zijn radicale utopische denken – zie hoofdstuk 14 en 15 – te volgen om dit potentieel te gebruiken voor een andere, minder vanzelfsprekende kijk op mens en samenleving. Het spelen van een spel en het denken erover leert ons belangrijke zaken over het menselijk leven en verlangen, over wat ons als mensen beweegt en in beweging houdt. Laat ik ten slotte, alvorens de Socrates van het spel zelf aan het woord te laten, daar nog enkele – speculatieve – dingen over zeggen.

De mens handelt niet alleen instrumenteel en functioneel, maar doet ook graag dingen om zichzelf wille, legt zich met andere woorden toe op activiteiten die het doel in zichzelf hebben. En misschien is het spel daarvan wel een van de meest duidelijke voorbeelden. Het kunstmatige, bedachte en triviale van de intrinsieke spel-doelen benadrukt immers des te meer dat het de spelers wel om iets anders *moet* gaan: niet om het 'wat' maar om het 'hoe'. Het valt immers niet te verdedigen dat het hoe dan ook van belang is dat het golfballetje in het gaatje ligt, de bal echt over de lijn is, dat er iemand even boven op een berg staat of dat de koning van de tegenstander zich reglementair niet meer kan verplaatsen. Als het spel voor de mens de moeite waard is, dan niet vanwege die doelen (het

‘wat’). Nee, maar wel vanwege die moeite (het ‘hoe’). (Die moeite sluit overigens niet uit dat het in het spel soms als vanzelf kan gaan: de wielrenner voelde zijn benen niet, het team zat in een flow...)

Aldus biedt de mens in zijn verlangen om een spel te spelen tegenwicht. Wie speelt onttrekt zich aan het instrumenteel-economische paradigma dat zo kenmerkend is voor onze tijd, een paradigma dat ons voorhoudt dat we alles wat we doen moeten afrekenen op wat het oplevert. Maar een spel spelen is wat anders dan productief zijn. Wat blijft er over van het spel? Een uitslag: winst of verlies... Na de schaakpartij zet je de stukken terug in de doos, waar ze geduldig wachten op de volgende partij. Na de top (waar je vanwege de kou maar heel even kunt blijven) wacht een doorgaans gevaarlijke afdaling en rest alleen een foto – of tegenwoordig een kort filmpje – als bewijs voor de buitenwereld dat de missie is geslaagd. Wat een speler (*als* speler, zo zeg ik erbij) beweegt is wat anders dan nut en opbrengst.

Ook laat het spel zien dat we het belang van efficiëntie als criterium om te beoordelen wat we doen moeten relativeren. Sterker nog, wie een spel speelt spot juist met de moderne obsessie met efficiëntie: hij *kiest* juist bewust voor de niet-efficiënte weg, en zijn voldoening ligt juist in de uitdaging en de moeite die *die* weg voor hem in petto heeft. In tegenstelling tot de homo economicus wil de homo ludens obstakels niet uit de weg geruimd zien; hij wil ze al spelend overwinnen. Waarom makkelijk als het ook moeilijk kan? In deze omkering van het ‘normale’ denken schuilt onder meer de charme van het spel en de aantrekkingskracht van de sport. Zijn de mooiste overwinningen in de sport niet de meest zwaarbevochten? Wil de rechtgeaarde sporter niet het liefst, zoals dat heet, op het voor hem hoogste podium acteren, daar waar de tegenstand het grootst is?

Elk spel speelt zich af binnen een kader van zelfgekozen obstakels en gekoesterde inefficiëntie. Maar daar horen twee kanttekeningen bij, waar ook Suits aandacht voor heeft. Ten eerste: het staat de speler, ofwel sporter natuurlijk vrij, nee het is hem geraden, om *vervolgens* zo efficiënt mogelijk op zijn doel af te gaan: de bergbe-

klimmer neemt de best mogelijke spullen mee, in de juiste hoeveelheid; de wielrenner spaart zoveel mogelijk zijn krachten tot de laatste col waarop de koers zal ontploffen; de voetballer laat de bal het werk doen, et cetera.

Ten tweede: die obstakels mogen niet onoverkomelijk zijn. Het goede, dat wil zeggen goed uitgedachte spel houdt het midden: het mag niet te gemakkelijk, maar ook niet te moeilijk zijn om het doel te halen. Een spel dat al te eenvoudig naar een voorspelbare uitkomst leidt, is vervelend en saai en zal weinig voldoening geven. Nee, ook niet de winnaar. Maar ook een spel waarin het doel voor de spelers, of bijna alle spelers, altijd buiten hun bereik blijft, is niet geslaagd te noemen. Wat de mens van het spel verlangt – opdat zijn verlangen om te spelen niet zal doven – is de uitdaging, het weerbarstige, het ongewisse, maar niet de onmogelijkheid. Laat het spel hier niet iets zien van het menselijk verlangen als zodanig?

Dit brengt me op het volgende punt. Het menselijk verlangen dat zich in het spelen van een spel manifesteert, staat haaks op het streven naar rationalisering, beheersing en controle (die moeten uitmonden in van tevoren vastgelegde gewenste uitkomsten of *targets*) dat in zoveel geledingen van de moderne maatschappij dominant is. En vormt er zo een impliciete kritiek op: dit streven doet geen recht aan wat de mens als zingevend wezen eigenlijk beweegt, wat hij eigenlijk verlangt.

Wie een spel speelt weet dat hij geen controle heeft over de afloop ervan. In elk spel zit altijd iets onvoorspelbaars, spelend reiken we naar een doel maar we beschikken er niet over. De uitkomst staat niet op voorhand vast. Dit is voor spelers (en toeschouwers) echter geen reden om zich van het spel af te wenden. Integendeel, het maakt deel uit van de aantrekkelijkheid ervan.

Het heeft dan ook iets paradoxaals: de verregaande inspanningen in de professionele sport om team en spelers zo optimaal en gecontroleerd mogelijk richting het gewenste doel te krijgen. Van uitgedokterde trainingsprogramma's en wetenschappelijk onderbouwde voedingsschema's tot de zorgvuldige verkenning van het parcours en het

eindeloos inslijpen van spelpatronen (of het nemen van penalty's), tot de dure aankoop van een extra verdediger die ook op het middenveld uit de voeten kan – men heeft er, zoals dat heet, alles aan gedaan en niets aan het toeval overgelaten. Maar ook al staan alle parameters op groen en lijken alle obstakels weggenomen, eenmaal in de wedstrijd gaat het toch vaak anders dan gedacht, is er het verrassende, het onverwachte, maken geluk en pech het verschil en blijken 'momenten' beslissend – een geniale ingeving, een aarzeling, een *lucky shot*, een lekke band, een gouden wissel, de raadselachtige slechte dag... De rationalisering van de sportbeoefening kan niet verhinderen dat het spel toch zijn onbeheersbare gang blijft gaan. Gelukkig maar.

Dat het bereiken van het doel in het competitieve spel ongewis blijft, ondanks de verwoede pogingen zoveel mogelijk onzekerheden weg te nemen, heeft echter nog een evidentere reden. Met de nadruk (die ook Suits legt) op het winnen als het doel zouden we het bijna vergeten: waar winnaars zijn, zijn ook verliezers. En die tweede groep is aanmerkelijk groter dan de eerste. Het doel in het spel is vaak exclusief, het is maar voor weinigen weggelegd. Er kan er maar één de eerste zijn, er is in Parijs maar één gele trui te vergeven. Het grootste 'obstakel' in het spel is de ander, de tegenstander die tegelijkertijd een medestander is, omdat hij met ons hetzelfde spel wil spelen, en daarbij hetzelfde doel nastreeft. Als we een spel spelen, verlangen we impliciet naar iemand die dezelfde kant op wil én 'in de weg staat', iemand die zowel meebeweegt als zich teweerstelt. Maar opnieuw: maakt het spel hier niet iets duidelijk over het menselijk verlangen – het verlangen naar betekenis en zin in een *sociale* wereld – als zodanig?

Suits heeft het er nauwelijks over, maar het vloeit wel degelijk voort uit zijn analyse: wie een spel speelt verhoudt zich ook tot de mogelijkheid van mislukking en ontluistering – de wedstrijd gaat verloren, de klim strandt honderd meter onder de top, de finish wordt niet gehaald. Het besef van die mogelijkheid is inherent aan het verlangen het doel te halen dat het spel motiveert. Maar dit besef staat het verlangen niet in de weg, het geeft het zijn ultieme zin.

Wie niet durft te verliezen, zal zich niet aan het spel wagen. Een spel spelen zal in de praktijk dus minstens ook een oefening in de kunst van het verliezen moeten zijn.

Deze oefening, deze kunst – ook al betreft het hier maar een spel – beantwoordt mijns inziens meer aan wat het leven eigenlijk is dan de controledrift, de beheersingsdrang en het instrumenteel-ratio-nele handelen waarmee we (tevergeefs) grip op dit leven denken te krijgen. Het is dan ook verleidelijk om Suits' fraaie definitie van het spelen van een spel – de vrijwillige poging om niet-noodzakelijke obstakels te overwinnen – toe te passen op het leven zelf, met dien verstande dat er in de poging die het leven is *meer* op het spel staat, en dat de obstakels die de mens in zijn leven tegenkomt soms wel een noodzakelijk (noodgedwongen, noodlottig) karakter hebben.

Het spelen van een spel – een bijzaak of een 'terzijde' van het leven. En het denken erover: niet meer dan een van de vele zijpaden die de filosofie kan inslaan. Of verdient het toch een centralere plaats in het menselijk bestaan? En speelt het een grotere rol in ons zelfbegrip dan we vermoeden? Wellicht dat dit wonderlijke boek de lezer aanzet om verder over deze vragen na te denken.