

Hoofdstuk 3 Spel en Semiotiek

"No cognitive activity is more uniquely human than symbolization"

Judy S.DeLoache - 1996

3.1 Inleiding

Semiotiek is de wetenschap die zich bezighoudt met de bestudering van tekensystemen. Van Zoest (1978) omschrijft semiotiek als "de tak van wetenschap die zich bezighoudt met het bestuderen van tekens en alles wat daarmee te maken heeft, zoals tekensystemen en de processen die zich bij het gebruik van tekens voordoen" (p. 11). Jorna (1997) verwijst naar de definitie van Posner (1979): "De semiotiek bestudeert alle soorten tekenprocessen in de communicatie en de uitwisseling van informatie tussen mensen, tussen mensen en andere organismen en binnen organismen in het algemeen" (p. 257). Jorna verbreedt deze definitie tot: "Semiotiek is de studie van alle soorten teken- of symbolsystemen in de communicatie en de uitwisseling van kennis, in de vorm van gegevens, tussen en in informatieverwerkende systemen, zoals mensen, andere organismen en machines" (p. 257). Deze laatste definitie neem ik als uitgangspunt voor de behandeling van de relatie tussen semiotiek en spel.

Het woord 'semiotiek' is afgeleid van het Griekse woord 'semeiôn' dat voor 'teken' staat, ofwel het woord dat het begrip 'teken' representeert. Het zijn vooral linguïsten, literatuurtheoretici, esthetici en culturele antropologen die semiotische onderzoeken doen over de meest in de belangstelling staande tekensystemen, te weten die van de taal, literatuur, kunst en cultuur.

Piaget (1972) heeft de aandacht gevestigd op de semiotische of symbolische functie in het spel:

Aan het einde van de senso-motorische periode, tussen anderhalf en twee jaar, verschijnt een functie die van fundamentele betekenis zal zijn voor de evolutie van het latere gedrag. Bedoeld is het vermogen van de representatie, waarmee men door middel van een 'betekenaar' naar iets anders kan verwijzen (naar het 'betekende'; dit kan zijn een object, een gebeurtenis, een begrip, etc.). De betekenaar heeft niets met het betekende gemeen en is er alleen door deze representerende functie mee verbonden. Wij kennen deze functie in de vorm van de taal, de mentale beelden, het symbolische gebaar etc. (p. 54).

Aangezien de linguïsten ook een onderscheid maken tussen symbolen en tekens kiest Piaget voor de term 'semiotische functie'. Zijn onderscheid tussen 'betekenaar' en 'betekende' maakt

duidelijk dat hij aansluit bij de opvatting van de psycholinguïst Ferdinand de Saussure (1857-1913).

In deze studie wordt de aandacht voor de semiotiek en het belang daarvan voor de theorievorming van het spel, verbreed naar de Angel-Saksische stroming, met als belangrijkste vertegenwoordiger de Amerikaanse filosoof Charles Sanders Peirce (1839-1914). Wanneer we ook het spel als een tekensysteem opvatten dan is kennis van de verschillende semiotiekopvattingen van belang. Het gaat daarbij om de vraag welke plaats de semiotiek, waarin betekenisverlening zo'n belangrijke rol speelt, kan innemen in de theorievorming op het gebied van het spel.

Gedachtevorming omtrent tekens en 'be-teken-en', als expressie van zingeving door de mens, dateert weliswaar al van eeuwen her maar aan de eigen, unieke bijdrage daarin van het jonge, zich ontwikkelende kind is tot nu toe vanuit de semiotiek geen expliciete aandacht gegeven. Dat is op zijn minst verrassend omdat immers juist in het spel van het jonge kind de eerste stappen op weg naar de volwassen betekenisverlening worden gezet.

3.2 Visies op tekens en tekengebruik

Reeds de Stoïcijnen hielden zich bezig met het tekengebruik. Zo gold bij hen de gedachte:

dat de werkelijkheid begrijpelijk is in haar structuur én haar werking. De menselijke kennis kan zich een duidelijke voorstelling vormen van de realiteit en haar 'vatten' of 'grijpen' in de kataleptikè fantasia, het omvattende beeld. Zij heeft dus niet alleen begrip van, maar ook greep op de werkelijkheid, die ervoor gemaakt is om begrepen te worden en dan ook vol zit met verborgen signalen (Bor, Petersma & Kingma, 1996, p. 43).

In de vierde eeuw gaf Augustinus (354-430) in *De doctrina christiana* de volgende uiteenzetting over tekens:

Daarom zeg ik nu (...) over tekens dat niemand daarbij moet letten op wat zij zijn, maar eerder op het feit dat zij tekens zijn, dat wil zeggen: op dat waarnaar zij als teken verwijzen. Een teken is namelijk iets dat buiten de vorm waarin het zich aan de zintuigen voordoet, nog iets anders in het bewustzijn oproept. (...) Als wij rook zien, begrijpen we dat er ergens vuur is (...), als de bazuin schalt, weten de soldaten dat zij moeten oprukken of terugtrekken of wat het krijgsbedrijf verder vraagt (Bor e.a., 1996, p. 55).

Het onderscheid tussen tekens formuleerde Augustinus als volgt:

Er zijn dus twee soorten tekens: natuurlijke en vastgestelde tekens. Natuurlijk zijn de tekens die zonder dat iemand het wil en zonder dat er sprake is van enige aandrang om verwijzende tekens te geven, uit zichzelf iets anders buiten zichzelf te kennen geven. Op die manier verwijst rook als een teken naar vuur. Want hij doet dat niet omdat hij naar iets anders wil verwijzen, maar op grond van ervaring, aandacht en herinnering

wordt begrepen dat daar ergens vuur is, ook al is er alleen maar rook te zien. (...) Vastgestelde tekens daarentegen zijn de tekens die levende wezens in hun onderlinge verkeer vaststellen om, voor zover zij kunnen, hun gemoedsbewegingen (...) naar buiten te brengen (Bor e.a., 1996, p. 55).

Thomas van Aquino (1225-1274) maakt, in zijn commentaar op *De Anima* van Aristoteles, ook een onderscheid tussen wat iets 'van nature' is en de betekenis die iets op grond van 'conventie, afspraak' krijgt. Een uiting van een dier, 'an utterance' stelt hij tegenover de naamgeving door mensen, 'a noun': "a noun is an utterance that signifies" of anders gezegd "a noun is an uttered sign" (Martin, 1989, p. 19). Geen enkele naam heeft een betekenis 'van nature', alleen de conventie, de afspraak bepaalt die betekenis, waardoor het een teken wordt van iets anders. Dat houdt tevens in dat de 'actuele' betekenis van iets moet worden onderscheiden van de 'mogelijke' betekenis.

Rousseau (1712-1778) heeft verschillende opmerkingen gemaakt over het tekengebruik door kinderen. In Boek I van zijn *Emile of over de opvoeding* (1762) beschrijft hij het belang van tekens voor de ontwikkeling van het kind door in zijn vierde maxime te stellen: "U moet aandachtig hun taal en tekens bestuderen, om op deze leeftijd waarop een mens nog niet tot veinzen bij machte is, hun verlangens te kunnen onderscheiden al naar ze onmiddellijk uit de natuur voortkomen of uit de opinie" (p. 89). Hij ziet het gebruik van tekens echter ook als iets dat het kind kan afleiden van het leren door de natuur, rechtstreeks via de omgang met de werkelijke objecten: "Waartoe dient het, hun een catalogus van tekens in het hoofd te prenten die voor hen niets concreets vertegenwoordigen? Zullen ze niet de tekens leren wanneer ze de dingen leren?" (p. 121). Hij is ook niet voor een vervangen van het echte voorwerp door het teken, tenzij het niet anders kan: "In het algemeen geldt dat u nooit een teken in de plaats moet stellen van het object zelf, tenzij het niet te tonen valt; want het teken eist alle aandacht van het kind op, zodat hij vergeet dat het ook nog een object voorstelt" (p. 159). Rousseau pleit voor een tekengebruik waarbij de hersenen niet worden gebruikt om droge feiten te onthouden maar juist ideeën waarnaar het kind kan gaan leven:

Nee, de natuur heeft de hersenen van het kind de soepelheid die ze zo geschikt maakt voor het opnemen van velerlei indrukken, niet gegeven om er de namen van koningen in te prenten, jaartallen, heraldische, kosmografische en aardrijkskundige termen, en al die andere woorden die op zijn leeftijd geen enkele betekenis hebben en die op geen enkele leeftijd van nut zijn, waarmee zijn trieste, dorre kinderjaren worden overstelpt; de natuur heeft dat gedaan opdat alle ideeën die het kind kan bevatten en die hem van nut zijn, alle ideeën die bijdragen tot zijn geluk en die hem ooit inzicht zullen schenken in zijn plichten, er al vroeg, in onuitwisbare tekens, zullen worden ingegrift, en hem levenslang tot leidraad zullen blijven dienen, op de manier die het meest past bij zijn aard en vermogen (p. 121).

Twee eeuwen later merkt Langeveld (1964) op dat zingeving het bestaan kenmerkt van de mens en van het zich ontwikkelende kind. Over zingeving, betekenisverlening en het gebruik daarvan in het bestaan zegt hij: "Die Voraussetzung des Kindes der Welt gegenüber, dass sie sinnvoll sei, geht zurück auf die Grundtatsache des Menschseins: dass der Mensch der Welt einen Sinn zu geben hat" (p. 142).

Langeveld brengt een onderscheid aan tussen verschillende vormen van zingeving, zoals 'open zingeving', 'gratis zingeving' en 'personale zingeving'. Hij hanteert de volgende omschrijvingen:

Offene Sinngebung (...) ist diejenige Deutung, die wir im offenen Zusammenleben, in offener gemeinschaftlicher Arbeit mit den Mitmenschen aufbauen. Es ist die Sinngebung welche im Einverständnis entsteht und besteht. Das ist die Welt, die wir im Wachen gemeinsam haben. (...) Es gibt sodann eine darüber hinaus zuerteilte 'unverbindliche Sinngebung'. Sie ist nur der Welt gegenüber unverbindlich, sie ist aber keineswegs strukturlos. Ich meine das Weltbild des Spiels. Wir sehen wie die Dinge dort keine feste Bedeutung haben. Was jetzt in offener Sinngebung ein Messer heisst, kann bald eine Brücke, eine Schranke, ein Soldat, ein Haus sein (p. 143).

De 'personale zingeving' ('die persönliche Sinngebung') noemt Langeveld (1964) "die Art und Weise, wie ich mich als Person konstituiere. Denn ich gestalte in meiner Person die Welt nach dem Sinn, den Ich-und-Welt als duale Einheit für mich haben" (p. 143). Dat Langeveld de ingewikkeldheid van het proces van zingeving, van betekenisverlening, ondanks zijn nauwkeurige formuleringen, niet onderschat blijkt wanneer hij spreekt van "die ungeheure Kompliziertheit der menschliche Deutungsarbeit" (p.144).

Hellendoorn (1992), stammend uit de school van Langeveld, sluit daarop aan en stelt over de zingeving: "De mens is in de wereld, leeft in een voortdurende wisselwerking met de wereld, (...) die wereld is in hoge mate open, dat wil zeggen er zijn maar weinig vastgelegde betekenissen. Het is vooral de mens zelf die de wereld betekenis geeft". En, verwijzend naar Langeveld (1955) en Lubbers (1966) merkt Hellendoorn op: "De mens kan dus niet alleen zin geven, maar móet dit ook doen" (p. 34). Zij stelt ook dat de personale zingeving een sterk affectieve kleuring heeft en dat betekenissen sterk bepaald worden door de reeds gevormde belevingsorganisatie, van binnen uit. Bij het ontstaan daarvan zijn echter de betekenissen die van buiten af worden toegevoerd van overwegend belang. Hiermee wordt tevens de verbinding met de 'open zingeving' gelegd.

De systematische bestudering van het proces van betekenisverlening (semiosis) en daarmee van het tekengebruik, is pas in de twintigste eeuw goed van de grond gekomen. In die zin is de semiotiek een jonge tak van wetenschap die twee hoofdstromingen kent, de Europese en de Angelsaksische. De eerste stroming sluit aan bij de algemene taalwetenschap

waarvan de Zwitser Ferdinand De Saussure (1857-1913) als toonaangevende figuur kan worden beschouwd. Van Zoest (1986) merkt op dat volgens De Saussure de taal moet worden bestudeerd als een systeem van tekens, waarbij hij een onderscheid maakt tussen de taalsystematiek enerzijds en het taalgebruik anderzijds. De Saussure was van mening dat taaltekens niet de enige tekens zijn. Vandaar ook zijn gedachte dat de taalwetenschap, opgevat als de studie van een bepaald soort tekens, onderdeel zou moeten zijn van een algemene tekenleer. Dik e.a. (1986) merken daarover op dat De Saussure de term 'langage' gebruikt voor het verschijnsel taal in het algemeen, en binnen de 'langage' onderscheid maakt tussen 'langue' (de taalsystematiek) en 'parole' (het taalgebruik en de taaluitingen). Volgens De Saussure vormt 'langue' het eigenlijke object van de taalwetenschap en is 'parole' een individuele uiting van de taalgebruiker. Begrippen als 'systeem' of 'systematiek' zijn wel van toepassing op de taal als instrument, maar niet op het taalgebruik als vorm van menselijk handelen. De andere, Angelsaksische, stroming heeft als grondlegger de Amerikaanse filosoof Charles Sanders Peirce (1839-1914), die onder andere geldt als vertegenwoordiger van het *pragmatisme*. Deze term gebruikt Peirce zelf om het onderscheid aan te geven met het pragmatisme. Peirce wil benadrukken dat betekenissen hun oorsprong vinden en gekoppeld zijn aan handelingen en dat in het pragmatisme een te eenzijdig accent was komen te liggen op het praktische nut van handelingen. Peirce zet zich ook af tegen het begrip 'praktikalisme' dat door James (1842-1910) wordt gepropageerd, die de begrippen 'praktisch' en 'pragmatisch' vrijwel aan elkaar gelijk maakt.

Peirce heeft, in de tijd gezien reeds eerder dan De Saussure, een semiotisch begrippenkader ontworpen dat, zoals van Zoest (1978) zegt: "geen voorbeeld neemt aan de algemene taalwetenschap (...) en bovendien een groter gebied omvat" (p. 12). Van Zoest (1978) merkt op dat:

Peirce zijn overdenkingen op het gebied van de semiotiek wel al aan het eind van de vorige en het begin van deze eeuw heeft neergeschreven, maar dat het tot de jaren dertig van de twintigste eeuw heeft geduurd voordat die een begin van aandacht kregen. Vooral Charles Morris in Amerika en Max Bense in Europa hebben aan de geschriften van Peirce bekendheid gegeven. Maar het heeft tot de jaren zestig geduurd voordat die bekendheid wat groter werd. (...) Peirce was zowel aan De Saussure als aan degenen die zich door hem hadden laten inspireren onbekend (p. 11).

De Franse semioloog Roland Barthes (1986) neemt een eigen positie in door te stellen:

"Zo zal de semiologie bij haar onderzoek, ook al is dat in eerste instantie op niet-linguïstisch materiaal gericht, vroeg of laat op de taal (in de gewone zin van het woord) stuiten, niet alleen bij wijze van model, maar ook als ingrediënt, als tussenschakel of als betekenis. De semiologie is dus misschien geroepen om op te gaan in een translinguïstiek, met enerzijds als object mythen, verhalende literatuur,

journalistiek, en anderzijds onze beschavingsgoederen, voor zover zij gesproken worden (in de pers, het prospectus, het vraaggesprek, de conversatie, en misschien zelfs de innerlijke taal van de fantasieën" (p. 78).

De opmerking van Barthes over de "innerlijke taal van de fantasieën" is interessant in verband met verbeeldend spel. In die spelvorm speelt immers bij de vorming van spelbeelden de taal een grote rol, hetzij als uitdrukking van de innerlijke taal, hetzij als talige expressie die de spelbeelden begeleidt.

Van Weelden en van Berckelaer-Onnes (1993) benadrukken het belang van innerlijke taal voor het denken in al zijn facetten. "Innerlijke taal kan een soort innerlijke dialoog worden. Als mediatie helpt taal de mens zich los te maken van hetgeen hem direct prikkelt" (p. 16). En Dumont (1985) citerend: "De taal verandert de sensomotorische wereld van een concrete, handelings- en voorstellingsgebonden wereld in een communiceerbare, corrigeerbare, gerelativeerde wereld". Van Weelden en van Berckelaer-Onnes (1993) voegen daaraan toe:

Het zich los maken van de sensorische schema's betekent dat signalen tot symbolen worden, ze vervangen de dingen die niet meer aanwezig hoeven te zijn of te bestaan om benoemd te kunnen worden; de namen krijgen dan op zichzelf betekenis. We noemen dat representatie. Zo verwijst de taal niet alleen naar de werkelijkheid, maar wordt zelf tot werkelijkheid (p. 16).

En over het belang van taal voor de kinderlijke ontwikkeling merken zij op:

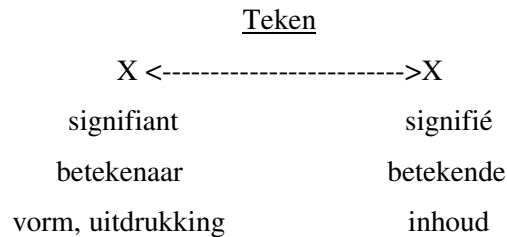
"Bij jonge en niet-sprekende kinderen wordt de innerlijke taal manifest in hun spel en tekeningen. In het spel zien we welke betekenis aan de dingen of de gebeurtenissen wordt toegekend. Bij sommige taalontwikkelingsstoornissen, waaronder die van het autistisch syndroom, komt innerlijke taal niet, nauwelijks of ten dele tot stand" (p. 16).

Het teken volgens de opvatting van De Saussure wordt door Dik en Kooij (1986) omschreven:

als een bepaalde vorm die betrokken is op of verwijst naar een bepaalde zaak (...). Een vorm kan immers alleen naar een bepaalde zaak verwijzen wanneer aan die vorm een bepaalde 'betekenis' gehecht is die deze verwijzing bepaalt. (...) Het is daarom beter, volgens De Saussure, om het teken (in het bijzonder het taalteken) te beschouwen als een eenheid van een bepaalde vorm én een bepaalde betekenis: het 'signe' heeft dus een vormaspect (signifiant) en een betekenisaspect (signifié), die elkaar wederzijds bepalen. (p. 89).

Ter verduidelijking voegen Dik en Kooij (1986) eraan toe: "We kunnen dus bv. zeggen: het taalteken BOOM bestaat uit een signifiant: de woordvorm 'boom', en een signifié: de betekenis 'boom', die het mogelijk maakt over bepaalde zaken te spreken in de buitentalige werkelijkheid" (p. 62).

Schematisch weergegeven ziet de tekenopvatting van De Saussure er als volgt uit:



Barthes (1986) vat de opvatting van De Saussure als volgt kernachtig samen: "Het teken bestaat dus uit een betekenaar en een betekenis. De betekenaars vormen de uitdrukkingslaag, en de betekenissen de inhoudslaag (p.102) En: "De betekening kan men opvatten als een proces; het is de akt die betekenaar en betekenis verenigt, met als resultaat het teken". (p.108).

Dik en Kooij (1986) stellen: "Een van de fundamentele eigenschappen van het taalteken is, dat de relatie tussen signifiant en signifié in principe zuiver conventioneel of arbitrair is, dat wil zeggen dat er geen natuurlijke relatie bestaat tussen de vorm en de betekenis van een taalteken" (p. 90). In de volgende paragraaf komt dit aspect nog uitgebreider aan bod.

3.3 De begrippen Beeld, Teken en Symbool

In ons land heeft Kwakkel-Scheffer (1983) haar studie *Beelden in Woorden* gewijd aan het gebruik van de term 'beeld' in theorie en praktijk van de beeldcommunicatie, de in Nederland sinds de jaren vijftig ontwikkelde kinderpsychotherapiemethode. Daarbij komen achtereenvolgens Buytendijk (1932), Vermeer (1955), Langeveld (1964), Van der Zeyde (1969) en Lubbers (1966) aan bod. Terwijl de drie laatstgenoemden veelvuldig gebruik maken van het begrip 'beeld' blijkt dat zij hun omschrijvingen en toepassingen van dat begrip 'beeld' ontleen aan Buytendijk en Langeveld en dat zij geen eigen definities geven.

Buytendijk (1932) citerend geeft Kwakkel-Scheffer (1983) diens omschrijving weer van het begrip 'beeld': "de verschijningswijze van de dingen om ons heen in hun pathische karakter" (p. 15), waarbij onder het pathische wordt verstaan:

De onmiddellijk-tegenwoordige, zintuiglijk aanschouwelijke, nog vóór-begripsmatige communicatie. (...) Dit pathische karakter van het beeld wordt dan tegenover het gnostische geplaatst. Strauss (1930a) omschrijft deze twee aspecten aldus: 'Das gnostische Moment hebt nur das *Was* des gegenständlich Gegebenen, das pathische das *Wie* des Gegebenseins hervor' (Kwakkel-Scheffer, 1983, p. 15).

Buytendijk (1932) omschrijft het begrip 'symbool' als "een zin-beeld (symbool) - d.w.z een beeld, dat de zin van het werkelijke draagt" (p. 105). Langeveld (1964) brengt nog een andere nuancering aan, namelijk die tussen "het beeld, dat aan de ander (de waarnemer) verschijnt en het beeld zoals het aktueel verwezenlijkt wordt door het subjekt. De eenheid van *beschouwing* en de eenheid van *beleving* dienen onderscheiden te worden" (p. 434).

Kwakkel-Scheffer (1983) verwijst bij haar inventarisatie van terminologie inzake de term 'beeld' slechts eenmaal naar de term 'teken'. Zij doet dat bij het bespreken van de categorie-indeling van het begrip 'beeld' bij Langeveld die een onderscheid maakt tussen symbolische beelden, fantasiebeelden en imaginatieve beelden. Onder de eerste categorie worden beelden verstaan "die op symbolische wijze naar de werkelijkheid verwijzen, hetzij met afbeeldend karakter (zoals de handwijzer), hetzij zonder (zoals het symbool in de formele logica dat 'tegengestelde-van' betekent)" (p. 61). Kwakkel-Scheffer geeft aan dat, waar Langeveld van 'symbolische beelden' zou spreken, zij zelf, zich aansluitend bij Plokker (1962) het woord 'teken' zou verkiezen.

Volgens Plokker (1962) worden de begrippen 'Teken' en 'Symbool' vaak door elkaar gehaald, hetgeen verwarrend werkt. Bij de omschrijving van een 'teken' ('sign' of 'signal') als "een verwijzing naar het voorkomen in verleden, heden of toekomst van een ding, een gebeurtenis of situatie", verwijst hij naar Langer (1951). In Plokker's tekenopvatting is het van belang dat "de aangeduide zaak even klaar en helder is als het teken zelf. Een teken is dus direct vertaalbaar" (p. 117). Plokker's visie op tekens houdt in dat 'subject' staat voor 'individu'; 'teken' staat voor 'significans' en 'object' staat voor 'significatum'. De verhouding bij het 'teken' is dus als volgt: subject - **teken** - object, ofwel : individu - **significans** - significatum. Over het symbool merkt hij op: "Een *symbol* is veel gecompliceerder. Het verwijst niet naar dingen, gebeurtenissen of situaties, maar naar de respectieve voorstellingen daarvan". De verhouding bij het 'symbool' is dan ook anders dan bij het 'teken' en wel: subject - **symbool** - voorstelling - object. Het *verschil* tussen het 'teken' en het 'symbool' is voor Plokker dat het 'teken' primair een onverhulde verwijzing naar iets inhoudt terwijl het symbool primair een (verhullende) representatie van iets vertegenwoordigt. Het *overeenkomstige* in 'teken' en 'symbool' formuleert Plokker (1962) aldus: "Hoewel veel gecompliceerder van structuur dan het teken heeft het symbool een overeenkomstige, nl. een cognitieve functie, het deelt iets mee" (p. 117). Kort samengevat komt het er op neer dat zowel 'teken' als 'symbool' iets meedelen maar dat respectievelijk verwijzend en representerend doen, dat wil zeggen op een directe en indirecte manier, anders gezegd: op een onverhulde en verhulde wijze.

Door het woord 'teken' te verkiezen boven het woord 'symbolisch beeld' kiest Kwakkel-Scheffer (1983) in feite voor een beperkter omschrijving van deze beeldcategorie; het gaat om een onverhulde verwijzing naar iets. Hoewel zij zich daar niet uitdrukkelijk over uitspreekt lijkt zij het gebruik van het woord 'symbool' te reserveren voor de categorie van de 'imaginatieve beelden', waar Langeveld van spreekt als beelden "waarin de werkelijkheid, zoals ze de mens persoonlijk aandoet, gestalte aanneemt" (p. 61). De imaginatieve beelden zijn voor haar vergelijkbaar met wat zijzelf thematische expressie noemt: "de beelden die in spelvorm of anderszins gestalte krijgen en die het daardoor mogelijk maken dat we iemands belevingen leren kennen" (p. 62).

We zien de visie van Plokker op 'symbool' en 'teken' deels terug in het schema dat Dumont (1971) geeft wanneer hij de verschillende systemen van betekenissen behandelt in het licht van het psycholinguïstische model van Osgood. Het betreft betekenisverlening als: "informatieverwerkend proces waarbij het gaat om de relatie tussen input en output" (p.98). Dumont (1971) zegt daarvan:

Betekenis heeft iets als het verwijst naar iets wat het zelf niet is: de bal verwijst naar rollen, de rammelaar naar slaan, het blok naar pakken. Er ontstaat de differentiatie tussen het waargenomen ding (bal, rammelaar) en wat het betekent (het rammelen, het rollen) (p. 99).

Dumont geeft de verhouding weer tussen het 'betekenende' (significans) en het 'betekende' (significatum) waarbij hij 'symbool' en 'teken' respectievelijk verbindt met 'ding' en 'realiteit'. Dumont gebruikt het begrip 'ding' in plaats van 'object' en relateert het aan 'symbool' terwijl Plokker (1962) 'dingen, gebeurtenissen en situaties' verbindt met het 'teken'.

Eco (1976) levert een geheel eigen bijdrage aan de discussie inzake het onderscheid tussen symbolen en tekens door te stellen dat er eigenlijk niet van 'tekens' gesproken moet worden maar van 'tekenfuncties':

Properly speaking there are not signs, but only sign-functions. (...) A sign-function is realized when two functives (expression and content) enter into a mutual correlation. (...) Thus signs are the provisional result of coding rules which establish transitory correlations of elements, each of these elements being entitled to enter - under given coded circumstances - into another correlation and thus form a new sign (p. 49).

Weer een andere visie vinden we bij Gonzales & Kohlers (1982) over wie Van Meel (1989) vermeldt dat zij, beïnvloed door de filosoof Nelson Goodman, menen dat er bij symbolen, naast een verschil in functie, ook een verschil in soort informatie bestaat. Zij onderscheiden 'dichte' symbolen, zoals gebaren en afbeeldingen, die geen specifieke betekenis hebben en niet voor iedereen naar hetzelfde verwijzen, en 'discrete' symbolen, zoals woorden, die dat juist

wel hebben. Zij verduidelijken dat hoewel woord en gebaar verschillende soorten informatie kunnen verstrekken en verschillende functies kunnen uitoefenen, dit niet betekent dat het één superieur is aan het ander. "Juist doordat beide systemen een ander soort informatie vrijgeven en andere functies vervullen kunnen ze, mits goed gecoördineerd, elkaar versterken in het communicatieproces" (p. 201).

De hierboven vermelde auteurs samenvattend blijkt dat hun diverse visies wel een eigen duidelijkheid creëren maar dat er geen overeenstemming in de begripsomschrijving is. De eenduidige hantering van de begrippen 'teken' en 'symbool' wordt er daardoor niet eenvoudiger op.

3.4 Verbeeldend spel en de semiotische functie

Piaget en Inhelder (1972) hebben een eigen bijdrage geleverd aan het onderscheid tussen 'symbolen' en 'tekens'. Zij doen dit bij het beschrijven van de representatie als een vaardigheid waarover het kind moet gaan beschikken om de werkelijkheid te kunnen transformeren en benoemen dit als 'de semiotische of symbolische functie' (p. 54). Zij stellen voor om niet alles wat te maken heeft met representatie 'symbolisch' te noemen maar om samen met de linguïsten die nauwkeurig onderscheid maken tussen 'symbolen' en 'tekens', "de term 'semiotische functie' te gebruiken wanneer het gaat om processen, die betrekking hebben op het geheel van onderscheiden betekenaars" (p. 54). De in complexiteit toenemende verschijningsvormen van de semiotische functie noemen zij achtereenvolgens "*de zelfstandige imitatie, (...) het symbolische spel of verbeeldingsspel, (...) het mentale beeld* en tot slot (...) *het verbaal oproepen van niet op het moment zelf plaats hebbende gebeurtenissen*" (p. 56).

Piaget en Inhelder geven aan dat de instrumenten waarvan de semiotische functie zich bedient in twee categorieën kunnen worden onderverdeeld: "de *symbolen* (...) die als betekenaar wel zelfstandig zijn, maar toch een zekere gelijkenis vertonen met het betekende en de *tekens* die willekeurig of conventioneel zijn" (p. 59). Over het teken zeggen zij verder:

Het teken (...) is conventioneel en daarom noodzakelijkerwijze collectief. Het kind krijgt het aangeboden en hij maakt het zich eigen door middel van imitatie, maar deze keer voltrekt de imitatie zich wel als het zich eigen maken van een model in de buitenwereld; alleen behandelt en gebruikt het kind dit model onmiddellijk op zijn eigen manier (p. 59).

Daarmee is duidelijk dat Piaget in zijn omschrijving van de semiotische functie uitgaat van en aansluit op de linguïsten en met name op de semiotische theorievorming van De Saussure. Het begrip 'semiotische functie', zoals door Piaget en Inhelder gebruikt, maakt derhalve deel uit van theorievorming binnen tekensystemen, semiotische systemen.

Dik en Kooij (1986) merken op dat filosofen een drievoudig onderscheid hebben gemaakt dat voor elk tekensysteem van belang is, te weten:

de syntaxis, de semantiek en de pragmatiek van het tekensysteem. De syntaxis betreft de vormelijke opbouw van tekens en beschrijft uit welke elementen ze zijn opgebouwd en hoe deze elementen met elkaar zijn verbonden. De semantiek betreft de conventionele betekenissen die met de tekens verbonden zijn. En de pragmatiek heeft betrekking op de manier waarop de tekens gebruikt worden en op de effecten die door tekengebruik bereikt worden (p. 27).

Wanneer we verbeeldend spel ook opvatten als een semiotisch systeem hebben we met deze drie aspecten te maken, omdat deze spelvorm niet alleen een individueel uitdrukingsmiddel is met 'toevallige' kenmerken maar een instrument met een eigen systematiek. Een uitwerking daarvan is te vinden in de theorievorming van de formele spelanalyse vanuit het fenomenologisch perspectief (Vermeer, 1955). Over verbeeldend, illusief spel zegt Vermeer:

De fenomenale structuur van het spel laat rijkdom aan mogelijkheden, labiliteit, ongerichtheid en plasticiteit zien en heeft de tendens zich van alles, wat richting aangeeft, bepaald is en zich vastlegt, te verwijderen. De existentiële structuur, die zich kenmerkt door dubbelzinnigheid laat in het moment, waarin de dubbelzinnigheid opgeschort is de vanzelfsprekende bepaaldheid los. De beelden zijn dan vrij en verlenen het spel zijn dynamisch evenwicht (p. 78).

Vermeer vermeldt dus zowel de algemene, universele kenmerken van het verbeeldend spel als de individuele uitdrukingsvorm ervan.

Volgens Piaget en Inhelder (1972) vormt het verbeeldend spel het hoogtepunt van het kinderlijke spel. Zij benadrukken de essentiële functie die het spel in het leven van het kind vervult als volgt:

Verplicht als hij (het kind) is zich voortdurend aan te passen aan de sociale wereld van de ouderen, waarvan hij de belangen en regels nog niet heeft verinnerlijkt en aan een stoffelijke wereld die hij nog minder begrijpt, slaagt hij er niet in zoals wij bij deze aanpassingen de affectieve en verstandelijke behoeften van zijn ik te bevredigen: de aanpassing, die bij de volwassene een zekere mate van volledigheid bereikt, blijft bij het kind gebrekkig, en wel des te gebrekkiger naarmate het jonger is. Om desondanks op verstandelijk en gevoelsmatig vlak een evenwichtstoestand te bereiken, wordt het noodzakelijk te beschikken over een gebied, waarop activiteiten kunnen worden ontplooid die niet gericht zijn op aanpassing aan de werkelijkheid, maar integendeel op het assimileren van de werkelijkheid aan het ik, zonder dat hier verplichtingen of sancties aan verbonden zijn: vandaar het spel dat de werkelijkheid transformeert door haar in meerdere of mindere mate direct aan de behoeften van het ik te assimileren, terwijl de imitatie (als deze een doel in zich vormt) een min of meer directe accommodatie beoogt aan modellen in de buitenwereld en de intelligentie het evenwicht vormt tussen de assimilatie en de accommodatie (p. 60).

Hiermee onderstrepen Piaget en Inhelder het belang van het spel als individueel expressiemiddel, alsmede de functie ervan in het proces van adaptatie.

Mook (1997) sluit zich aan bij de opvattingen van Gadamer (1982) over de ontologische betekenis van het spel. Gadamer benadrukt dat de betekenis van spel verder gaat dan die van een louter individueel uitdrukkingmiddel. Mook zegt over het verbeeldend spel: "For as an autonomous phenomenon, it transcends the subjectivity of the player and his real world and is directly representational and revelatory in its own right" (p. 5). Zij beschouwt verbeeldend spel in algemene zin als een verschijnsel dat de structuur heeft van een narratieve tekst "as it unfolds over time with a beginning, middle and end". Zij voegt eraan toe "that such a play narrative expresses not only personal but also common and universal meanings through imagery and language as it arises from a personal as well as historical and socio-cultural context" (1997, p. 4).

Het gemeenschappelijke in deze drie opvattingen, respectievelijk de fenomenologische, de ontwikkelingspsychologische en fenomenologisch-hermeneutische benadering, komt naar voren in het aangeven van de algemene structurele kenmerken van het verschijnsel 'spel'. Daarbij wordt tevens duidelijk dat binnen deze gemeenschappelijkheid verschillende accenten worden gelegd, zodat niet van een eenduidige opvatting inzake het proces van betekenisverlening kan worden gesproken.

In de volgende paragraaf zal ik verduidelijken dat de semiotiek-opvatting van Charles Sanders Peirce (1839-1914) over tekensystemen verschillende aanknopingspunten biedt om tot een meer eenduidige opvatting over verbeeldend spel, als betekenisverlenend fenomeen, te komen.

3.5 De semiotiek-opvatting van Peirce

In deze studie wil ik de tekenopvatting van Peirce onder de aandacht brengen als een meer gedifferentieerde en tevens meer transparante mogelijkheid om de verbeelding van de werkelijkheid (de 'representatie'), zoals die plaats vindt in het kinderspel, te beschouwen, te analyseren en te interpreteren. In de Peirceaanse semiotiek is een symbool één van de tekenvormen en is het juist de conventionele, niet met de werkelijkheid verbonden betekenis die het symbool onderscheidt van de andere twee tekenvormen, te weten het iconische (letterlijke) teken en het indexicale (verwijzende) teken. Dit vormt een essentieel onderscheid met de opvattingen over symbolen en tekens die in paragraaf 3.4 staan beschreven.

Peirce, een belangrijke Amerikaanse wijsgeer die van 1879 tot 1884 logica doceerde aan de Johns Hopkins universiteit te Baltimore, heeft zijn ideeën in tal van artikelen en recensies naar voren gebracht. Zijn merendeels ongepubliceerde manuscripten werden na zijn dood door zijn weduwe aan de Harvard universiteit verkocht. Pas in de jaren dertig van de

twintigste eeuw is een begin gemaakt met de uitgave van de *Collected Papers* van Peirce. Dat Piaget wel beïnvloed is door de semiologische visie van De Saussure en niet door de semiotiekopvatting van Peirce komt waarschijnlijk doordat de ideeën van Peirce pas in de jaren zestig breder werden verbreid. Daarnaast zal ook meegespeeld hebben dat De Saussure, evenals Piaget, tot het Franse taalgebied behoorde. Peirce heeft, als logicus, pionierswerk verricht op het terrein van de semiotiek. Hij heeft zijn hele leven gezocht naar een bevredigend ontologisch en kosmologisch systeem, hierbij beïnvloed door de opvattingen van Kant.

Van der Lubbe en van Zoest (1997) geven aan dat Peirce zich in zijn denken heeft afgezet tegen het door Descartes geïnspireerde bipolaire denken, een denken in tegenstellingen ofwel twee entiteiten die los van elkaar kunnen bestaan: aan de ene kant de werkelijkheid en aan de andere kant het beeld van de werkelijkheid. Peirce was van mening dat we niet kunnen volstaan met het (dualistische) denken in polen, zoals dat bij De Saussure het geval is. Er zijn in de Peirceaanse visie geen twee zaken in het spel, maar drie zijswijzen, die zich in een dynamische relatie tot elkaar verhouden.

Van der Lubbe en van Zoest (1997) stellen:

Centraal in Peirce's filosofie staat dat alle denken altijd denken-in-tekens is. Het is een proces waarin iemand betekenis toekent aan bepaalde dingen die hij ziet of meemaakt door middel van tekens. Drie elementen spelen daarbij een rol: het waarneembare teken zelf, datgene waarnaar het verwijst en dat wat het in de geest van de tekenontvanger teweegbrengt (p. 13).

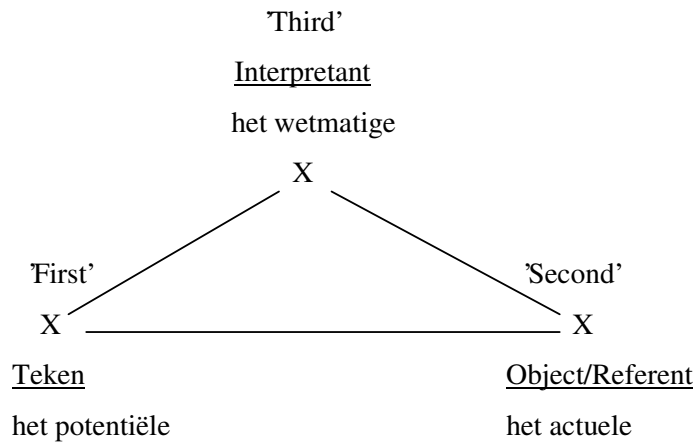
De drie zijswijzen van Peirce zijn als volgt te omschrijven:

- "Firstness: de zijswijze van het mogelijke, het potentiële
- Secondness: de zijswijze van het actuele, het reële
- Thirdness: de zijswijze van het noodzakelijke, het wetmatige, het algemeen geldige" (p. 13).

3.6 De semiotische driehoek van Peirce

Met de opsplitsing van het teken in de twee aspecten van 'signifiant' en 'signifié' (vormaspect en inhoudsaspect) is bij de tekenopvatting van De Saussure (en in aansluiting daarop bij die van Piaget & Inhelder en Dumont) sprake van een tweedeling, een dichotomie. Peirce daarentegen vat het teken op als een trichotome eenheid, een driedeling.

In de semiotische driehoek van Peirce is zowel de driedeling in Tekenen, Object en Interpretant weergegeven als de onderverdeling in de drie categorieën Firstness, Secondness en Thirdness, met hun kenmerken:



Van der Lubbe (1995) merkt over het categorieënsysteem van Peirce op:

An important principle in Peirce's philosophy is that all that exists, all there is to talk or think about, has the character of semiosis, i.e. of a process in which three categories play a role simultaneously. These categories are denoted by Peirce more generally as Firstness, Secondness and Thirdness. These categories are so interrelated that the First is involved in and presupposed by the Second and the First and the Second by the Third: something like a triadic hierarchy exists: a triarchy. The interrelation between the categories is dynamic. Also their position within the scheme can change; what is First in one context may be a Secondness within another context etc. (p. 42).

Van der Lubbe (1995) vat de karakteristieken van de drie categorieën vervolgens samen, waarbij hij onderscheid maakt tussen "1) the modes of being, 2) semiotics and 3) the dimensionality". Hieronder volgen de omschrijvingen van de drie zijswijzen ('modes of being') van Peirce (Van der Lubbe, 1995):

"*Firstness* is the mode of being of that which is such as it is, positively without reference to anything else" (Peirce 8.328). Bij 'Firstness' hoort het begrip 'Teken' en het omvat het potentiële:

Possibility/potentiality; what might be; 'quality'. Mere quality, or suchness, is not in itself an occurrence, as seeing a red object is; it is a mere may-be (Peirce 1.304). (...) The idea of First is predominant in the idea of freshness, life, freedom (Peirce 1.302). (...) Firstness is the mode of being of that which is such as it is, positively and without any reference to anything else (Peirce 8.328).

"*Secondness* is the mode of being of that which is such as it is, with respect to a second but regardless of any third" (Peirce 8.328). Bij 'Secondness' hoort de begrippen 'Object/Referent' en het omvat het actuele:

Actuality; what happens to be, anything which can be truly said to exist as a particular spatio-temporal object or event. Secondness is predominant in the ideas of causation and of statical forces. Secondness is 'experience' (Peirce 1.32). Secondness is the mode of being of that which is as it is, with respect to a second but regardless of any third (Peirce 8.328).

"*Thirdness* is the mode of being of that which is such as it is, in bringing a second and a third into relation to each other" (Peirce 8.328). Bij 'Thirdness' hoort het begrip 'Interpretant' en het omvat het wetmatige, het algemeen geldige:

Generality; what would be under specific conditions; what is destined to be in the long run necessarily occurs under certain circumstances. Unlike might-be's or mere possibilities, would-be's can only be learned through observation of what happens to be (Peirce 6.327). Examples are habits and laws of nature (...). Peirce's favourite name for this categorie was 'general'. Thirdness is the mode of being of that which is such as it is, in bringing a second and a third in relation to each other (Peirce 8.328). Thirdness is 'cognition'. It includes generality, infinity, continuity, growth, intelligence (Peirce 1.340).

In het redeneren, zo stellen Van der Lubbe & Van Zoest, hebben we te maken met een samengesteld teken "waarbij een waarneming, een waargenomen feit, in verband wordt gebracht met een al dan niet uitgesproken algemene regel, om zo aanleiding te geven tot een nieuw teken: de conclusie" (1997, p. 21). Peirce past zijn driedeling ook toe op de verschillende redeneerwijzen, te weten: 1) Abductief redeneren, waarbij men redeneert van gevolg naar oorzaak en een verklaring wordt gezocht voor een waargenomen feit. De gevonden verklaring heeft dan altijd een mogelijk, hypothetisch karakter; 2) Deductief redeneren, waarbij men redeneert van oorzaak naar gevolg. Men gaat uit van een waargenomen feit (Socrates is een mens) en via een kennisregel (alle mensen zijn sterfelijk) wordt een conclusie geïnfereerd (Socrates is sterfelijk); 3) Inductief redeneren, waarbij wordt toegewerkt naar een algemene kennisregel, als conclusie uit een aantal waargenomen feiten die een regelmaat vertonen. Inductie begin bij waarnemingen en eindigt met een algemene regel.

Toegepast op de drie zijswijzen van Peirce heeft abductie te maken met het mogelijke (zijswijze van 'Firstness'), deductie met toetsing aan de werkelijkheid (zijswijze van 'Secondness') en inductie met wetmatigheid, het noodzakelijke (zijswijze van 'Thirdness'). Van der Lubbe en Van Zoest stellen dat de onderkenning door Peirce van 'abductie' als een derde redeneervorm grote invloed heeft gehad op vele terreinen van wetenschap en tot nieuwe inzichten heeft geleid. Abductief redeneren, zo stellen zij, vereist creativiteit en het leren omgaan met mogelijke verklaringen.

In relatie met het spel als tekensysteem kan verbeeldend spel ook als een gebied worden opgevat waarin een kind leert omgaan met mogelijke verklaringen voor waarnemingen en ervaringen. Het geven van alsof-betekenen aan spel materiaal (met betrekking tot objecten: "dit is zogenaamd een mes", met betrekking tot personen: "dan was jij een boef" en met betrekking tot speelscènes: "dit was zogenaamd ons huis") veronderstelt het kunnen omgaan met de mogelijkheid om een betekenis te hechten aan objecten, personen en speelscènes die afwijkt van de waarneembare werkelijkheid. Die afwijkende alsof-betekenis wordt als mogelijkheid geopperd ('Firstness') en in het spelgebeuren geactualiseerd ('Secondness') vanuit de algemeen geldende regel dat in het verbeeldende spel alsof-betekenen op afspraak kunnen worden aangenomen ('Thirdness'). Kenmerkend voor de gegeven alsof-betekenis blijft het tijdelijke, voorlopige karakter. In de loop van het spel kan die met betrekking tot dezelfde objecten, personen en speelscènes weer veranderen. Op die manier heeft de zijnswijze die het kind tot uitdrukking brengt in het verbeeldend spel in wezen een continu hypothetisch ('abductief') karakter. Daarmee oefent het kind spelenderwijs in het omgaan met alsof-betekenen die tijdelijk mogelijk zijn, waarmee de zijnswijze van het 'potentiële' wordt vormgegeven.

Schematisch weergegeven verhouden de bestaanswijze, de wijze van betekenisverlening en de redeneerwijze zich als volgt:

	Bestaanswijze		Betekenisverlening	Redeneerwijze
1	Firstness	Possibility	Sign	Abductie
2	Secondness	Actuality	Object	Deductie
3	Thirdness	Generality	Interpretant	Inductie

Nauta (1986) geeft aan dat Peirce zijn categorieënleer opvatte als fenomenologie die "tot taak heeft de verwarde streng van al wat in enig opzicht verschijnt te ontrafelen en deze tot welonderscheiden vormen te vlechten" (p. 89). Vervolgens vermeldt Nauta wat Peirce onder zijn categorieën verstaat en in welke filosofische traditie Peirce ze plaatst:

De drie categorieën (...) zijn de drie soorten elementen die aandachtige perceptie in het fenomeen kan onderscheiden (.8.265). (...) Voor Aristoteles, Kant en Hegel (alsmede voor mij) is een categorie een element van fenomenen van de hoogste orde van algemeenheid. Uiteraard zijn categorieën dan gering in aantal, net als de chemische elementen. Het is de taak van de fenomenologie (...) de kenmerken van elke categorie te onderscheiden en de relatie te laten zien die elk heeft tot de ander (5.43) (p. 89).

Het originele van de semiotische visie van Peirce wordt door Debrock (1995) als volgt verwoord: "Het geniale van Peirce is dat hij als eerste, sedert Aristoteles, een echt nieuwe optiek heeft geboden in de vorm van zijn *New List of Categories*" (p. 57).

3.7 De zijswijze van de speelwereld

Vermeer (1955) beschrijft in haar formele analyse van de speelwereld als illusieve wereld de afspraak-situatie die het volontplooide illusieve spel kenmerkt als volgt:

In het illusieve spel wordt de wereld van alle dag omgetoverd. De dingen worden uit hun vaste en geldige samenhang gehaald en in een sfeer van intimiteit en beslotenheid tegemoet getreden. Het voetenbankje onder de tafel wordt een 'auto', de tafel de 'garage' de kamer de 'wereld', waarin de gebeurtenissen zich afspelen. Er is een soort afspraak waardoor het voetenbankje de rol van 'auto' op zich neemt en de tafel 'garage' is. (...) De 'afspraak' sluit mogelijkheden in, die in de alledaagse wereld onmogelijk zijn. (...) De afspraak voert bijna tot onbegrensde mogelijkheden (...) en lokt tot een relatie, die naast de concrete en alledaagse voorwerpsbetekenis nog een andere betekenis, een beeld ontwerpt, waardoor de dubbelzinnige relatie ontstaat. (...) De dingen zeggen echter hun alledaagse-zijn niet op. Het blijven de dingen waarmee een afspraak gemaakt wordt. (...) De speelwereld is niet echt, maar net-echt en alles, wat de dubbelzinnigheid van het net-echte openbaart, brengt het kind in vervoering en lokt het in een wereld, die eigen mogelijkheden en eigen geldigheid kent (p. 34 e.v.).

Ook Hommes (1981) doelt hierop wanneer hij aangeeft dat de afspraak dat we op bepaalde momenten tegen elkaar zullen zeggen dat we spelen, 'doen als-of' een conditie is waarbinnen de therapiesituatie zich afspeelt.

In de terminologie van Peirce kan deze 'afspraak-situatie van het spel' beschouwd worden als een 'Third'-element, omdat de algemeen geldende afspraak in verbeeldend spel is dat in de alsof-situatie de waargenomen werkelijkheid wordt getransformeerd in een beleefde, ervaren werkelijkheid. De reële wereld wordt via spel gerepresenteerd in een net-echte wereld. Voor het communicabel houden van de spelinhoud, hetgeen het 'betekende' (signifié) aspect inhoudt, staan de accommoderende elementen van de spelvormen als het ware borg. De vorm van de alsof-betekenisverlening, dat wil zeggen het 'betekenaar' (signifiant) aspect, moet herkenbaar blijven, anders gaat dit ten koste van de begrijpelijkheid en krijgen we idiosyncratische speluitingen te zien die wellicht voor een individuele speler bevredigend zijn, maar waarover geen overleg meer mogelijk is met een andere speler. Dan zijn we beland in het spel dat zich niet tussen de fantasie en werkelijkheid in bevindt maar onder gegaan is in de fantasiewereld en daar niet meer van valt te onderscheiden.

Ook de andere twee categorieën van Peirce zijn herkenbaar in verbeeldend spel, te weten die van Firstness, als de zijswijze van het mogelijke, en die van Secondness als de

zijswijze van het actuele. Elk spelvoorwerp kan immers, door de mogelijkheid (potentialiteit) van de meerduidige betekenisverlening, een (actuele) betekenis krijgen die afwijkt van de op dat moment bestaande, terwijl toch met hetzelfde voorwerp of dezelfde persoon kan worden doorgespeeld. In het verbeeldend spel kan het kleed op de vloer een willekeurige betekenis krijgen, bijvoorbeeld die van 'een boot', en de vloerbedekking eromheen kan zogenaamd 'water' worden, vanuit het algemene gegeven in het spel dat betekenissen kunnen veranderen 'op afspraak'. Zo kan een kind dat de rol van moeder speelt tijdens het spel ook best even 'tante' worden of 'vader'.

Met andere woorden: binnen de algemeen geldende afpraaksituatie van het 'doen-alsof' ('Thirdness' en 'what would be') kan het spelmateriaal gebruikt gaan worden in zijn actuele alsof-betekenis ('Secondness' en 'what happens to be') terwijl dit laatste pas mogelijk wordt vanuit de potentiële alsof-betekenis die het spelmateriaal of de speler kan krijgen ('Firstness' en 'what might be').

Langeveld (1964) heeft op zijn eigen kernachtige wijze, de dynamiek tussen de verschillende modi van zingeving weergegeven:

Man kann aber nichtsdestoweniger nur spielen, indem man auf die Sinngebungen des Spielgenossen eingeht. Unverbindlich ist diese Sinngebung also nur nach Aussen, d.h. nach der offenen Sinngebung hin. Verbindlich ist sie in bezug auf ihre eigene Axiomatik. Wenn ein Kind mit einem Bleistift 'Brücke' spielt, kann nur derjenige mitspielen, der auf diese Sinngebung eingeht. Es bleibt aber nur so lange 'Spiel', wie der Weg zur offenen Sinngebung offen bleibt. Wenn der Bleistift nicht mehr Bleistift werden kann, treten wir ein in der Wahn - auch eine Sinngebung, aber eine sehr eingeschränkte (p. 144).

3.8 Spel als tekensysteem

Voor toepassing van het Peirceaanse tekenbegrip op het 'spel als tekensysteem' is het van belang te weten dat tekens in het algemeen (dus ook buiten de spelsituatie) volgens Peirce kunnen worden onderscheiden naar drie verschillende manieren van verwijzen (Van der Lubbe en van Zoest (1997). Als de verwijzing er een is van gelijkenis met de werkelijkheid, waarbij valt te denken aan foto's, geografische kaarten, of in spel het zogenaamde wereldmateriaal, de echte wereld in het klein, dan zijn dat voorbeelden van *icons*. (...) Wanneer de verwijzing te maken heeft met wat men 'aangrenzendheid van de werkelijkheid' (p. 20) noemt, dan spreekt men van *indices* (zoals rook kan verwijzen naar vuur). (...) "Is de relatie tussen teken en object gebaseerd op afspraak, conventie, een enkele regel of een geheel van regels dan spreekt men van *symbolen*. (...) Het bekendste voorbeeld is het taalteken" (p. 20).

Met behulp van deze driedeling van het teken als 1) 'icoon', 2) 'index' en 3) 'symbool' kan ook duidelijker worden gemaakt hoe de betekenisverlening bij het kind zich stapsgewijs ontwikkelt.

Ad 1: Is de verwijzing 'iconisch' van aard dan is dit in de spelsituatie heel herkenbaar wanneer het kind een alsof-betekenis aan een voorwerp geeft of een alsof-handeling laat zien die een sterke gelijkenis heeft met het voorwerp of de handeling in de niet speelse werkelijkheid. Dat het daarbij gaat om een gespeelde werkelijkheid is afleidbaar uit de afwezigheid van sommige reële elementen, bijvoorbeeld zogenaamd drinken uit een beker, dus zonder dat er echt iets gedronken wordt. Het creatieve karakter van de spelsituatie komt nog eens extra en vaak verrassend naar voren wanneer een kind een alsof-betekenis aan materiaal geeft die op het eerste gezicht niet verondersteld werd maar wel achteraf herkend kan worden vanuit een aanwezige gelijkenis. Er is in dat geval sprake van een soort secundaire iconiciteit, voortkomend uit de zijnswijze van 'Firstness', de potentiële betekenisverlening. Zo zullen op elkaar gestapelde blokjes met een beker er bovenop in eerste instantie niet meteen erkend worden als bijvoorbeeld een koffiezetapparaat maar ná de benoeming als zodanig wèl.

Ad 2: In de spelsituatie werken 'indexicale tekens' vaak extra verwijzend naar de alsof-situatie die aan de orde is of kan gaan plaatsvinden. Bijvoorbeeld waar geld ligt kan sprake zijn van een winkel, zoals een masker en een pistool kunnen verwijzen naar een boef. Doktersspeelgoed heeft veelal een iconisch karakter maar verwijst vanuit zijn hoedanigheid naar ziekenhuis of ziek-zijn. Een krant kan verwijzen naar de aan- of afwezigheid van een volwassene die de krant leest en een wc-tje kan verwijzen naar thematiek van (on)zindelijkheid. Door de meerduidigheid van de alsof-situatie zijn de verwijzingen nooit absoluut maar hebben zij het karakter van het potentiële, de mogelijke alsof-betekenis.

Ad 3: In de spelsituatie is sprake van het gebruik van 'symbolen' in Peirceaanse zin wanneer de spelers met elkaar afspreken wat iets zogenaamd betekent, los van de uiterlijke herkenbaarheid of het verwijzend karakter. Een kist met blokken kan gebruikt gaan worden als 'bouwstenen voor een huis' maar ook als 'eten'. Stukjes papier kunnen bijvoorbeeld de alsof-betekenis krijgen van vlees of groente. Dit is geheel afhankelijk van wat de spelers met elkaar afspreken. Als zij het er met elkaar over eens zijn wat iets zogenaamd betekent, dat wil zeggen als zij afspraken hebben gemaakt over de symboliek, dan kan het spel voortgang vinden, ongeacht of de betekenis voor de buitenstaander herkenbaar of herleidbaar is tot de werkelijkheid.

Gezien het bovenstaande is de term 'symbolisch spel' als overkoepelende term onjuist. Volgens de opvatting van Peirce wordt daarmee slechts een bepaalde wijze van spelen

aangeduid namelijk die spelvorm waarin betekenissen 'op afspraak' worden vastgesteld. Om aan te geven hóe de betekenisverlening er in het individuele spel precies uitziet, voldoet 'symbolisch spel' niet en biedt de term Verbeeldend spel meer ruimte om de verschillende individuele uitdrukkingsvormen te kunnen aangeven. De driedeling van het teken in 'icoon', 'index' en 'symbool' is een theoretische indeling die ook goed herkenbaar is in de praktische toepassing van het teken en wordt wel 'de vruchtbaarste triade' genoemd.

Hoe verwarrend de terminologie inzake het tekenbegrip buiten de Peirceaanse visie kan zijn wordt nog eens extra duidelijk wanneer we de omschrijving van Barthes (1986) lezen: "*Teken* krijgt van verschillende auteurs al naar believen een plaats in een reeks verwante en onderscheiden termen: *signaal*, *index*, *ikoon*, *symbool* en *allegorie* zijn de belangrijkste rivalen van *teken*" (p. 98). Waarna hij vaststelt dat al deze termen gemeen hebben dat zij noodzakelijkerwijze refereren aan een relatie tussen twee relata. Met deze opmerking blijft hij, evenals De Saussure, het tekenbegrip niet alleen als een dualistisch teken opvatten, maar beschouwt hij de genoemde termen als mogelijke vervangingen voor het tekenbegrip, terwijl Peirce juist aangeeft dat het om verschillende verschijningsvormen gaat van het teken.

3.9 Integratie van semiotische visies

Het verschil in de opvattingen omtrent het tekenbegrip tussen de verschillende stromingen in de semiotiek is van belang voor het gebruik ervan in de theorievorming rondom het spel als tekensysteem. Tot nu toe is aan het laatste in de semiotiek opvallend weinig aandacht besteed, terwijl het verbeeldend spel bij het in ontwikkeling zijnde jonge kind toch bij uitstek een gebied is waar het proces van betekenisverlening in statu nascendi verkeert. In het spel van het kind is het ontstaan van betekenisverlening ('semiosis') van dichtbij te volgen en in die zin zeer de moeite waard om verder onderzocht te worden. Onze 'volwassen' betekenisverlening, die een grote rol speelt in al onze sociale relaties, krijgt zijn eerste vormgeving immers in verbeeldend spel.

Naast de tekenopvatting van De Saussure, die van grote invloed is geweest op de visie van Piaget wat betreft de semiotische functie van het spel, verschaft de tekenopvatting van Peirce een aanvullend theoretisch kader dat het spel als tekensysteem in zowel theoretische als praktische zin een duidelijke eigen plaats geeft naast andere en vaak verwante tekensystemen. Ook gezien de recente aandacht voor de betekenis van het verbeeldend spel in de ontwikkeling van het kinderlijke denken, is het belangrijk de verschillende theoretische stromingen in het semiotische denken goed te onderscheiden.

Piaget's bijdrage op het gebied van de spelontwikkeling van het jonge kind is van groot belang geweest voor het inzicht in de wijze waarop het kind in spel de werkelijkheid transformeert. In het tweede deel van *La formation du symbole* (1945) beschrijft Piaget het zoeken van evenwicht tussen assimilatie en accommodatie in verbeeldend spel van het kind als volgt:

Le Jeu d'imagination constitue, en effet, une transposition symbolique qui soumet les choses à l'activité propre, sans règles ni limitation. Il est ainsi assimilation presque pure, c'est à dire pensée orientée par le souci dominant de la satisfaction individuelle, (...) il assimile librement toutes choses à toutes choses et toutes choses au moi (p. 92).

Vervolgens omschrijft Piaget, daarbij duidelijk geïnspireerd door de semiotische opvattingen van De Saussure, kernachtig de verhouding tussen 'betekenaar' (signifiant) en 'betekende' (signifié):

Si donc, au niveau des débuts de la représentation, l'aspect de copie inhérent au symbole en tant que 'signifiant' prolonge l'imitation, les significations mêmes, en tant que 'signifiées' peuvent osciller entre l'adaptation adéquate propre à l'intelligence (assimilation et accommodation équilibrées) et la libre satisfaction (assimilation se subordonnant l'accommodation) (p. 92 e.v).

Uit bovenstaand gedeelte van de originele tekst valt ten eerste af te leiden dat Piaget zich, met betrekking tot het assimilerende aspect van het symbolische spel, genuanceerder uitdrukt dan hij doorgaans geciteerd wordt. Ten tweede maakt dit citaat duidelijk dat Piaget van mening is dat op het beginmoment van het gaan representeren in spel, de 'betekenaar' ('signifiant') nog dicht bij de imitatie staat ("prolonge l'imitation") en dat ook het 'betekende' (signifiée) nog niet het karakter van pure assimilatie heeft, maar zich bevindt tussen de adequate adaptatie enerzijds en de onbelemmerde ik-bevrediging anderzijds.

Piaget beargumenteert dat in de spelontwikkeling verschillende manieren van symboolgebruik kunnen worden onderscheiden. En wel van symboolgebruik dat zich door egocentrische assimilatie het meest verwijderd van het 'teken', tot symboolgebruik waarbij de wijze van representatie, die zowel accommoderend is als assimilerend, het abstracte 'teken' benadert zonder ermee samen te vallen. Of, zoals Piaget (1945) het zelf formuleert:

Il se trouve donc que l'évolution du jeu, qui interfère sans cesse avec celle de l'imitation et de la représentation en général, permet de dissocier les divers types de symboles, depuis celui qui, par son mécanisme de simple assimilation égocentrique, s'éloigne au *maximum* du 'signe', jusqu'à celui qui, par sa nature de représentation à la fois accommodatrice et assimilatrice, converge avec le signe conceptuel sans cependant se confronter avec lui (p. 93).

Piaget benadrukt hiermee dat in het 'egocentrische' symboolgebruik het imitatie-aspect dusdanig vermindert dat daarmee tegelijk ook de aanpassing aan de realiteit, (het

accommodatie-aspect) wat vorm én inhoud betreft, afneemt om tenslotte over te gaan in totale aanpassing aan de behoefte van het ego, waarmee de aanpassing aan de realiteit geheel verdwijnt. Op dat moment belandt het verbeeldend spel, volgens Piaget, in een niet-reële, imaginaire fantasiewereld, "sans règles et limitations" (p. 92).

Terwijl dit in Piaget's formulering een algemeen kenmerk is van het verbeeldend spel, geeft Vermeer (1955) in haar beschrijving van het spel als illusieve wereld aan dat de spelwereld weliswaar verbonden is met de beelden der fantasie maar dat in het spelen het 'ik weet, dat ik speel' nooit geheel afwezig is. Door dat besef blijft de werkelijkheid in het verbeeldend spel altijd enigszins aanwezig. Zij noemt de spelcategorie van het volontplooid spel niet voor niets 'het spel als illusieve wereld' (SIW - categorie) en zegt van een dergelijk spel: "Het 'Ik' is geen passieve toeschouwer, maar beurtelings passief en actief. (...) De spelwereld heeft de werkelijkheid als achtergrond nodig, al is het maar vluchtig en vaag. Van daaruit ondernemen de beelden hun vlucht naar het voor de werkelijke wereld onmogelijke" (p. 39). In haar opvatting is de spelwereld "niet grenzenloos", (p. 68) en waar dit wel het geval is stelt zij dat het "door zijn van de werkelijkheid verwijderde vluchtigheid aan de droom doet denken. Doordat de werkelijkheid meer losgelaten wordt en dus de correctie daaruit minder invloed heeft, ontstaan vooral hier de beelden, die met de fantasie-woekering te vergelijken zijn" (p. 73). Voor Vermeer is in dit laatste geval geen sprake meer van spel.

In zijn theoretische analyse van het 'symbolische' spel benadrukt Piaget het assimilerende karakter van deze spelvorm, in tegenstelling tot het accommoderende karakter van de overige twee spelvormen. Daarbij worden resp. de imitatie in het senso-motorisch spel en het sociale aspect in het spel met regels genoemd als accommodatieverschijnselen.

Vermeer (1995, p. 46) bespreekt twee manieren waarop de verhouding spel en werkelijkheid wordt verbroken. Als eerste noemt zij de situatie waarin de wereld van het spel doorbroken wordt wanneer "de werkelijkheid te onomwonden naar voren treedt en de door beeld en werkelijkheid geconstitueerde dubbelzinnigheid opheft" (p. 46). De werkelijkheid functioneert niet meer als achtergrond maar is voorgrond geworden, waardoor het verschil tussen fantasie en werkelijkheid is verdwenen. Of, zoals Vermeer het formuleert: "De storing treedt op, wanneer de wereld van alledag de dubbelzinnigheid niet toelaat en onafwijsbaar en ondubbelzinnig op de voorgrond treedt" (p. 44). De tweede, tegenovergestelde situatie, doet zich voor wanneer de werkelijkheid als achtergrond geheel is verdwenen:

waardoor de spelrelatie eveneens ophoudt te bestaan. Hierdoor vervalt de basis, waarop het spel zich realiseert, en kan het beeld *ongecorrigeerd* zijn vlucht vervolgen en in zijn *ondubbelzinnigheid* werkelijk lijken. *Wanneer dit plaatsvindt, verliest het spel zijn existentiële structuur en houdt het op spel te zijn* (p. 46 e.v.).

Met deze laatste beschrijving van Vermeer zijn we beland in die situatie waarin het assimilerende aspect is gaan overheersen, door Piaget aangeduid met de wereld "sans règles ni limitations".

Onderstaand schema 'Spel als Illusieve Wereld' van Vermeer (1955, p. 84), alsmede haar toelichting over de verhouding tussen fantasie en werkelijkheid, verduidelijken haar opvatting over die verhouding in de spelwereld:

SIW

	Dynamisch aspect	Statisch aspect
Niet-Speelwereld	Het Spel	
	De Speelwereld als Illusieve Wereld (SIW)	
Verbeelde wereld Fantasia wereld	← Thema Verhaal	Groep Scène Compositie →
		← Werkelijke wereld

Vermeer licht dit als volgt toe:

Het spel moet zich ten volle kunnen ontplooiën om 'de speelwereld als illusieve wereld' expliciet te openbaren. Links en rechts, buiten de afgrenzing is een andere wereld. Rechts de wereld, zoals zij - in verschillende vorm - meestal als werkelijke wereld opgevat wordt, links de kant, waar de werkelijke wereld ophoudt invloed uit te oefenen, een wereld ongecorrigeerd door de werkelijkheid. (...) De dubbelzinnige relatie komt nu tot stand door met deze, door de werkelijkheid beïnvloede statische kant tegelijk het beeld te vatten. De invloed van de verbeelding wordt in het schema vanuit de linkerkant voorgesteld. Hier liggen de gedragingen Thema en Verhaal. De vluchtiger beelden van het spel (dynamisch aspect) ontstaan hier. Zowel aan de linker- als aan de rechterkant buiten de speelwereld wordt een ondubbelzinnige wereld verondersteld. Links de verbeelding, rechts de wereld van alledag (p. 84).

Opvallend in deze toelichting is het gebruik door Vermeer van de term 'verbeelding', een term die dicht lijkt te staan bij 'verbeeldend vermogen', een term die later veel wordt gebruikt bij de door haar in Nederland ontwikkelde kinderpsychotherapiemethode van de 'beeldcommunicatie'. Daar heeft het 'verbeelden' een positieve klank, terwijl bij Vermeer's gebruik van de term 'verbeelding' het ingebeelde aspect overheerst, waarmee ze bedoelt aan te geven dat in een dergelijk verbeelden het contact met de werkelijkheid is losgelaten. De term 'inbeelden' geeft mijns inziens juistere weer wat Vermeer hier bedoelt.

De visies van Piaget en Vermeer samenvattend kan worden gesteld dat waar Piaget spreekt van uiterste vormen van verbeeldend spel (afhankelijk van het overheersende assimi-

lerende dan wel accomoderende aspect), Vermeer spreekt van problematisch spel met ófwel een verminderde ófwel een extreme realiserings-tendens, wat in beide situaties ten koste gaat van de vanzelfsprekende 'dubbelzinnigheid' van de spelbeelden. In het geval van de verminderde realiserings-tendens hebben het beeld van de werkelijkheid (de verbeelde wereld ófwel de fantasie) én de werkelijkheid zelf niets meer met elkaar uitstaande en is de fantasie volledig los komen te staan van die werkelijkheid. De verbeelding is tot inbeelding geworden en de fantasie wordt niet meer getoetst aan de werkelijkheid, die in het goede, volontploide spel als achtergrond dient te blijven meespelen. In het geval van de extreme realiserings-tendens gebeurt het tegenovergestelde wanneer de werkelijkheid in de wijze van beeldvorming overheerst. Het kind komt niet meer tot spelbeelden vanuit het afweren van het expansieve, en mogelijk bedreigende, karakter van de spelbeelden.

Sutton-Smith (1966) bestrijdt de opvatting van Piaget dat imitatie wél essentieel is voor de ontwikkeling van de intelligentie, maar verbeeldend spel niét, omdat het laatste, volgens Piaget, moet worden opgevat als een vorm van pure assimilatie. In zijn artikel *Piaget on Play, a Critique* (1966) bestrijdt Sutton-Smith de opvatting van Piaget dat: "Play is some sort of compensation for thought's inadequacy and may be interpreted functionally as an activity subordinated to adaptive intelligence". Hij is het ook niet eens met Piaget's visie "that for the child assimilation of reality to the ego is a vital condition for continuity and development precisely because of the lack of equilibrium of this thought, and symbolic play satisfies this condition with regard to both signifier and signified" (p. 104).

Deze kritiek van Sutton-Smith op Piaget's opvatting dat een vitale functie van het verbeeldend spel in dienst staat van ego-continuïteit en dat het een activiteit is die een soort compensatie vormt voor inadequaat denken, en ondergeschikt is aan adaptieve intelligentie, is essentieel. Met het laatste deel van bovenstaand citaat: "symbolic play satisfies this condition with regard to both signifier and signified" benadrukt Sutton-Smith dat Piaget de 'semiotische functie' van het symbolisch spelgedrag als een 'talig' teken opvat. Sutton-Smith werkt dit echter niet verder uit. Mijn 'semiotische' reactie hierop is dat hiermee duidelijk wordt hoezeer Piaget's visie voortkomt uit zijn toepassing van het dichotome tekenbegrip, onderverdeeld in 'signifiant' (betekenaar) en 'signifié' (betekende). Door de sterke aanwezigheid van het assimilerende aspect in het 'betekende' deel van het tekenbegrip (anders gezegd de 'signifié', als inhoud) is hij het verbeeldend spel in zijn geheel als assimilerend gaan bestempelen. Met als gevolg dat de in het 'betekenaar'-aspect noodzakelijk aanwezige accomoderende elementen worden veronachtzaamd.

Piaget's definitie van de intelligente handeling als een evenwicht tussen assimilatie en accommodatie, zal ongetwijfeld aan die onderschatting hebben bijgedragen. Immers, het inhoudelijke aspect van de betekenisverlening in het verbeeldend spel is in wezen egocentrisch, omdat vanuit de individuele betekeniswaarneming (en betekenisbeleving) de betekenisproductie in de alsof-situatie van het verbeeldend spel ontstaat. Dit is bij uitstek het gebied van de personale zingeving. Maar dat betekent niet dat in de vormkwaliteit van de spelbeelden het accommoderende element geheel verdwijnt. Het is juist dat element waarvan Vermeer zegt dat dit altijd in het spel als achtergrond, als statisch element, moet blijven meespelen wil er sprake zijn van volontplooid spel, en niet van een problematisch spel.

De kritiek van Sutton-Smith (1966) spitst zich verder toe op het argument van Piaget dat naarmate de leeftijd van het kind vordert, het belang van het symbolische spel afneemt en in de ontwikkeling van de intelligentie een overgangspositie inneemt. Sutton-Smith beargumenteert zijn andersluidende visie hierop als volgt:

Though preschool egocentric symbolic play may decrease with age, play nevertheless finds expression in the midst of a variety of other cultural and social forms. It is thus not displaced by realism or by greater rationality, nor does it cease to be a vital function with age. Instead it becomes more differentiated and more representative in its contents of the other forms of human development (p. 109).

Vanuit dat standpunt bezien kan ook gezegd worden dat "play might well be taken as a very positive illustration of the thinking process because it involves the construction of symbols to create new conceptual domains" (p. 110). Een combinatie van de begrippen van Peirce, Piaget, Sutton-Smith, Vermeer en mijn eigen visie op de door hen gebruikte terminologie levert onderstaande herziening van het schema van Vermeer op:

Het linker gedeelte in het schema geeft aan dat alleen het gebied van de 'ingebeelde wereld' samenvalt met de omschrijving door Piaget van verbeeldend spel als pure assimilatie. De begrippen 'dynamisch aspect' en 'statisch aspect' zijn in het schema gehandhaafd, maar een aanvulling op de betekenis die Vermeer (1955) daaraan geeft (p. 84) is hier op zijn plaats. Het betreft een zienswijze vanuit de cognitieve psychologie waarin onder 'cognitie' in algemene zin het informatieverwerkingsproces wordt verstaan. Jorna (1997) merkt op dat dynamische en statische kanten daarbij van belang zijn:

De dynamische kant wordt vaak het procedurele aspect genoemd en heeft betrekking op het feit dat er als het ware redeneer- of denkstappen plaatsvinden. Deze gedachtegang wordt ook wel gezien als een processor (een informatieverwerker). De statische kant wordt als een declaratief systeem gezien. In de praktijk wordt dit gelijkgesteld met het geheugen (p. 252).

Verbeeldend Spel als Tekensysteem

Bestaanswijzen

- 'Firstness' ('what might be' – 'mogelijkheid')
 - 'Secondness' ('what happens to be' – 'actualiteit')
 - 'Thirdness' ('what would be' – 'wetmatigheid')
-

Vormen van betekenisverlening

- 'iconisch' ('gelijkend')
 - 'indexicaal' ('verwijzend')
 - 'symbolisch' ('conventioneel')
-

	Dynamisch aspect	Statisch aspect	
Assimilatie	Volontplood	Illusief Spel	Accommodatie
Niet-Speelwereld	De Speelwereld als	Verbeelde Wereld	Niet-Speelwereld
Ingebeelde wereld	Thema Verhaal	Groep Scène Compositie	Werkelijke, niet-verbeelde, wereld

Jorna geeft aan dat het menselijk geheugen in grote lijnen naar twee dimensies valt te onderscheiden, te weten die van de 'architectuur' en die van de 'structuur'. Bij de 'architectuur' wordt onderscheid gemaakt in een sensorische informatieopslag en het korte en lange termijngeheugen. De 'structuur' van de inhoud heeft betrekking op datgene wat in het geheugen wordt gerepresenteerd.

In de alsof-handelingen van het verbeeldende spel gebeurt niet anders dan dat de werkelijkheid en wat daarvan onthouden is, wordt gerepresenteerd. Of, anders gesteld, in verbeeldend spel werken dynamische en statische aspecten samen om tot adequate alsof-handelingen te kunnen komen. Dit leidt tot de gedachtegang dat in het spel, tijdens de verbeelding, gebruik wordt gemaakt van opgeslagen informatie en er ook sprake is van redeneer- of denkstappen. Vanuit deze aanvullende omschrijving van de dynamische en statische aspecten lijkt het dan ook verantwoord om de vormkenmerken van het illusieve, verbeeldende spel op te vatten als cognitieve handelingen.

3.10 De spelhandeling als trichotoom teken

Om de conceptuele kwaliteit van het verbeeldend spel te verduidelijken biedt de trichotome tekenopvatting van Charles Sanders Peirce de nodige helderheid. Allereerst is er het onderscheid in de verschillende zijnswijzen van Peirce, die we kunnen toepassen op verbeeldend spel. Daarin kan immers sprake zijn van de zijnswijze van 'Firstness', het potentiële, (elke alsof-betekenis is mogelijk), de zijnswijze van 'Secondness', het 'actuele, (we spreken af dat dit nu zogenaamd deze betekenis heeft) of van de zijnswijze van 'Thirdness', het algemeen geldige (ik speel vanuit het besef dat 'ik weet, dat ik speel' en daarom kunnen we doen-alsof).

Vervolgens is er de trichotome aard van het spelteken, 1) iconisch (letterlijk, afbeeldend), 2) indexicaal (verwijzend) en 3) symbolisch (conventioneel, volgens afspraak). Met deze driedeling kan worden aangegeven in hoeverre het kind in het 'betekenaar' aspect van het spelteken de objectieve werkelijkheid omvormt tot een subjectieve, beleefde werkelijkheid. In Piagetiaanse termen geformuleerd: in welke mate is het spelteken meer assimilerend dan wel meer accommoderend van aard. Wanneer de spelhandeling wordt opgevat als een volwaardig 'teken' blijft er, ook als het om 'volontplooid illusief spel' gaat, altijd een herkenbare verbinding tussen vorm en inhoud aanwezig, m.a.w. het accommoderende aspect verdwijnt nooit helemaal, zeker niet in het vormaspect. Het Peirceaanse denkkader biedt daarmee een ruimer kader om de kwaliteit van het spelteken, naar vorm en inhoud, te onderscheiden, en waar nodig, te observeren en te begeleiden. Vanuit het Peirceaanse denken bezien lijkt de uitspraak van DeLoache (1996, p. 1): "No cognitive activity is more uniquely human than symbolization", vermeld aan het begin van dit hoofdstuk, ook op verbeeldend spel van toepassing.

Het beschouwen van het verbeeldend spel als tekensysteem volgens de opvatting van Peirce kan een functie hebben in de begeleiding van het jonge kind in de hedendaagse samenleving. Dit wordt extra duidelijk wanneer we ook oog hebben voor de sterk eenzijdige 'iconische' wijze van betekenisverlening, zoals die zich in de huidige maatschappij manifesteert in de toenemende verletterlijking van de op ons afkomende informatie. Met 'verletterlijking' wordt bedoeld dat de vormgeving van de tekens waarvan de maatschappij zich bedient om informatie door te geven, steeds minder een verhulling van de realiteit inhoudt, maar integendeel een steeds grotere overeenkomst met de realiteit. Daarmee ook de gevaarlijke illusie scheppend dat fantasie en werkelijkheid kunnen samenvallen.

In die ontwikkeling gaat in de 'actuele' be-teken-ing, het 'íconische' beeld, als eenzijdige, letterlijke uiting van het 'potentiële' teken, steeds meer overheersen. Ook de mogelijke interpretaties van het teken worden minder gevarieerd, naarmate de behoefte aan eenduidigheid van de tekenopvatting meer wordt opgeëist. En daarmee dreigt het teken ook steeds meer het oorspronkelijke, kenmerkende karakter van flexibiliteit te verliezen. Het teken heeft meer mogelijkheden dan alleen de iconische verschijningsvorm. Juist de afwisseling van letterlijke, iconische, tekens met verwijzende, indexicale, en symbolische tekens is van groot belang om niet afhankelijk te worden van één bepaalde tekenvorm. Dat het iconische teken in deze tijd tevens zo pregnant aanwezig is in de fantasie-uitbeeldingen van de werkelijkheid is opvallend. Wellicht is dit ook een 'teken des tijds' waarin enerzijds tot uitdrukking komt hoe groot de behoefte is om dicht bij de werkelijkheid te blijven, terwijl deze nabijheid in de vorm ook gebruikt wordt om aan de inhoud van diezelfde werkelijkheid te kunnen ontsijgen. Blijft de vraag of in dat geval het symbolische karakter van de in letterlijkheid verpakte boodschap voldoende overkomt.

3.11 Het jonge kind en symboolvorming

Wat betekent de huidige dominantie van het 'iconische' teken voor de ontwikkeling van de symboolvorming bij het jonge kind? Mijn veronderstelling is dat een toenemende 'iconisering' (in de zin van 'verletterlijking') van de informatieverstrekking aan kinderen het vermogen tot symboliseren zeker zal beïnvloeden. Zo is het denkbaar dat kinderen steeds minder gewend zullen raken aan 'indexicale' (verwijzende) en 'symbolische' (meerdere) beeldvorming. Dit zou negatieve gevolgen kunnen hebben voor het decontextualiseren, dat wil zeggen het los van de werkelijke omgeving kunnen omgaan met de daarmee samenhangende informatie. En juist dat laatste vermogen staat garant voor een geregelde afwisseling in de vorming van tekens en beelden die per situatie bedacht moeten worden. Deze flexibele vaardigheid is van belang om niet afhankelijk te worden van slechts één manier om met de werkelijkheid om te gaan.

Daarnaast veronderstel ik ook dat kinderen die afhankelijk worden van 'iconiciteit', gebonden zullen blijven aan het concrete en minder zullen leren om gevarieerd, dat wil zeggen anders dan letterlijk, om te gaan met deze indrukken. Daarmee verliezen zij een manier om de vaak bedreigende werkelijkheid in meerdere spelbeelden om te zetten en al spelende met die werkelijkheid in het reine te komen. Kinderen die niet alleen om kunnen gaan met 'iconiciteit' ('letterlijke' tekens), maar ook met 'indexicaliteit' ('verwijzende' tekens) en 'symbolen' ('conventionele tekens) zullen waarschijnlijk over uitgebreidere mogelijkheden

beschikken om de vele indrukken uit het dagelijks leven te ventileren en te verwerken. Zij zullen noch eisen dat het beeld van de informatie samenvalt met de werkelijkheid noch eisen dat het fantasievolle beeld er volledig los van staat en niets meer met de werkelijkheid te maken heeft. Daarmee behouden zij de flexibiliteit om met het dagelijks leven om te gaan op elke voor hen op dat moment mogelijke wijze, dat wil zeggen ofwel iconisch, ofwel indexicaal, ofwel symbolisch.

Flexibiliteit in betekenisverlening, hetgeen potentiële meerduidigheid inhoudt, is immers van groot belang voor een soepel verlopende communicatie. Het is bij een gebrek hieraan niet ondenkbaar dat de intrapsychische en interpersoonlijke communicatievormen eenduidiger en minder gevarieerd zullen worden. Daarom is het essentieel dat het in ontwikkeling zijnde jonge kind spelenderwijs leert omgaan met de omringende werkelijkheid, op een manier die flexibiliteit in de omgang met zichzelf en anderen zoveel mogelijk bevordert. Verbeeldend spel biedt daartoe volop de gelegenheid, mits voldoende gewaardeerd en waar nodig voldoende begeleid, zowel in preventieve als curatieve zin.

Opmerkelijk is de visie van de Nederlandse dichter en filosoof Doorman (1994) die de wereld van kunst en spel verbindt door op te merken: "De waarde van de kunsten ligt niet alleen in de nabootsing van de werkelijkheid of de expressie van stemmingen en ideeën. Kunst is ook een vorm van kennis, zoals Nelson Goodman aangeeft, zij oefent onze symbolische vermogens en bereidt ons voor op onverwachte situaties. *Bovendien bevredigen de kunsten de menselijke behoefte aan spel en dragen ze bij tot een publieke uitwisseling van politieke, morele en culturele opvattingen*" [cursivering toegevoegd]. Een dergelijke visie sluit aan op de overeenkomst die Schiller (1795, vertaling A.J.Leemhuis) zag tussen spel en (levens)kunst, met de volgende woorden:

Het object van de zintuiglijke drift, uitgedrukt in een algemeen begrip, heet leven in de ruimste betekenis van het woord; een begrip dat al het stoffelijke zijn en alles, wat direct in de zintuigen tegenwoordig is, omvat. Het object van de vormdrift heet in een algemeen begrip gestalte, zowel in de letterlijke als in de figuurlijke betekenis van het woord; een begrip, dat alle formele hoedanigheden van de dingen en al hun relaties met het denken omvat. Het object van de speeldrift, voorgesteld in een algemeen schema, kan dus levende gestalte genoemd worden, een begrip dat alle esthetische hoedanigheden van de verschijnselen en dat wat men, kortweg, in de breedste betekenis van het woord, schoonheid noemt, aanduidt (p. 92).

Leemhuis zegt over de verbondenheid van spel en kunst in zijn toelichting bij een van Schiller's brieven: "Spelen, in de 'ware' zin van het woord, en menszijn impliceren elkaar wederzijds; niet alleen aan de esthetische kunst, ook aan de levenskunst ligt het spel ten grondslag. De kunst kent dit inzicht al lang, voor de wetenschap is het nieuw" (p. 92).

Vermeer (1955) vat Schiller's visie dat in de 'Spieltrieb', de 'sinnliche Trieb', die het leven zoekt, verenigd wordt met de 'Formtrieb' zo samen: "De 'Formtrieb' zoekt het overeenkomstige, het algemene, de formele hoedanigheid, de wetten. Beide 'Triebe' zijn noodzakelijk ten opzichte van elkaar en vinden zich verenigd in de 'Spieltrieb', die de schoonheid zoekt" (p. 94).

Vanuit bovenstaande accentuering van het belang van spel én de vormkwaliteit ervan voor het menselijk bestaan, kan een overgang worden gemaakt naar de theorievorming op spelgebied wat betreft de formele analyse van verbeeldend spel en de nieuwe accenten daarin.

In het volgende hoofdstuk wordt verduidelijkt waarom de trichotome tekenopvatting van Peirce meer mogelijkheden biedt voor observatie en beïnvloeding van de vormkenmerken van spel dan de tot nu toe in speltheorieën overheersende dichotome benadering van het teken.