

# Reboot #9

## Zotheid, Spel en Spelen

Carla Hoekendijk

3 juni 2009

*Deze tekst is door Carla Hoekendijk uitgesproken op 3 juni 2009 in het kader van Reboot.*

Ook ik sta hier op het plein tussen:

1. het beeld van Erasmus
2. en het beeld van Bas van Vlijmen
3. en door die twee beelden tegenover elkaar te plaatsen ontstaat er een samenspraak van die twee beelden - een confrontatie, een relativering een ontmoeting
4. en dan is er nog het beeld dat ik daar tussen sta.

Voor mij leveren deze beelden een paar gedachten op die ik graag met u hier wil delen.

Aan de ene kant van mij staat het beeld van **Bas**. Het is het beeld van de decodering van de DNA van Marjolein Kriek, en een afdruk (print) van Marjolein's complete genoom (DNA). Het is een beeld van de mens als patroon van nucleotiden, dat door de kunstenaar weer opnieuw geprint en in de vorm van een stapeling als beeld gecodeerd wordt.

Een beeld dat voor mij een representatie vormt van een wetenschappelijk kijk op de wereld, die omschreven zou kunnen worden met begrippen *als analytisch*, en een streven naar een alomvattend verklaring van de wereld, waarbij we geneigd zijn om de kennis die uit dat wetenschappelijk denksystemen voortkomt te interpreteren als waarheid...

En aan de andere kant staat het beeld van de **lezende Erasmus**, een beeld van een Nederlandse culturele representant van tolerantie, die pleit voor geweldloos wereldburgerschap. Erasmus meent dat je verdraagzaamheid kunt bereiken door een vrije dialoog, door kritisch denken en verdraagzaamheid ten opzichte van andersdenkenden.

Hij bepleit de relativering van de kerkelijke denkwijzen die hij als mensenwerk interpreteert, en houdt een pleidooi voor de relativiteit van 'de waarheid' en vraagt respect voor afwijkende standpunten, gewetensvrijheid en verantwoordelijkheid voor omgeving en medemens.

Erasmus wil graag de zotheid van het menselijk handelen laten zien en zet zijn lezer bij voorkeur op het verkeerde been en poogt om de absolute zekerheden weg te nemen, te ontregelen, en te relativieren i.p.v. te denken in vaste patronen.

Het beeld van **Erasmus heeft jaren eenzaam op het plein gestaan**. Het heeft nu met het beeld van Bas gezelschap / een pendant gekregen. Samen vormen zij een verbeelding van twee parallelle werelden, die van de strenge en die van de speelse wetenschap, waarbij Erasmus het - in mijn ogen - de laatste tijd moeilijk heeft gekregen, nu de zotheid, de relativering en het spel het dreigen te begeven onder de ernst van de wetenschap en haar waarheidsclaims.

Het speelse weten van Erasmus vraagt om vrijheid van geest, vraagt om het loslaten van de letter zoals ook blijkt uit de opmerking van Osvaldus Myconius lofrede als hij bij de begrafenis van Erasmus over hem opmerkt dat Erasmus meent dat: "Het (...) verkeerd (is) om als kinderen te blijven vasthouden aan de letter en niet op te groeien tot **de vrijheid van de geest**."

Die Erasmiaanse spelende geest, zou zich in de huidige Hollandse tijdgeest ongemakkelijk voelen. We lijken in Nederland wat huiverig voor zotheid, ironie, spot en (milde) kritiek en pleidooien voor het relativiteren van 'de waarheid' worden in een land van mensen met lange en zeer gevoelige tenen steeds zeldzamer.

Deze tijdsgeschiedenis vinden we ook terug in het huidige onderwijs met als gevolg dat er ook daar steeds minder ruimte is voor de spelende geest.

We lijken in het onderwijs het spelen te zijn vergeten en het speelkwartier is nog slechts een interruptie van het onderwijs dat meer en meer gericht is op het ontwikkelen van cognitieve vaardigheden. Spelen, spel laat staan de zotheid van ons eigen bestaan en de relativering van de waarheid staan in het huidig onderwijs maar mondjesmaat op het menu.

Onze huidige grote middelbare scholen, hogescholen en universiteiten lijken meer op leerfabrieken: we hebben een lineaire gemechaniseerde beeld van productie van goederen omgezet naar het onderwijs, waarin we streven naar efficiëntie en doorstroom en waarin we afgerekend worden op elk 'gelukt exemplaar' dat we met een diploma de deur uit sturen.

Erasmus zou ons er heftig om bekritisieren. Hij meent dat iedereen zelfstandig moet leren denken als basis voor het relativieren van absolute waarheden, die in onze tijd niet meer alleen van de kerk komen maar ook van onze moderne kerk, de wetenschap van het weten. Op de quasi wetenschappelijke slogan 'meten is weten' zou Erasmus reageren met de vraag, maar 'weet u ook te meten?'

Zijn eigen onderwijsopvatting staat in het teken van een motto van Seneca: 'Non scholae sed vitae discimus' - 'niet omdat de school het wil, maar omdat het leven erom vraagt'. Erasmus hecht erg veel waarde aan het onderwijs voor het aardse leven en de spil van het onderwijs is volgens hem de onderwijzer, de leermeester, die meer moet doen dan kennisoverdracht. Erasmus meent dat je van kinderen moet houden, omdat je ze anders niets kunt leren en wat je ze dan wil leren moet afgestemd zijn op iemands aanleg en interesse.

Het aardse leven dient het uitgangspunt te zijn waarin de menselijke ratio door onderwijs en opvoeding ontwikkeld moet worden. En dus concludeert Erasmus worden mensen "(...)niet geboren, maar gevormd... "

Ook de relativerende mens wordt dus niet geboren. Een dergelijke levenshouding wordt gemaakt. We zijn dus niet gepredestineerd voor spel en ironie en dankzij de wetenschap weten we dat het gen voor spelen en relativeren nog niet is gevonden: spelen is kennelijk iets waar we niet mee geboren worden, maar dat gevormd kan worden in onderwijs en opvoeding.

Spelen als levenshouding vraagt om vertrouwen op creativiteit, op het kennen van de waarheden van de wetenschap en de vrijheid om daar op een andere manier mee om te gaan. En als we maatschappelijk vinden dat dit een gewenste houding is, dan is er de vraag waar we ons een dergelijke houding kunnen eigen maken en deze kunnen ontplooien.

Met Erasmus ben ik dan geneigd om dat te plaatsen in onderwijs en opvoeding.

Dat vraagt om onderwijs systemen waarin er tijd is voor leraren en leerlingen om met elkaar de relativiteit van opvattingen te bediscussiëren en verwondering een veel prominentere plaats te geven dan nu het geval is in ons onderwijs.

Om de verwonderingen weer een plaats te geven komen de nieuwe mogelijkheden voor veel mensen wellicht uit een onverwachte en misschien ook wel verdachte hoek: computergames

Dankzij de ICT ontwikkelingen in de afgelopen decennia zijn we nu in staat om nieuwe interactieve systemen te maken, die de basis vormen van games. Tegelijkertijd is er ook een hele generatie aan het opgroeien voor wie dergelijke systemen en de daaruit voortvloeiende games een grote mate van vanzelfsprekendheid hebben.

Zij spelen massaal computergames in hun vrije tijd, waardoor spelen voor hen een belangrijk onderdeel is van hun sociale interactie. Niet het passief tv kijken van hun ouders, maar het actief samen spelen, waarbij de games steeds meer vrijheid toestaan voor de spelers om niet alleen volgens de voorgeschreven regels, maar ook volgens de eigen regels te kunnen interacteren.

De passie van jongeren voor spel en spelen ( games) en hun spelende levenshouding zou door het onderwijs serieus genomen moeten worden. Het onderwijs zou er goed aan doen om via het gamen de spelende levens- en leerhouding weer binnen het onderwijs vorm te geven: gamen als het DNA van het moderne onderwijs.

En wellicht draagt dat in de komende decennia bij aan een paradigmawisseling waarin we de wereld van beheersbare rationale eeuwige waarheden kunnen relativiseren en kunnen ombuigen naar meer intuïtieve tijdelijke en onzekere interpretaties van de wereld en de waarheid. En ook onszelf kunnen zien als de Erasmiaanse zotten die vasthouden aan de kleine zekerheden van letter en geest.

Carla Hoekendijk is kunstenaar en adviseur op het gebied van interactieve media, games en kunst. Zij werkt op dit moment o.a. aan het opzetten van de opleiding game-development van de Hogeschool van Amsterdam.