

Spelen met koloniaal verlangen

Koloniale nostalgie in Nederlandse bordspellen uit de periode 1874-2017

Masterthesis Geschiedenis: Educatie en communicatie

Universiteit Utrecht

Student: Dirk Jan van Zoest

Email: D.J.vanZoest@students.uu.nl

Studentnummer: 3678210

Datum: 7 juni 2019

Eerste begeleider: Dr. B.G.J. Wansink

Tweede lezer: Dr. M.H. Huisman

Samenvatting

In dit onderzoek is gepoogd inzicht te krijgen in de aanwezigheid van kenmerken van koloniale nostalgie in Nederlandse bordspellen met een koloniaal thema die tussen 1874 en 2017 zijn verschenen. Aanleiding voor dit onderzoek werd gevormd door de wens om een beter beeld te krijgen over de wijze waarop het koloniale verleden al dan niet deel is gaan uitmaken van het collectieve geheugen. De vorming van het koloniale geheugen lijkt slechts deels beïnvloed te worden door koloniale geschiedschrijving. In deze thesis werd gebruik gemaakt van reeds bestaande theoretische raamwerken waarin koloniale nostalgie in populaire cultuur werd gezien als één van de verklaringen voor dit proces. Deze zijn verwerkt in een theoretisch model waar vier verschillende vormen van koloniale nostalgie werden onderscheiden. Uit dit inventariserende onderzoek bleek dat veel spellen kenmerken bevatten die een beroep doen op koloniale nostalgie. Met name het verlangen naar een homogene orde waarbij Europeanen gescheiden van de inheemse bevolking leven kwam in veel spellen terug. Ook bleek dat in veel spellen een beroep werd gedaan op het verlangen naar een premoderne samenleving, die men in de kolonie dacht te vinden. De aanwezigheid van kenmerken van koloniale nostalgie in bordspellen geeft geen sluitende verklaring voor het complexe verankeringsproces van koloniale geschiedenis in het collectieve geheugen. De resultaten vormen eerder een startpunt voor verder onderzoek.

1	Inleiding	5
1.1	Relevantie onderwijs	6
2	Theoretisch Kader: Koloniale nostalgie en bordspellen	7
2.1	Collectief geheugen en koloniaal verleden	7
2.2	Koloniale nostalgie	10
2.3	Spel als onderzoeksobject	16
3	Methode	19
3.1	Bronnen Inventarisatie	19
3.2	Procedure analyse	21
4	Analyse	25
4.1	Atchin	25
4.2	Het Tentoonstellings-Spel	28
4.3	Paarlduikers-spel	32
4.4	Toekoe Oemarspel	35
4.5	Het Nederlandsch-Indisch Oorlogspel	38
4.6	De Jong's Cacaospel	41
4.7	Holland-Indië door de lucht	44
4.8	Onze Oost	46
4.9	Indië Kwartetspel	49
4.10	Naar de Oost, VOC! (2002)	51
4.11	Batavia	55
4.12	The Dutch East Indies (2017)	58
5	Conclusie	61
5.1	Context	61
5.2	Patronen in nostalgievormen	62
5.3	Wat levert de informatie op?	65
5.4	Relevantie onderwijspraktijk	65
6	Bibliografie	67
6.1	Geraadpleegde literatuur	67
6.2	Geraadpleegde archieven en collecties	69
7	Bijlagen	70

1 Inleiding

In dit onderzoek worden koloniale bordspellen als specifieke vorm van populaire cultuur getoetst op de aanwezigheid van visuele en performatieve kenmerken van koloniale nostalgie.

Nederland heeft een complexe relatie met het koloniale verleden. De geschiedschrijving over het koloniale verleden correspondeert niet met de plaats die het koloniale verleden heeft in de collectieve herinnering. Dit wordt niet veroorzaakt door gebrek aan historische kennis, die is in ruime mate voorhanden, maar door een gefragmenteerde en complexe wijze waarop koloniale herinneringen deel uitmaken van het collectieve geheugen. Er is gebrek aan kennis over de wijze waarop het koloniale verleden zich heeft verankerd in de collectieve herinneringen. Om de complexe relatie met het koloniale verleden beter te begrijpen is onderzoek naar dat verankeringsproces noodzakelijk.¹

In dit onderzoek wil ik een bijdrage leveren aan het vergroten van inzicht in dit verankeringsproces door een specifieke cultuuruiting, namelijk het koloniale bordspel als uitgangspunt te nemen

Ik welke mate zijn kenmerken van koloniale nostalgie waarneembaar in bordspellen die tijdens de koloniale en postkoloniale tijd in Nederland op de markt zijn gebracht?

Uit deze vraag zijn de volgende deelvragen afgeleid:

Wat is koloniale nostalgie en hoe verhoudt nostalgie zich tot het collectieve geheugen in Nederland?

In hoeverre is continuïteit of discontinuïteit waar te nemen in de wijze waarop kenmerken van koloniale nostalgie zich gedurende de koloniale en postkoloniale periode manifesteren in bordspellen en hoe zijn deze te verklaren?

¹ Remco Raben, 'Schuld en onschuld in postkoloniaal Nederland' in *De Nederlandse boekengids* jaargang 1, nummer 5, oktober 2016, aldaar 9-10.

1.1 Relevantie onderwijs

De vormgeving en invulling van geschiedenisonderwijs is al zolang het schoolvak bestaat een bron van maatschappelijke discussies. Er wordt gepleit voor aandacht voor bepaalde aspecten van de geschiedenis die tot nu toe onderbelicht zijn gebleven, terwijl er anderen stellen dat de accenten in het programma verlegd moeten worden. Ten aanzien van de koloniale geschiedenis, wordt herhaaldelijk gesteld dat het te weinig aandacht krijgt in het Nederlandse onderwijsprogramma. In opiniestukken, maar ook in wetenschappelijke publicaties wordt meer historische kennis over het koloniale verleden gezien als remedie tegen maatschappelijke spanningen. Het is lastig om tegen meer historische kennis te zijn, maar historische kennis alleen is niet voldoende. Om maatschappelijke spanningen te begrijpen moet er ook kennis zijn over de wijze waarop herinneringen tot stand komen en hoe deze onderdeel gaan uitmaken van het collectieve geheugen, in al zijn verschijningsvormen. Dit is een complexe aangelegenheid, zeker voor jongeren. Door koloniale nostalgie zichtbaar te maken in een herkenbare en concrete vorm kan deze complexe materie behapbaar worden voor jongeren en het kan dienen als kapstok voor het begrijpelijk maken van andere aspecten van memory studies.

2 Theoretisch Kader: Koloniale nostalgie en bordspellen.

Om onderzoek te doen naar kenmerken van koloniale nostalgie is het noodzakelijk om deze term nader toe te lichten en theoretisch in te kaderen. Dit doe ik als volgt: Eerst ga ik in op concepten uit de memory studies. Dit doe ik omdat nostalgie gezien kan worden als een vorm van herinnering. Na een uiteenzetting van het begrip nostalgie, beschrijf ik hoe ik op basis van verschillende inzichten over koloniale nostalgie een model heb gevormd waarin ik vier verschillende vormen van koloniale nostalgie onderscheid die ik hanteer bij de analyse van bordspellen. Ten slotte richt ik mij in dit hoofdstuk op de theorie van het bordspel als specifieke populaire cultuuruiting.

2.1 Collectief geheugen en koloniaal verleden

2.1.1 Collectief en cultureel geheugen

Het 'collectieve geheugen' is een begrip uit de memory studies. Hoewel deze tak van de geesteswetenschappen vooral sinds de jaren negentig van de vorige eeuw op veel aandacht kan rekenen, stamt het begrip 'collectief geheugen' uit 1925 toen de Franse filosoof Maurice Halbwachs het introduceerde.² Hij bedoelde hiermee een verzameling van gedeelde herinneringen die binnen specifieke sociale kaders zijn ontstaan. Het collectieve geheugen is een verzameling van gebeurtenissen die door groepen mensen herinnerd worden en op die manier vorm krijgen in het collectieve geheugen.

In de memory studies worden groepen met gedeelde herinneringen doorgaans 'mnemonic communities' of herinneringsgemeenschappen genoemd. Het concept 'collectief geheugen' heeft verschillende betekenissen, want het verwijst zowel naar gedeelde herinneringen van individuen aan dingen die ze zelf meemaakten, als naar herinneringen aan het verleden die vastgelegd werden in cultuuruitingen in verschillende media, herdenkingen, herinneringsplaatsen, etc. Jan Assman gaf in 1995 deze tweede vorm de aanduiding 'cultural memory' (cultureel geheugen), waarmee hij herinneringen, cultuur en gemeenschap in een overkoepelende term onderbrengt.³ Bij een culturele uiting van een herinnering spelen historische 'feiten' een ondergeschikte rol. Door historici geproduceerde feiten zijn alleen relevant als ze voor een specifieke groep van waarde zijn. De herinnering wordt omgevormd door een narratief, vaak in combinatie met selectieve historische kennis. Door elementen

² Maurice Halbwachs, *Het collectief geheugen*, vertaald door Mark Elchardus (red.) (Leuven 1991).

³ Jan Assmann & John Czaplicka. 'Collective Memory and Cultural Identity,' *New German Critique* 65 (1995) 125–133.

van de herinnering voortdurend te herhalen en op verschillende manieren te laten verschijnen, kan een specifieke groep daar haar identiteit aan ontlenu. Nederland wordt bijvoorbeeld gezien als een land dat zich meester heeft gemaakt van het water. Dit is zichtbaar in schoolboeken, televisiereclames, stoomgemalen die dienen als erfgoedcentrum, toespraken van hoogwaardigheidsbekleders, etc. Het cultureel geheugen draagt daarmee bij aan de vorming van een collectief.

2.1.2 Collectief koloniaal geheugen

Als er wordt gesproken van een collectief koloniaal geheugen, wordt de suggestie gewekt dat het gaat om een afgebakend en vaststaand onderzoeksobject. Halbwachs bakende het collectieve geheugen af door 'specifieke sociale kaders'. Het collectieve koloniale geheugen is net als bijvoorbeeld het nationale collectieve geheugen dynamisch. Binnen dit onderzoek zie ik het collectieve koloniale geheugen als onderdeel van het nationale collectieve geheugen.

In de inleiding schreef ik dat er een verschil is tussen het collectieve koloniale geheugen en de kennis die de koloniale geschiedschrijving heeft opgeleverd. Het verschil tussen het collectieve geheugen en de geschiedschrijving is niet uniek. Binnen het nationale collectieve geheugen zijn, ondanks de verschillende percepties, thema's waar een zekere consensus over bestaat. Bijvoorbeeld over de deportatie van meer dan 100.000 Joden die tijdens de Tweede Wereldoorlog uit Nederland zijn gedeporteerd en omgebracht. Hoewel er verschillende opvattingen en referentiekaders zijn, bijvoorbeeld over de rol van de Nederlandse bevolking, bevindt deze gebeurtenis zich in hoofden van een groot deel van de bevolking. Niet alleen de gebeurtenis zelf, maar ook het morele oordeel hierover wordt breed gedragen. Het wordt in de samenleving als een dramatische gebeurtenis gezien. Die overeenstemming ontbreekt als het gaat om onderwerpen die gerelateerd zijn aan het koloniale verleden. Die lijken nauwelijks deel uit te maken van het collectieve nationale geheugen, laat staan dat er een gezamenlijk moreel standpunt wordt ingenomen. Feitelijk kun je niet te spreken van een collectief koloniaal geheugen, althans geen geheugen dat deel uitmaakt van het nationale geheugen. Het collectieve koloniale geheugen bestaat slechts gefragmenteerd, binnen het nationale geheugen.⁴

⁴ Zie hiervoor bijvoorbeeld: Matthijs Kuipers, *Fragmented Empire: popular imperialism in The Netherlands around the turn of the twentieth century* (Dissertatie 2018, nog niet gepubliceerd).

2.1.3 Verklaringen voor gefragmenteerde koloniale herinnering

Voor de gefragmenteerde koloniale herinneringen bestaan verschillende verklaringen.

Bijvoorbeeld de fysieke, temporele en mentale afstand tussen Nederland en Nederlands-Indië. Men leefde in Nederland nauwelijks met het idee dat Nederlands-Indië deel uitmaakte van een koloniaal rijk. Wat in Nederlands-Indië gebeurde was vooral van economische aard of stond in dienst van de economische bedrijvigheid. Rond 1900 was er een opleving van koloniaal enthousiasme waarbij de Nederlandse verrichtingen in Nederlands-Indië werden ingezet om nationale trots aan te wakkeren.⁵ Deze politieke inzet van de kolonie was echter van korte duur, zeker als dit wordt afgezet tegen de totale duur van de koloniale periode.⁶ Nederlands-Indië bestond vooral in de hoofden van Nederlanders die naar Indië waren vertrokken of er gewoond hadden. Voor de overige Nederlanders bleef de Indische archipel letterlijk en figuurlijk op afstand. Het is daarom aannemelijk dat hetgeen in de kolonie plaatsvond nauwelijks deel uit ging maken van het nationale geheugen. Hierin kwam verandering toen na de dekolonisatie honderdduizenden inwoners van Nederlands-Indië zich in Nederland vestigden en hun koloniale herinneringen meenamen.⁷

Historische kennis gebaseerd op uitgebreide koloniale geschiedschrijving blijkt vaak slecht te beklijven. Paul Bijl introduceerde in 2012 het concept 'memorability' dat betrekking heeft op de mate waarin het verleden zich laat onthouden.⁸ Alles wat wordt waargenomen, wordt niet automatisch opgenomen in het geheugen. Om een waarneming of een gebeurtenis onderdeel te laten worden van het geheugen, moet er een raamwerk aanwezig zijn waarin dit opgehangen kan worden. Dergelijk raamwerk wordt gevormd door reeds aanwezige, veelal collectieve herinneringen. Veel zaken en gebeurtenissen uit het koloniale verleden missen dat raamwerk of passen niet in bestaande frames. Enigszins vergelijkbaar met Bijls concept, is Ann Laura Stoler's 'colonial aphasia'.⁹ Afasie is een medische aandoening waarbij sprake is van een spraakgebrek. Stoler wil hiermee verduidelijken dat

⁵ Zie bijvoorbeeld: Martin Bossenbroek, *Holland op zijn breedstIndie en Zuid-Afrika in de Nederlandse cultuur omstreeks 1900* (Amsterdam 1996).

⁶ Remco Raben 'Nederlands-Indië: tussen blinde vlek en zwarte bladzijde', *Studium Generale* 19 april 2017 digitaal geraadpleegd <https://www.sg.uu.nl/videos/nederlands-indie-tussen-blinde-vlek-en-zwarte-bladzijde>.

⁷ Zie o.a.: Gert Oostindie, *Postkoloniaal Nederland*; Pamela Pattynama, *Bitterzoet Indië: Herinnering in nostalgie in literatuur, fotos'en films*, (Amsterdam 2014).

⁸ Paul Bijl, 'Colonial memory and forgetting in the Netherlands and Indonesia.' *Journal of Genocide Research*, 14 (2012) 3-4, 441-461.

⁹ Ann Laura Stoler, 'Colonial aphasia: Race and disabled histories in France.' *Public Culture* 23 (2011)1 121-156.

postkoloniale samenlevingen niet beschikken over de taal om over koloniale ongemakken te spreken, het discours ontbreekt. Bijl en Stoler benadrukken dat het koloniale verleden niet vergeten of bewust verzwegen of verdrongen wordt. Het is het onvermogen het koloniale verleden te framen. Buiten het ontbreken van frames, versterken ook de wel aanwezige frames dit effect. Bijvoorbeeld het frame waarin Nederland gezien wordt als een gidsland dat vooroploopt op het gebied van mensenrechten en internationale samenwerking. Nederland was één van de eerste lidstaten van de Europese Unie en biedt in Den Haag plaats aan het Internationale Strafhof. Een ander frame vormt het beeld van Nederland als slachtoffer van de nazi's tijdens de Tweede Wereldoorlog. De honderdduizenden Indonesische slachtoffers van Nederland als koloniale agressor conflicteren met die genoemde raamwerken en worden daarom slecht opgenomen in het collectieve geheugen.

2.2 Koloniale nostalgie

In deze thesis wordt koloniale nostalgie gezien als factor die invloed heeft op de wijze waarop het koloniale verleden zich vormt in het collectieve geheugen. Koloniale nostalgie levert de bouwstenen van een frame dat de 'onthoudbaarheid' van historische kennis in stand houdt. Koloniale nostalgie kent verschillende verschijningsvormen en invalshoeken. Ik heb deze verschillende vormen samengebracht in vier verschillende categorieën die ik hanteer bij de analyse van de bordspellen. Voordat deze vier vormen behandeld worden, ga ik eerst in op de achtergronden van nostalgie.

Nostalgie kan gezien worden als specifieke vorm van herinneren waarbij sprake is van zowel een individuele als een collectieve herinneringen. Nostalgie wordt al beschreven in klassieke teksten, maar de moderne aanduiding van nostalgie heeft haar oorsprong in de medische wereld waar de Zwitserse arts Johannes Hofer het gebruikte als aanduiding voor een ziekelijk verlangen naar de terugkeer naar huis, dat Hofer constateerde onder militairen.¹⁰ Het is ontleend aan de Griekse woorden 'nostos' en 'algia' die respectievelijk 'terugkeer naar huis' en 'verlangen' betekenen.¹¹ In de context van dit onderzoek is nostalgie geen aanduiding van een ziektebeeld, maar een specifieke vorm van herinneren, een 'memory mode' die gepaard gaat met emoties.

¹⁰ Constantine Sedikides, Tim Wildschut, Jamie Arndt en Clay Routledge, 'Nostalgia: Past, Present, and Future', *Current Directions in Psychological Science*, 17(2008)5, 304-307, p. 304

¹¹ Svetlana Boym, *The future of nostalgia* (New York 2001), p. viii.

Svetlana Boym, die als literatuurwetenschapper verbonden was aan Harvard vergelijkt in *The Future of Nostalgia* het begrip nostalgie met het verlangen naar een huis dat niet meer bestaat of zelfs nooit bestaan heeft.¹² Nostalgie legt de focus op een tijdperk dat voorbij is. Het is definitief onbereikbaar geworden. Juist het besef dat terugkeer onmogelijk is, maakt nostalgie een specifieke, aan emoties gekoppelde, herinnering. Historicus Ismee Tames schrijft in een artikel over Ostalgie, nostalgie naar het voormalige Oost-Duitsland, dat nostalgie versterkt wordt door treurnis om niet gerealiseerde dromen van het verleden. De idealen van het verleden zijn door de tijd ingehaald.¹³ Nostalgie is een fenomeen dat volgens Tames is verbonden met moderniteit. Nostalgie is een 'rebellie' tegen het vooruitgangdenken dat vooral na de Franse Revolutie ontstond. Het is een reactie op een gevoel van desoriëntatie als gevolg van snelle en opeenvolgende veranderingen.¹⁴

2.2.1 Verlangen naar een homogene koloniale orde

In dit onderzoek gaat de aandacht uit naar een nostalgie die betrekking heeft op kolonialisme: koloniale nostalgie. Ik heb op basis van publicaties over koloniale nostalgie, vier verschillende categorieën gevormd die ik hanteer bij de analyse.

De eerste vorm koloniale nostalgie wordt in dit onderzoek het *Verlangen naar een homogene koloniale orde* genoemd. Deze vorm is gebaseerd op het werk van verschillende auteurs die koloniale representaties in populaire cultuuruitingen analyseerden. Hoewel de benaderingen verschillen, is er een patroon te ontdekken. De nostalgische representaties appelleren aan een Europees verlangen naar een geordende samenleving waar iedereen haar plek kent binnen de eigen habitat. Door de dekolonisatie is die ordening verdwenen omdat verschillende bevolkingsgroepen van de kolonie zich vestigden in de metropool. Deze ontwikkeling gaat gepaard met onzekerheden en angst voor mogelijke ontwrichtingen van de samenleving.

De Indiaas-Britse schrijver en historicus Salman Rushdie constateert een patroon van nostalgie in Westerse koloniale films.¹⁵ Volgens hem ligt in die films de nadruk op de kolonie als onderneming die gerund wordt door witte West-Europese mannen. De inheemse bevolking krijgt slechts bijrollen. Het gevolg van deze weergave is dat films het 'beeld' van

¹² Svetlana Boym, *The future of nostalgia* (New York 2001), p. viii.

¹³ Ismee Tames, 'Ostalgie, nostalgie en het tastbare verleden.' *Groniek* 169 (2005) 520-538, 521

¹⁴ Tames, 'Ostalgie, nostalgie en het tastbare verleden.', 521.

¹⁵ Salman Rushdie, 'The Raj Revival', *The Observer* 1 april 1984

koloniale verhoudingen in stand houden. Literatuurwetenschapper Susan Stewart ziet in koloniale nostalgie het probleem dat het verleden dat nostalgie creëert, een losstaande wereld is zonder verbinding met het heden. Er wordt door koloniale nostalgie voorbijgegaan aan het feit dat het koloniale verleden impact heeft op de hedendaagse samenleving.¹⁶ Paul Gilroy, een Britse schrijver en historicus constateert dat postkoloniale migranten niet als onderdeel van de natie worden gezien, wat volgens hem het gevolg is van ‘postimperial melancholia’, een manier van herinneren die veel overeenkomsten vertoont met nostalgie. Er is volgens hem gepoogd om een nieuwe collectieve geschiedenis te vormen, waarbij bepaalde zaken uit de koloniale geschiedenis werden ‘vergeten’. De combinatie van ‘postimperial nostalgia’ en het ‘herschrijven’ van de nationale geschiedenis zorgt ervoor dat postkoloniale immigranten uit de geschiedenis van de Britse natie zijn geschreven.¹⁷

De Nederlandse historicus Paul Bijl heeft fotoalbums van fotograaf Hein Buitenweg over Nederlands-Indië geanalyseerd.¹⁸ Waar de bovenstaande auteurs zich richten op nostalgie vanuit een postkoloniaal perspectief, ziet Bijl dat het verlangen naar ordening ook al voorkomt in de koloniale periode. De foto’s die Buitenweg in zijn album opneemt, schetsen een beeld dat uitsluitend bestaat uit eenvoudig levende Javanen in hun eigen habitat, terwijl deze periode zich juist kenmerkt door zelfbewuste Indonesiërs die pleiten voor autonomie. Hoewel Buitenweg dit in zijn boeken niet expliciet benoemde, leek hij te beseffen dat de koloniale periode eindig was. Bijl verklaart de keuze van de foto’s als een uiting van een verlangen naar een overzichtelijke tijd waarin de ingetogen inheemse bevolking op veilige afstand staat.

2.2.2 Verlangen naar een vroeger koloniaal of prekoloniaal stadium

In deze vorm van verlangen wordt uit nostalgische overwegingen gebruik gemaakt van symbolen en voorwerpen die vanuit een koloniaal of postkoloniaal perspectief verwijzen naar een vroegere fase uit de koloniale of pre koloniale geschiedenis. Bijl ziet hier voorbeelden van in de eerder genoemde fotoalbums van Hein Buitenweg. In deze albums wordt volgens Bijl nadruk gelegd op het ‘antieke’ Java door aandacht te schenken aan de Hindoeïstische en Boeddhistische periode van 800 tot 1500.¹⁹ In deze periode bouwden

¹⁶ Susan Stewart, *On Longing: Narrative of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection* (Baltimore 1984).

¹⁷ Paul Gilroy *After Empire. Melancholia or Convivial Culture?* (London, New York 2004), 98.

¹⁸ Paul Bijl ‘Dutch Colonial Nostalgia across Decolonisation’ *Journal of Dutch Literature*, 4 (2013) 128-149

¹⁹ Bijl ‘Dutch Colonial Nostalgia across Decolonisation’, 136.

vorsten grote paleizen en tempels. Hindoestaanse-Boeddhistische cultuur is grotendeels verdwenen en een groot deel van deze bouwwerken is overwoekerd in het tropische landschap. De gebouwen die nog wel zichtbaar zijn, worden in de albums *Buitenweg* uitgebreid in beeld gebracht en beschreven. Bijl stelt dat hiermee door *Buitenweg* wordt benadrukt dat deze cultuur de oorspronkelijke cultuur is, in tegenstelling tot de overwegend Islamitische cultuur van Java. Het huidige Java, dat op dat moment een actieve nationalistische beweging kent, wordt hiermee door *Buitenweg* buiten de geschiedenis geplaatst.

Caroline Drieënhuizen beschrijft soortgelijk teruggrijpen op vroegere koloniale stadia in een onderzoek naar de verschillende herinneringsfuncties van objecten die Nederlanders in zowel Nederlands-Indië als in Nederland met zich meenamen. Drieënhuizen stelt dat objecten herinneringen en specifieke percepties van het verleden representeren die door de Nederlanders ook ingezet worden als identiteitsvormers. Drieënhuizen doet dit onder andere aan de hand van een collectie van VOC-meubels die in de jaren 1940 aan het Tropenmuseum werden geschonken. De meubels waren door een Nederlandse familie in Nederlands-Indië verzameld. In de periode waarin het opkomende nationalisme in Nederlands-Indië het eind van een tijdperk leek aan te kondigen, werd daarmee teruggegrepen op een geïdealiseerde toestand waarin Nederland onbetwist de dienst uitmaakte in de Indische Archipel. Er werd een kamer met VOC-meubelen in het museum ingericht om te benadrukken dat de band tussen Nederland en Nederlands-Indië historisch en daarmee legitiem is was.²⁰

In de reeds genoemde voorbeelden wordt tijdens de koloniale periode verlangd naar voorgaande periodes uit de koloniale en prekoloniale geschiedenis. Ook in de huidige tijd zijn voorbeelden te vinden waarin in populaire cultuuruitingen wordt teruggegrepen op een vroege koloniale fase. De VOC-tijd wordt op allerlei manieren aangegrepen en verwijzing naar de VOC en de Gouden Eeuw lijken met enthousiasme te worden ontvangen. Voorbeelden hiervan zijn van het reconstrueren van VOC-schepen in Amsterdam en Lelystad

²⁰ Drieënhuizen, Caroline, 'Objects, Nostalgia and the Dutch Colonial Elite in Times of Transition, ca. 1900-1970' *Bijdragen tot de Taal-, Land en Volkenkunde* 170 (2014) 504-529.

en het organiseren van grote scheepvaarttentoonstellingen waarin het succes van de VOC centraal staat.²¹

2.2.3 Verlangen naar een premodern leven

Moderniteit brengt op allerlei gebieden vooruitgang met zich mee. Tegelijkertijd zorgt moderniteit ook voor een maatschappij die steeds gejaagder en complexer wordt. De nadelen van een moderne samenleving zorgen dat er soms wordt terugverlangd naar een tijd die onaangestast en overzichtelijk was. *Verlangen naar een premodern leven* is een vorm van nostalgie die niet typisch koloniaal is. In de koloniale context krijgt het *verlangen naar het premodern* leven wel een extra dimensie. De kolonie wordt gezien als plek die nog niet is aangestast door moderniteit. Het wordt vanuit dat idee mogelijk om door de tijd te reizen. Een reis naar Nederlands-Indië was een reis naar de premoderniteit. De Duitse literatuurwetenschapper Andreas Huyssen duidt dit fenomeen aan als de 'present past.'²² Hij stelt dat vanuit Europees perspectief de inheemse bevolking werd gezien als primitief. Ze bevonden zich in een fase waarin de Europese bevolking zich in een nog verder verleden bevond.

In de populaire cultuur komt het verlangen naar een premodern leven tot uiting door de kolonie als ongeschonden weer te geven. Tekenen van moderniteit worden niet in beeld gebracht of verwijderd uit het beeld. De inheemse bevolking begeeft zich in traditionele kledij en met primitieve vervoersmiddelen en gebruiksvoorwerpen in het landschap. Bij tekeningen en schilderijen heeft de illustrator de artistieke mogelijkheden om tekenen van moderniteit te verwijderen. Bij foto's worden de moderne elementen door de beelduitsnede verwijderd.²³

2.2.4 Verlangen naar voortzetting koloniale cultuur.

De laatste vorm van koloniale nostalgie die in dit onderzoek wordt gehanteerd, heeft betrekking op de ongeveer 300.000 bewoners van het voormalige Nederlands-Indië die tussen 1945 en het begin van de jaren zestig emigreerden naar Nederland.²⁴ Deze

²¹ Saskia Pieterse, 'We zijn wel degelijk trots op de geschiedenis van Nederland' in *De Volkskrant* (13 september 2017)

²² Andreas Huyssen, "Present pasts: Media, politics, amnesia", *Public culture* 12(2000) 1, 21-38.

²³ Dit is o.a. zichtbaar in: Hein Buitenweg, *Djawa Dwipa zwerftochten door Java met de rolleiflex* (Bandoeng 1937).

²⁴ Pamela Pattynama, *Bitterzoet Indië. Herinneringen en nostalgie in literatuur, foto's en films.* (Amsterdam 2014), 10.

gemêleerde groep liet de Indische archipel min of meer noodgedwongen achter vanwege de dekolonisatie.

Belangstelling voor de sociaal-culturele impact van deze gebeurtenis voor de repatrianten en de Nederlandse samenleving kan sinds het begin van de eenentwintigste eeuw rekenen op academische belangstelling. Andrew Goss verdiepte zich in de inspanningen van Indische Nederlander Tjalie Robinson die met zijn tijdschrift *Tong Tong* de herinnering aan Nederlands-Indië levend probeerde te houden en zelfs nieuw leven in te blazen.²⁵ Hij hoopte op voortzetting van een koloniale levenswijze zoals hij deze herinnerde van voor de dekolonisatie, in de Nederlandse samenleving. Zijn inspanning hadden volgens Goss tot gevolg dat er een levende Indische herinneringscultuur werd geïnitieerd, die op zijn beurt van invloed was op het nationale geheugen. Hij creëerde een Indische herinneringsplaats in Nederland.

Lizzy van Leeuwen en Sarah de Mul publiceerden over onderzoek naar koloniale nostalgie in postkoloniaal Nederland.²⁶ De Mul ziet koloniale nostalgie niet als een losstaande herinnering, maar als discours dat op sociaal en cultureel gebied context heeft gekregen binnen de Nederlandse samenleving. Tempo doeloe, een term ontleend aan het Maleise 'goede oude tijd' die gezien kan worden als een vorm van koloniale nostalgie, wordt door de Mul beschouwd als een typische reactie op het abrupte einde van Nederlands-Indië als kolonie die gepaard ging met geweld, in combinatie met ervaringen van de Tweede Wereldoorlog in Nederland.²⁷ Lizzy van Leeuwen laat in *Ons Indisch Erfgoed* zien dat repatrianten uit Nederlands-Indië hebben gezorgd dat bepaalde aspecten van koloniale tijd, in de postkoloniale tijd, deel uit gingen maken van het 'nationale koloniale geheugen'. Ze spreekt van de 'Indische nostalgie' met onder andere de pasar malams, indorock en indische keuken. De Indische cultuur is daarmee de collectieve vorm van omgang en onderhandeling met de koloniale erfenis van Nederlands-Indië²⁸

Het werk van Goss, De Mul en Van Leeuwen contrasteert met het onderzoek uit de jaren 1980 waarbij koloniale nostalgie leidt tot desintegratie van koloniale immigranten. In

²⁵ Andrew Goss, 'From *Tong-Tong* tot Tempo Doeloe: Eurasian Memory Work And the Bracketing of Colonial History, 1959-1961' *Indonesia* 70 (2000) 9-36.

²⁶ Lizzy van Leeuwen, *Ons Indisch Erfgoed: Zestig jaar strijd om cultuur en identiteit* (Amsterdam 2008); Sarah de Mul, 'Nostalgia for Empire: "Tempo doeloe" in contemporary Dutch literature', *Memory Studies* 3 (2010) 413-428.

²⁷ De Mul, 'Nostalgia for Empire', 416.

²⁸ Lizzy van Leeuwen, *Ons Indisch Erfgoed: Zestig jaar strijd om cultuur en identiteit* (Amsterdam 2008).

postkoloniaal Nederland zijn het juist de koloniale immigranten die koloniale nostalgie aanwakkeren en uiteindelijk deel uit laten maken van het nationale geheugen. Deze vorm van koloniale nostalgie wordt hiermee voor veel Nederlanders onderdeel van het individuele geheugen, terwijl het overgrote deel van die Nederlanders geen persoonlijke herinnering heeft aan Nederlands-Indië.

2.3 Spel als onderzoeksobject

Onderzoek naar koloniale nostalgie in bordspellen heeft nog nauwelijks plaatsgevonden. Bordspellen zijn en waren echter geen obscure cultuuruitingen. Vanaf de jaren zeventig van de negentiende eeuw werd het door nieuwe druktechnieken mogelijk om grootschaliger en goedkoper te produceren waardoor spellen toegankelijk werden voor een groot publiek.²⁹ Ondanks de concurrentie van allerlei nieuwe media is het bordspel niet van het toneel verdwenen. In de meeste Nederlandse huishoudens bevinden zich meerdere bordspellen. Spellens zijn niet alleen populair bij kinderen, veel bordspellen richten zich ook op een volwassen publiek.³⁰ Ze vormen daarmee een relevante vorm van populaire cultuur in de Nederlandse samenleving.

2.3.1 Spel als cultuurdrager

Om bordspellen op een adequate manier te analyseren is het van belang om kijk te hebben op de verschillende dimensies van spel en bordspellen in het bijzonder. Spel kan al lang rekenen op academische belangstelling. De Nederlandse historicus Johan Huizinga schreef in 1937 *Homo Ludens*. In dit sleutelwerk gaat hij in op de rol van spel binnen een cultuur. Spel, zo stelt Huizinga, is de drijvende kracht achter de vorming van een cultuur. "Het spel bindt en verlost. Het betovert. Het is vol van de twee edelste hoedanigheden die de mens in de dingen kan waarnemen en zelf kan uitdrukken: ritme en harmonie".³¹ "Cultuur komt op in spelvorm, cultuur wordt aanvankelijk gespeeld".³² Huizinga ziet spel niet als uiting van een cultuur, maar eerder als een bouwsteen. "Elk spel beduidt iets". Ten aanzien van de probleemstelling van deze these is dit een opvallend uitgangspunt. Elementen van een bordspel, vormen vanuit die zienswijze geen afspiegeling van een samenleving, maar geven

²⁹ P.J. Buijnsters en Leontine Buijnsters-Smets, *Papertoys, speelprenten en papieren speelgoed in Nederland 1640-1920* (Zwolle 2005).

³⁰ Carlijn Vis, 'Bouwen aan je eigen bordspel' *NRC* 15 december 2017.

³¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (Haarlem 1938).

³² Huizinga, *Homo Ludens*, 69

zelf vorm aan een samenleving en zijn daarmee van invloed op de vorming van een collectief geheugen.³³

Brian Sutton Smith, die zich als antropoloog heeft verdiept in de rol van spel binnen verschillende gemeenschappen, ziet spel als een activiteit waarbij het hebben van plezier een belangrijke voorwaarde is. Daarnaast vormen vrijwilligheid, intrinsieke motivatie, de aanwezigheid van opwinding en de ruimte om zelf keuzes te maken een belangrijke voorwaarde. Spel heeft volgens Sutton Smith ook een maatschappelijke functie. Het helpt bij het eigen maken van waarden en normen die kenmerkend zijn voor een bepaalde gemeenschap.³⁴ Door de inhoud van spel te analyseren, analyseer je daarmee tegelijkertijd sociale gemeenschappen.

2.3.2 Spel als opvoeder

Tegen het einde van de negentiende eeuw kreeg speelgoed en ook het bordspel een andere rol. Onder invloed van pedagogen raakte een groter deel van de bevolking ervan doordrongen dat spelen een leereffect had. Spielgoed kreeg daarmee ook een opvoedkundige functie. Het doet een beroep op de fantasie van het kind, maar binnen grenzen die door volwassenen worden bepaald. Spielgoed wordt gemaakt naar het wereldbeeld van volwassenen.³⁵ Fabrikanten zijn afhankelijk van volwassen klanten en proberen in te spelen op wat zij als belangrijk achten voor hun kinderen. Ze laten zich leiden door pedagogische inzichten, het referentiekader van ouders, maar ook de belevingswereld van kinderen. Een effect dat voortkomt uit genoemde factoren is dat er in speelgoed ingespeeld wordt op actualiteit. En vanuit die ontwikkeling verschijnen in verschillende Europese landen ook spellen met een verwijzing naar de kolonie op markt.³⁶ Het eerste Nederlandse bordspel waarin een koloniaal thema aan de orde kwam verscheen in 1874. Het was geïnspireerd door de Atjeh Oorlog die een jaar daarvoor was begonnen. Ook op dit moment zijn er verschillende bordspellen verkrijgbaar waarin expliciet en impliciet verwezen wordt naar het Nederlandse koloniale verleden. Deze spellen bevatten verwijzingen naar de

³³ Huizinga, *Homo Ludens*, 111.

³⁴ Brian Sutton Smith, *The Ambiguity of Play* (Harvard University Press 1997), 174.

³⁵ Wouter F. Renaud *Wereldleed en Kindervreugd: Spielgoed voor de Nederlandse markt, 1860-1960* (Arnhem, Deventer 1999), 7.

³⁶ Zie o.a. Jeff Bowersox, *Raising the Germans in the Age of Empire: Youth and Colonial Culture* (Oxford 2013); Wouter F. Renaud *Wereldleed en Kindervreugd: Spielgoed voor de Nederlandse markt, 1860-1960* (Arnhem, Deventer 1999).

zeventiende eeuw waarin de VOC een belangrijke speler was in de handel van kruiden en specerijen. In de periode tussen 1874 en 2017 zijn zeker twaalf verschillende spellen op de markt verschenen.

2.3.3 Nostalgie in koloniale bordspellen

Onderzoek naar (koloniale) nostalgie in bordspellen heeft weinig plaatsgevonden.

Uitzonderingen hierop vormen Susan Legêne's *Spiegelreflex* waarin zij *het Indië-kwartet* onder andere duidt als een verlangen naar een prekoloniale wereld en socioloog Lorenzo Veracini die het succes van bordspel *Kolonisten van Catan* probeert te verklaren.³⁷ Legêne constateert dat het kwartetspel uitsluitend afbeeldingen bevat waarop geen enkel teken van moderniteit zichtbaar is, waarmee een nostalgisch verlangen naar een pre-koloniale wereld wordt geconstrueerd. Veracini vergelijkt *Catan* met succesvolle spellen uit het verleden: *Risk* en *Monopoly*. Veracini constateert dat deze succesvolle bordspellen, net als *Catan* terugrijpen naar een tijd die voorbij is. *Monopoly* verscheen na de beurskrach in de jaren dertig en representeert een verlangen naar succesvol marktkapitalisme, *Risk* werd een succes op het hoogtepunt van de Koude Oorlog en grijpt terug op een multipolaire wereld. *Catan* gaat uit van het verlangen naar een koloniale tijd. In de studie van Legêne wordt het visuele aspect, de foto's op de kaarten, afgezet tegen de historische context waarin het spel verscheen. Veracini plaatst spelhandelingen en -doelen tegen de achtergrond van maatschappelijke kenmerken. De onderzoeken richten zich niet op nostalgie in het bijzonder, maar zien nostalgie als één van de verklarende kenmerken. De gehanteerde methodes sluiten daarom minder aan op de onderzoeksvraag van deze thesis. Wat Veracini en Legêne wel naar voren brengen is dat de aandacht bij spellen zowel naar het visuele als het performatieve aspect uit kan gaan. In het volgende hoofdstuk komt aan de orde op welke manier de bordspellen worden geanalyseerd en hoe de reeds behandelde inzichten daarin naar voren komen.

³⁷ Susan Legêne, *Spiegelreflex: culturele sporen van de koloniale ervaring* (Amsterdam 2010); Lorenzo Veracini, 'Board Game of our time: Settlers of Catan.' *Settler Colonial Studies* 3(2013)1, 131-133.

3 Methode

In het vorige hoofdstuk is behandeld wat in dit onderzoek wordt verstaan onder koloniale nostalgie en welke vier vormen van koloniale nostalgie zich manifesteren in populaire cultuuruitingen. In dit hoofdstuk wordt uitgelegd op welke wijze het onderzoeksmateriaal is geselecteerd en op welke wijze de analyse is uitgevoerd om zo inzicht te krijgen in de aanwezigheid van kenmerken van koloniale nostalgie in koloniale bordspelen.

3.1 Inventarisatie Bronnen

In dit onderzoek zijn spellen geselecteerd die zowel tijdens als na de koloniale tijd zijn verschenen. Er is naar gestreefd om alle beschikbare koloniale spellen die in Nederland zijn verschenen te betrekken in dit onderzoek. Het criterium om als koloniaal bordspel aangemerkt te worden, was dat het spel tekstueel of visueel gezien een verwijzing naar een Nederlandse kolonie moest bevatten. Hierbij moet gedacht worden aan de titel, de spelbeschrijving in de handleiding en afbeeldingen van bijvoorbeeld het landschap of een VOC-schip.

Het *Boer en Rooinekspel* dat verscheen naar aanleiding van de Boerenoorlog is niet opgenomen in het onderzoek omdat de gebieden waar de Boerenoorlog zich afspeelde toen geen kolonies van Nederland meer waren. Het *Michiel de Ruijterspel* viel af omdat de verwijzingen naar kolonialisme te impliciet waren. De Ruijter speelde wel een rol bij de WIC, maar in het spel komt dat op geen enkele manier tot uiting. *Java*, een spel dat zich afspeelt op het eiland Java is niet meegenomen in het onderzoek omdat het spel betrekking heeft op het antieke Java in de tijd van de paleisvorsten in de negende eeuw, dus vóór het koloniale tijdperk.

Om op een adequate manier een analyse uit te kunnen voeren was het noodzakelijk dat de spellen fysiek of digitaal beschikbaar waren. Daarnaast moesten de spellen intact en compleet zijn. Bij veel spellen ontbraken de fiches, maar omdat deze over het algemeen universeel zijn en vaak ook werden beschreven in de handleiding, vormde het ontbreken daarvan geen belemmering bij de analyse. Het ontbreken van een handleiding was problematischer omdat hierdoor geen zicht was op essentiële elementen die nodig zijn om een spel te begrijpen, zoals het doel van het spel of de bewegingsruimte die een speler heeft. Dit leverde bij het *Toekoe Oemarspel* een probleem op. Hier ontbrak in de

geraadpleegde exemplaren de handleiding. In secundaire bronnen werd de inhoud van de handleiding wel beschreven. Op deze wijze kon het ontbreken van dit essentiële onderdeel van het spel ondervangen worden.

Er bestaat in Nederland geen overzicht van alle verschenen bordspellen. Het was daarom noodzakelijk om deze specifiek voor dit onderzoek samen te stellen. Dit overzicht is tot stand gekomen door collecties van verschillende Nederlandse musea te raadplegen.³⁸ Meer recent verschenen bordspellen bevonden zich doorgaans nog niet in collecties van musea of archieven. Bij deze spellen is gebruik gemaakt van de gegevens van speluitgevers en de website van het *Vlaams Spellenarchief*. Op laatstgenoemde site zijn meer dan 20.000 verschillende binnen- en buitenlandse spellen te raadplegen.³⁹

De inventarisatie heeft een lijst met twaalf beschikbare spellen opgeleverd die hieronder in volgorde van verschijnen staan:

1. *Het Atchin spel*. (1874) Collectie Nederlands Openluchtmuseum
2. *Het Tentoonstellingspel*. (1883) collectie Rijksmuseum
3. *Paarlduikersspel* (omstreeks 1890) uitgever onbekend.
4. *Het Toekoe Oemarspel* (1896) Jos. Vas Dias & Co. van Joop Vas Diaz, Collectie CODA
5. *Het Nederlands Indisch Oorlogsspel* (1903) Van Holkema en Warendorf. Collectie Rijksmuseum RP-P-OB-201.517
6. *De Jong's Cacaospel* (omstreeks 1920) Koninklijke De Jong's Cacaofabriek, collectie Nederlands Openlucht Museum, P.R. 5970
7. *Holland – Indië door de lucht*. (1935) Uitgave van Ringers' cacao- en chocoladefabrieken Rotterdam-Alkmaar. Gedrukt bij Senefelder, Amsterdam. Regionaal Archief Alkmaar, PR 103079.
8. *Het Indië Kwartet* Hauseman en Hötte NV onder auspiciën van het Indisch Instituut 1942, 1947-1949. (privé collectie)
9. *Onze Oost* (geschat 1920-1940). Collectie Museum voor Wereldculturen
10. *Naar de Oost/ VOC!* (2002) uitgegeven door Splotter.

³⁸ Collectie Rijksmuseum; Collectie Nederlands Openlucht Museum; Noord-Hollands Archief, Collectie Nationaal Museum voor Wereldculturen

³⁹ Website: Vlaams Spellen Archief, <http://www.spelatabase.be>

11. *Batavia-spel* (2012) auteurs onbekend, ontwerp NoNutsNoGlory in samenwerking met Bataviawerf Lelystad, uitgegeven door Endemol.
12. *The Dutch East Indies*, (2017) Jeroen Douma en Joris Wiersinga, Splotter Spellen

3.2 Procedure analyse

Doordat een soortgelijk onderzoek nog niet eerder heeft plaatsgevonden is een nieuw analyseschema ontworpen. De analyse kan onderverdeeld worden in drie stappen. In de analyse zijn eerst de contextuele eigenschappen van het spel geïnterpreteerd, vervolgens is er naar visuele eigenschappen van het spel gekeken. In de derde fase ging de aandacht uit naar de performatieve eigenschappen van het spel.

Kern van de analyse vormde de visuele analyse. Om de beelden te begrijpen was het nodig om daar voorafgaand eerst informatie te verzamelen over de context waarbinnen het spel verscheen. Na de visuele analyse werden de performatieve elementen geïnterpreteerd om vast te kunnen stellen in hoeverre visuele kenmerken ondersteund werden door spelhandelingen. In het theoretisch kader zijn vijf verschillende vormen van koloniale nostalgie met de daarbij behorende kenmerken beschreven. Deze kenmerken zijn verwerkt in het analyseschema dat geïnspireerd is door een handreiking van Clara Fernandez Vara, gamewetenschapper met een achtergrond in de geesteswetenschappen.⁴⁰

3.2.1 Context

De eerste fase van de analyse was het in kaart brengen van de context waarbinnen het spel verscheen. Contextelementen in de analyse zijn: jaar van uitgifte en historische sociale context waarvan op dat moment sprake was, de auteurs, de uitgever, de aanleiding voor uitgifte, en de doelgroep van het spel. Deze elementen ondersteunen bij het bepalen in hoeverre visuele kenmerken van koloniale nostalgie ook als zodanig geïnterpreteerd moeten worden. Het jaar van uitgifte geeft richting aan de historische context waarbinnen het spel uitgegeven is. Door bekendheid met de auteur wordt mogelijk duidelijk welke intenties hij of zij had en kunnen overeenkomsten met ander werk gezocht worden. Ook kennis van de uitgever kan het inzicht in het spel vergroten. Welke intenties waren er met de productie? Waren die puur commercieel van aard of waren er ook andere motieven? De doelgroep ten

⁴⁰ Clara Fernandez Vara, *Introduction to Game Analysis* (Londen 2014).

slotte, hielp bij de interpretatie. Bij een spel dat gericht was op jonge kinderen was het minder logisch dat er een beroep gedaan werd op nostalgische gevoelens, dan bij een spel met een bredere doelgroep. Al moest bij spellen voor ogen worden gehouden dat spellen voor jonge kinderen vooral gekocht worden door volwassenen.

Bij veel spellen ontbraken één of meerdere contextelementen. Zo ontbrak bij enkele spellen het exacte jaar van uitgifte. Hier is de geschatte datering van de collectiebeheerder overgenomen. Auteurs worden alleen in recent verschenen spellen vermeld. De aanleiding voor het uitgeven van het spel kon voor een deel worden opgemaakt uit het spel zelf. Dit was bijvoorbeeld het geval bij het *Tentoonstellings Spel* dat werd verkocht als souvenir voor de bezoekers van de wereldtentoonstelling in Amsterdam (1883). Als het spel zelf te weinig informatie verschaftte, is er een beroep gedaan op de sociaal-maatschappelijke omstandigheden waarbinnen het spel verscheen. Het bepalen van de doelgroep was lastig omdat deze vaak niet expliciet werd vermeld. De doelgroep werd daarom bepaald op basis van de complexiteit van het spel wat op te maken was uit de spelregels in combinatie met informatie uit bronnen buiten het spel. Er is onder andere gebruik gemaakt van krantenadvertenties en bij meer recente spellen, van recensies. Het *Nederlands-Indisch Oorlogsspel* werd bijvoorbeeld in het *Nieuws van den Dag* aangeprezen als spel voor het hele gezin.⁴¹ Waaruit geconcludeerd kon worden dat spel zich richt op het hele gezin.

3.2.2 Visuele elementen

Zoals in het vorige hoofdstuk te lezen was, zijn veel kenmerken van koloniale nostalgie visueel van aard. Alle bordspellen die in dit onderzoek zijn geanalyseerd zijn voorzien van illustraties. In meerdere spellen is een topografische kaart in het spelbord verwerkt. Het *Indië Kwartet* is ook voorzien van foto's. In het analyseschema zijn de vier verschillende vormen van koloniale nostalgie voorzien van indicatoren die reeds behandeld zijn in het theoretisch kader.

Alle spellen zijn getoetst op de aanwezigheid van alle indicatoren die horen bij de vier verschillende vormen van nostalgie (zie tabel 1 en 2 in bijlage). Bij spellen die in de negentiende eeuw verschenen, is het onmogelijk dat deze indicatoren bevatten van een

⁴¹ Advertentie in *Nieuws van den Dag*, 15,18,22,25,27 en 29 november 1902.

voortzetting van de koloniale cultuur in een postkoloniale fase. Deze indicatoren zijn daarom niet meegenomen in de analyse.

3.2.3 Performatieve elementen

Bij de derde dimensie van een spel gaat het om elementen die een spel onderscheiden van andere cultuuruitingen als boeken, films of schilderijen. In een spel heeft de speler in meer of mindere mate invloed op het verloop of de afloop. Er is sprake van interactie tussen de speler en het spel. In de handleiding van een spel wordt het doel van een spel gepresenteerd. De spelregels bepalen op welke manier een specifiek doel gerealiseerd kan worden. Er wordt vastgelegd hoe een speler zich over het speelbord mag bewegen en welke handelingen beloond, dan wel bestraft worden.

Deze onderdelen worden de performatieve elementen genoemd. Fernandez-Vara stelt dat performatieve elementen informatie verschaffen over onderliggende waarden.⁴² Als het doel van een specifiek spel bijvoorbeeld draait om het behalen van zoveel mogelijk winst, dan is de waarde dat geld verdienen belangrijk is. Spellen waarbij veroveren van gebied leidt tot de winst, kunnen impliceren dat overheersen en controleren van gebieden een nobele zaken zijn. Spelelementen zijn net als de context minder makkelijk kwantificeerbaar dan beeldelementen. De inventarisatie diende ter ondersteuning van de analyse op basis van visuele en contextuele data. Bij *VOC!* bijvoorbeeld, is het speldoel om zoveel mogelijk peper aan te kopen om zoveel mogelijk aandelen aan te kunnen schaffen. Dit speldoel correspondeert met de visuele kenmerken van het spel. De performatieve eigenschappen versterkten dit argument. Bij andere spellen konden performatieve eigenschappen de visuele eigenschappen relativeren of ontkrachten.

3.2.4 Van data naar conclusie

De gegevens zijn per spel verzameld zodat er een beschrijvende en interpreterende analyse opgesteld kon worden. Zo kon per spel aangegeven worden of een spel kenmerken van koloniale nostalgie bevatte en in hoeverre hieruit de conclusie getrokken kon worden dat het spel gevoelens van koloniale nostalgie kon oproepen. Hoewel de visuele kenmerken kwantificeerbaar waren, was het noodzakelijk om steeds de context en performatieve eigenschappen te betrekken bij deze conclusie. De visuele kenmerken moesten in overeenstemming zijn met de context en de performatieve eigenschappen van een spel om

⁴² Fernández-Vara, *Introduction tot Game Analysis* (London 2014), 131-133.

te kunnen concluderen dat een spel daadwerkelijk een beroep doet op gevoelens van koloniale nostalgie.

4 Analyse

In dit hoofdstuk wordt de analyse van de twaalf geselecteerde spellen uitgewerkt. Elke analyse begint met een introductie van het spel. Vervolgens wordt er ingegaan op de contextuele, visuele en performatieve eigenschappen. Ten slotte vindt er per spel een synthese plaats waaruit blijkt in welke mate het betreffende spel gezien kan worden als een uiting van koloniale nostalgie.

4.1 Atchin



afbeelding 1 foto website Nederlands Openluchtmuseum

Atchin is het eerste spel dat in deze thesis aan een onderzoek wordt onderworpen. Het werd destijds (1874) gepresenteerd als een 'nieuw vermakelijk verovering-spel'. Het spel is als koloniaal spel aangeduid omdat het verwijst naar de Atjeh-Oorlog, een reeks van militaire conflicten die tussen 1873 en 1914 plaatsvonden in het toenmalige Nederlands-Indië. Voor

de analyse is gebruik gemaakt van een digitaal exemplaar dat deel uitmaakt van de collectie van het *Nederlands Openluchtmuseum* in Arnhem.⁴³

4.1.1 Context

In 1874 verscheen het strategische bordspel *Atchin*. De uitgever en auteur zijn onbekend. De naam van het spel is ontleend aan het op Noordwest-Sumatra gelegen Atjeh. De Nederlandse regering probeerde vanaf de jaren 1870 de Indische Archipel onder haar gezag te brengen, maar had op Atjeh te maken met veel weerstand van de plaatselijke bevolking. Het is aannemelijk dat het spel werd uitgebracht naar aanleiding van de verovering van de kraton, het paleis van de Sultan van Atjeh. Het enthousiasme over de succesvolle overwinning werd in de pers uitgebreid beschreven.⁴⁴ Het is aannemelijk dat de uitgever van het spel leek aan te willen sluiten bij dit enthousiasme, maar toetsing van deze aanname is niet mogelijk door gebrek aan bronnen

Het spel werd verkocht voor 20 cent, omgerekend naar de huidige koopkracht zou het spel nu rond de €2,00 kosten, wat het spel toegankelijk maakte voor een brede doelgroep.⁴⁵ De regels van het spel vertonen veel overeenkomsten met dammen. Het is daardoor enerzijds jong te leren, maar biedt ook uitdaging voor volwassen spelers.⁴⁶ Ook dit gegeven duidt op een brede doelgroep van het spel.

4.1.2 Visuele elementen

Atchin bestaat uit een geïllustreerd spelbord met 74 posities. Op dit bord zijn drie illustraties opgenomen waarop fragmenten te zien zijn die de verovering van de Kraton verbeelden. Er zijn uitsluitend militairen in Nederlands uniform te zien die zich in een tropisch landschap begeven. Dit beeld kan opgevat worden als een kenmerk van het verlangen naar een homogene koloniale orde omdat er hierdoor een scheiding wordt aangebracht tussen de inheemse bevolking en de Europese overheerser. Het is ook mogelijk dat de inheemse bevolking niet is afgebeeld omdat de illustrator op het moment van uitgifte geen idee had van het uiterlijk van het Atjeese strijders. Beelden uit de Indische archipel waren op het moment dat het spel verscheen nog weinig beschikbaar. Enerzijds omdat er nog weinig

⁴³ *Atchin* – Nieuw gemakkelijk Verovering-spel, collectie Nederlands Openluchtmuseum, PR.6014

⁴⁴ Anton Stolwijk, *Atjeh, het verhaal van de bloedigste strijd uit de Nederlandse koloniale geschiedenis* (Amsterdam 2016) 68-71.

⁴⁵ Bij deze berekening is gebruik gemaakt van een omrekening van het *Internationaal Instituut voor de sociale geschiedenis*. [url:http://www.iisg.nl/hpw/calculate-nl.php](http://www.iisg.nl/hpw/calculate-nl.php). (geraadpleegd op 12 juli 2017).

⁴⁶ Volgens spellenfabrikant Jumbo is dammen geschikt voor kinderen vanaf 5 jaar.

Nederlanders naar Nederlands-Indië afreisden, anderzijds omdat de grafische technieken nog niet zover ontwikkeld waren.

Bij één van de beelden worden militairen in Nederlands uniform vergezeld door zwarte mannen die gekleed zijn in een lendendoek en kanonnen slepen over een smal pad. Deze mannen maken geen deel uit van de plaatselijke bevolking van Atjeh. Het is onwaarschijnlijk dat Nederlandse militairen samen optrekken met inheemse strijders, terwijl ze daarmee in oorlog zijn. Op de hedendaagse 21^e-eeuwse kijker wekken de figuren op de afbeelding de indruk dat het contrast tussen de Nederlandse kolonisator en de inheemse bevolking aangedikt is. Aan de ene kant staat namelijk de aangeklede moderne, Europese mens en aan de andere kant de half naakte, premoderne mens. Het is een karikatuur van een Afrikaan of Aziaat. Het lijkt erop dat de illustrator door dit contrasterende beeld het verschil tussen de moderne en premoderne wereld wilde benadrukken. Als er gekeken wordt naar kenmerken van *premodern verlangen* zou dit beeld als zodanig geïnterpreteerd kunnen worden, maar het is wel de vraag in hoeverre daarvan in Nederland sprake was. Moderniteit deed in die tijd net haar intrede. Logischer zou zijn dat moderniteit juist met enthousiasme zou worden ontvangen. Het is daarom aannemelijker dat het contrast tussen modern en primitief werd ingezet om de voordelen van de moderniteit te benadrukken. Met nostalgie heeft dit contrast daarom weinig van doen.

4.1.3 Performatieve elementen

Op welke manier ondersteunen of ondermijnen performatieve spelelementen de genoemde visuele kenmerken die kunnen duiden op koloniale nostalgie?

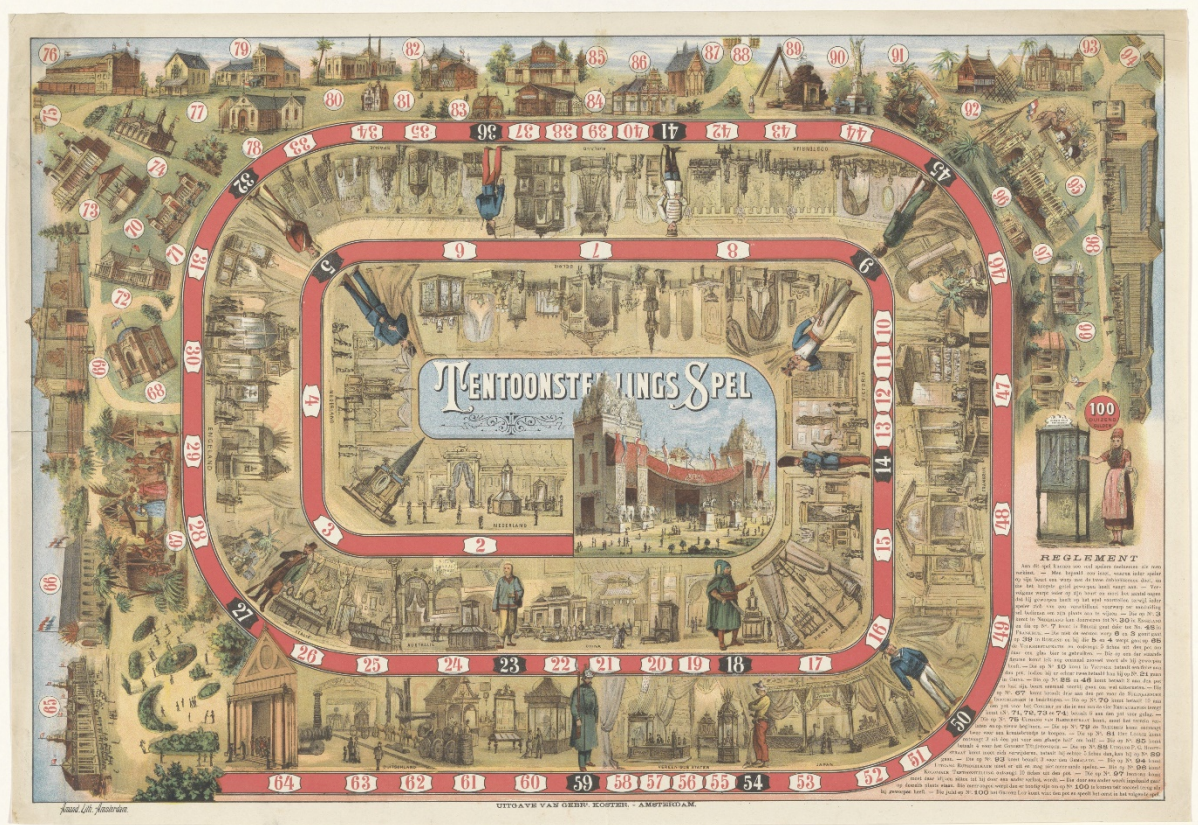
Atchin is een strategisch spel, enigszins vergelijkbaar met dammen. Het spel wordt gespeeld door twee spelers die een tegengesteld doel hebben. Eén speler representeert met de blauwe schijven de Nederlandse militairen die de verovering van de Kraton als doel hebben. De andere speler vertegenwoordigt met zwarte schijven Atjeeërs die de kraton verdedigen. De afloop van het spel staat niet vast en de winkansen zijn gelijk voor beide spelers. Dus hoewel de kraton in 1874 daadwerkelijk werd ingenomen door Nederlandse troepen, kan de geschiedenis in het spel een ander verloop krijgen. Er liggen aan deze eigenschappen geen waarden ten grondslag die elementen van koloniale nostalgie versterken. Eerder lijken deze eigenschappen grotendeels los te staan van de beeldaspecten.

4.1.4 Samenvatting/conclusie

Het eerste spel met een koloniaal thema dat in Nederland verscheen, vertoont kenmerken die voldoen aan de criteria van het verlangen naar een homogene koloniale orde. De Atjeeërs worden niet weergegeven in de illustraties waardoor de indruk wordt gewekt dat het uitsluitend het Nederlandse leger was dat de dienst uitmaakte. Dit beeld wordt echter afgezwakt door de performatieve speleigenschappen. In het spel worden Atjeeërs en Nederlanders gerepresenteerd door schijven die zich over het spelbord begeven.

De Afrikanen die kanonnen door het landschap slepen, ogen primitief, maar in combinatie met moderne westerse soldaten, waar ze samen mee optrekken, lijken deze beelden juist geen beroep te doen op een westers verlangen naar een premoderne tijd. *Atchin* wordt daarom niet gezien als een spel dat in grote mate een beroep doet op koloniale nostalgie.

4.2 Het Tentoonstellings-Spel



afbeelding 2 foto website Rijksmuseum

Het *Tentoonstellings Spel* is een ganzenbordachtig spel met 100 speelvakken dat verscheen naar aanleiding van de wereldtentoonstelling in Amsterdam. Het spel kan gerekend worden

tot koloniaal spellen omdat er meerdere verwijzingen naar de Nederlandse koloniën aangetroffen worden. Het gaat hierbij om de koloniale paviljoens die deel uitmaakten van de wereldtentoonstelling. Voor deze analyse is gebruik gemaakt van een exemplaar uit de digitale collectie van het Rijksmuseum te Amsterdam.⁴⁷

4.2.1 Context

In navolging van andere Europese steden was Amsterdam in 1883 gastheer van 'Internationale Koloniale en Uitvoerhandeltentoonstelling'. De expositie kon rekenen op meer dan 1,5 miljoen bezoekers uit alle lagen van de bevolking.⁴⁸ Het spel is ontworpen door de Amsterdamse lithograaf Amand L.A. Gustave die ook een reclameposter voor de wereldtentoonstelling ontwierp.⁴⁹ Het door de gebroeders Koster uitgegeven *Tentoonstellings Spel* werd als souvenir aangeboden. Gezien het grote aantal bezoekers en de eenvoudige spelregels kan aangenomen worden dat het spel gericht was op een groot en breed publiek. Helaas is de verkoopprijs niet beschikbaar. Hierdoor is niet zeker in hoeverre de aanschaf binnen het budget van die 1,5 miljoen bezoekers bleef.

4.2.2 Visuele elementen

Het spelbord bestaat uit een lint van 100 genummerde vakjes dat vanuit het midden van het bord naar buiten cirkelt. Rondom het lint zijn de paviljoens van de binnen- en buitenlandse exposanten zichtbaar. De Nederlandse koloniale paviljoens op de expositie waren groots aangepakt. Er werden dorpen nagebouwd die bewoond werden door 'echte' mensen, de inheemse bevolking uit Nederlands-Indië en Suriname. Deze reconstructies zijn opgenomen in het spel. De verschillende traditionele woningen zijn duidelijk zichtbaar op het spelbord. Dat gaat niet op voor de inheemse bevolking. Alleen de plaatselijke bevolking van Suriname staat afgebeeld op het spelbord. De plaatselijke bevolking uit de Indische Archipel ontbreekt.

In het spel zijn op het eerste gezicht geen kenmerken te herkennen van *het Verlangen naar een homogene orde*. Althans als er gelet wordt op kenmerken van het scheiden van de koloniale en Europese wereld die in het theoretisch kader zijn beschreven. Op het bord zijn beide werelden zichtbaar. Het loodrecht perspectief zorgt ervoor dat er geen sprake is van

⁴⁷ *Het Tentoonstellingspel. (1883)* collectie Rijksmuseum, objectnummer RP-P-OB-201.530

⁴⁸ Marieke Bloembergen, *Koloniale Vertoningen. De verbeelding van Nederlands-Indië op de wereldtentoonstellingen (1880-1931)* 41.

⁴⁹ 'Ontdek tekenaar, fotograaf, lithograaf Gustaaf Leonardus Adolf Amand' website Nederlands Instituut voor de kunstgeschiedenis. url: <https://rkd.nl/explore/artists/1446> (geraadpleegd op 15 januari 2019).

een voor- en achtergrond. Toch is er geen sprake van integratie van de verschillende paviljoens. In het spel vormt elk koloniaal paviljoen met haar 'bewoners' een eigen habitat. De scheiding komt nog meer tot uiting als koloniale paviljoens vergeleken worden met het paviljoen van bijvoorbeeld Duitsland, de Verenigde Staten of Japan. Bij deze landen worden in de paviljoens ook bezoekers weergegeven. Het *Tentoonstellings Spel* schets door deze kenmerken daarom wel degelijk een beeld dat opgevat kan worden als een scheiding tussen de Westerse en koloniale wereld. Een beeld dat past bij het eerder beschreven *verlangen naar een homogene koloniale orde*.

Op het spelbord zijn objecten zichtbaar die verwijzen naar andere (pre)koloniale stadia, zoals een standbeeld J.P. Coen, een allegorie op de verovering van de kraton op Atjeh en heuse hindoetempel. Gezien het moment van verschijnen van het bordspel, de hoogtijdagen van het kolonialisme, is het de vraag of deze elementen gezien moeten worden als een verlangen naar een tijd die voorbij is. Er hoefde niet teruggeblikt te worden naar betere tijden omdat op de expositie juist gerefereerd werd aan het succes van de huidige tijd. Deze objecten vormden eerder een legitimering van het bezit van koloniën. De verwijzingen naar het verleden benadrukken de historische verbondenheid.

Wereldtentoonstellingen waren een fenomeen dat past bij de moderniteit. Op de tentoonstelling werd door de deelnemers getoond waartoe men technisch en economisch in staat was door geavanceerde machines en indrukwekkende staalconstructies in de expositie op te nemen. Op het speelbord zijn ook kenmerken te zien die juist premodern zijn. Rondom het Surinaamse 'dorp' zijn schaars geklede indiaanachtige figuren te zien die oude ambachten uitoefenen. Deze premoderne elementen komen overeen met kenmerken van 'verlangen naar een premoderne tijd'. Maar in de context van deze wereldtentoonstellingen is het aannemelijker dat deze premoderne elementen werden ingezet om het contrast tussen het moderne Europa en de primitieve kolonie te verduidelijken, zonder terug te verlangen naar die tijd.

4.2.3 Performatieve elementen

Hoe verhouden de performatieve elementen van het spel zich tot de context en het getoonde beeld? De bedoeling van het spel is om zo snel mogelijk van vakje 1 naar vakje 100 te komen. Van de spelers wordt geen inzicht gevraagd. De dobbelstenen bepalen de snelheid van het spel. Bij bepaalde nummers moeten de spelers fiches betalen. Zo is in de handleiding te lezen "Die op 67 komt betaalt drie aan den pot voor de Surinaamse

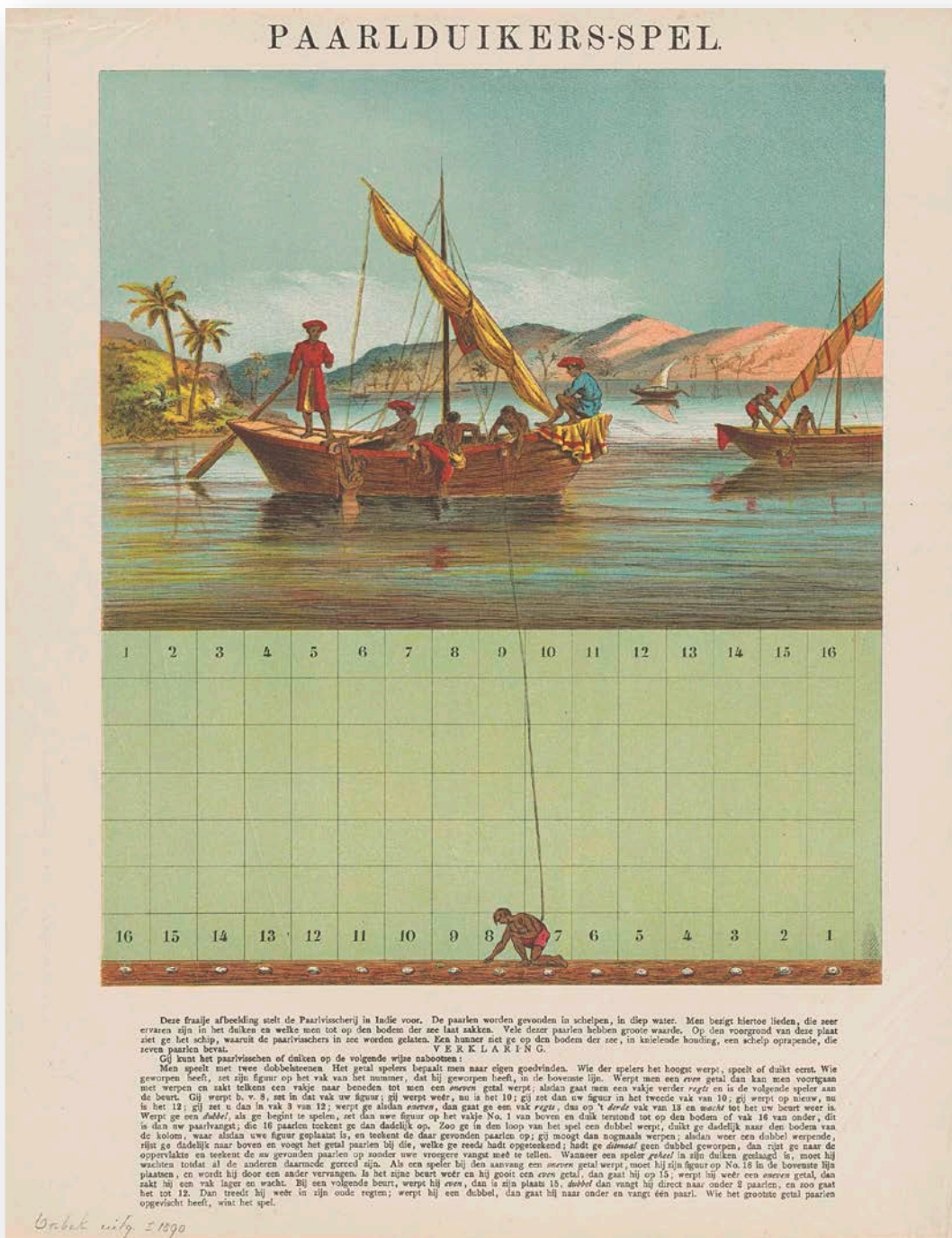
inboorlingen". Omdat het de bedoeling is om met zoveel mogelijk fiches de eindstreep te halen wordt het beeld geschetst dat het bezichtigen van Surinaamse 'inboorlingen' een straf is. Dat geldt ook voor het beluisteren van een gamalangconcert. Waarschijnlijk is dit een speltechnische keuze van de makers geweest en schuilt hier geen waardenpatroon achter. Temeer omdat er in het spel bij veel andere paviljoens ook fiches uitgegeven moeten worden. Bijvoorbeeld bij een Europese muziektent waar verplicht drie fiches afgedragen moeten worden om naar een concert te luisteren. Een verband tussen het beeld en de handelingen lijkt hiermee niet aanwezig.

4.2.4 Samenvatting

Het *tentoonstellingsspel* is een multidimensionale representatie van de wereld anno 1883.

De blik sterk op de toekomst gericht te zijn en dat is inherent aan het karakter van de wereltentoonstelling. Anderzijds bood deze expositie de mogelijkheid binnen de landsgrenzen te reizen naar de 'present past', maar ook dit kenmerk duidt eerder op enthousiasme over het heden, dan het verleden. Toch komt tussen al die lofzang op de moderniteit een *verlangen naar een homogene koloniale orde naar voren*. Want ondanks dat de wereld lijkt samen te komen in Amsterdam en op het spelbord, wordt de inheemse bevolking letterlijk achter hekken geplaatst.

4.3 Paarlduikers-spel



afbeelding 3 foto Rijksmuseum

Het *Paarlduikers-spel* bestaat uit een kleurig spelbord met een afbeelding van een tropische baai. In de handleiding die zich op spelbord bevindt, wordt gesproken van parelduiken in Indië. Het spel is vanwege deze verwijzing opgenomen in deze thesis. Er is voor de analyse

gebruik gemaakt van een digitaal exemplaar dat zich bevindt in de collectie van het Rijksmuseum⁵⁰

4.3.1 Context

Het *Paarlduikers-spel* verscheen omstreeks 1890 in Nederland. Een exact jaar van uitgifte ontbreekt, wat eveneens geldt voor de namen van de uitgever en de auteur. Een vrijwel identiek spel verscheen in 1870 onder de naam *Game of Pearl Divers* dat in de Verenigde Staten werd uitgegeven door de commerciële uitgeverij McLoughlin Brothers. Het maakte in die uitgave deel uit van een spellenboek met als titel: *Home Games for Little Girls*.⁵¹ In de Nederlandstalige versie wordt op basis van de toon van de gebruiksaanwijzing niet de indruk gewekt dat het spel uitsluitend bedoeld is voor meisjes. De doelgroep is daarom breder. Er lijkt buiten een commercieel motief geen specifieke aanleiding te zijn voor het uitbrengen van het spel. Er zijn geen gegevens bekend over de verkoopprijs in Nederland. Het is daarom niet mogelijk om een inschatting te maken van de omvang van de doelgroep.

4.3.2 Visuele elementen

Het spelbord bestaat uit een voorstelling van een zeilschip met parelduikers in een tropische baai, volgens de handleiding gesitueerd in Nederlands-Indië. In de Amerikaanse versie wordt gesproken van India, dat zowel op India als Nederlands-Indië zou kunnen duiden.⁵² Op de achtergrond is een tweetal soortgelijke zeilschepen te zien. De parelduikers hebben een getinte huidskleur en dragen alleen een korte broek. De bemanning op het schip draagt lange gewaden. Onder de voorstelling van de parelduikers is een speelveld zichtbaar dat bestaat uit 15 rijen van 7 vakjes. Het speelveld bevindt zich als het ware in de onderwaterwereld.

Het spel toont uitsluitend de plaatselijke bevolking in een koloniaal landschap. Europeanen of beeldelementen die verwijzen naar koloniale aanwezigheid ontbreken volledig. Het spel vertoont hierdoor kenmerken van het *verlangen naar een homogene koloniale orde*.

⁵⁰ *Paarlduikers-spel*, uitgever en auteur onbekend, collectie Rijksmuseum object nummer RP-P-OB-207.392

⁵¹ Objectbeschrijving website Rijksmuseum <http://hdl.handle.net/10934/RM0001.COLLECT.564846> (geraadpleegd op 31 december 2018).

⁵² University of Florida Digital Collections, Home Games for little girls. Aunt Louisa's big picture series. McLoughlin Bros., inc. New York 1870. Inventarisnummer 001732522(ALEPH) url: <http://ufdc.ufl.edu/UF00026631/00001> (geraadpleegd 31 december 2018).

Het spel lijkt zich af te spelen in een premoderne omgeving: het duiken gebeurt zonder hulpmiddelen, er worden traditionele zeilschepen gebruikt en de kleding oogt traditioneel. Dit zijn kenmerken die kunnen duiden op het 'verlangen naar een premoderne tijd'.

4.3.3 Performatieve eigenschappen

De performatieve spelcomponenten ondersteunen de visuele kenmerken van koloniale nostalgie niet. De bedoeling van het *Paarlduikers-spel* is dubbelend zoveel mogelijk parels te vergaren. De spelervaring vertoont nagenoeg geen relatie met het landschap en de onderwaterwereld. Het verloop van het spel wordt volledig bepaald door het aantal ogen dat de speler met de dobbelstenen gooit. De speler heeft daarmee zelf geen invloed op het spelverloop. Er komt mede hierdoor geen waardenpatroon uit naar voren dat in dienst staat van een verlangen naar het premoderne leven.

4.3.4 Samenvatting-conclusie

Hoewel het *Paarlduikers-spel* oorspronkelijk werd vervaardigd voor de Noord-Amerikaanse markt, vertoont het spel zoals beschreven toch twee kenmerken van koloniale nostalgie: *Het verlangen naar een homogene koloniale orde* en *het verlangen naar een premodern leven*. Het spel verscheen in een tijd waarin de Nederlandse overheid de Indische Archipel onder haar gezag probeerde te brengen. Dit leverde zoals in de analyse van het spel *Atchin* is te lezen problemen op in Atjeh. Het vredige tafereel van de parelduikers staat in contrast met de gewelddadigheden die tegelijkertijd plaatsvonden. In dit spel schuilt vanuit het Westerse perspectief een verlangen naar stabiliteit, waarin de inheemse bevolking haar plaatst kende. Het is daarnaast aannemelijk dat de speler bij het zien van vissers in het tropische landschap wegdroomde bij het idee dat het leven aangenaam en eenvoudig kon zijn, terwijl het leven in de steeds moderner wordende Westerse samenleving juist complexer en gejaagder werd. Het kan daarom gezien worden als een spel dat een beroep doet op koloniale nostalgie.

4.4 Toekoe Oemarspel



afbeelding 4 collectie auteur

Het *Toekoe Oemarspel* is wederom een bordspel dat betrekking heeft op de oorlog in Atjeh. Net als *Atchin* gaat het hier ook om een kleurig strategisch spel. Er is voor deze analyse gebruik gemaakt van fysiek exemplaar uit de collectie van het Apeldoornse CODA.⁵³

4.4.1 Context

In het eerder beschreven *Atchin* werd de verovering van het paleis van de Atjeeese sultan gevierd. Van een overwinning op de Atjeeërs bleek bij nader inzien geen sprake te zijn omdat het Nederlandse leger ook na 1872 op de nodige weerstand van de plaatselijke bevolking kon rekenen. In 1896 brengt de Amsterdamse uitgever Jos Vas Diaz & Co het *Toekoe Oemarspel* uit. De naam van het spel wordt ontleend aan de Atjeeese strijder Toekoe Oemar die vanaf de jaren 1880 betrokken was bij succesvolle acties tegen militairen van het

⁵³ Het *Toekoe Oemarspel* (1896) Jos. Vas Dias & Co. van Joop Vas Diaz, Collectie CODA Museum, objectnummer V03739.

Nederlandse leger.⁵⁴ Zijn naam werd in de Nederlandse pers veelvuldig genoemd.⁵⁵ De uitgever leek zich op basis van dergelijke titel te richten op spelers uit het krantenlezende bevolkingsdeel. In de *Nieuwe Amersfoortsche Courant* van 7 december 1898 stond een advertentie van Slothouwers boekhandel. Onder de titel ‘Voor Jong en Oud. Spelen voor de Winteravond’ werd de krantenlezer enthousiast gemaakt voor huiselijk vermaak. Naast onder andere het *Ons vorstenhuis – Oranje Quartet* en *Het Ganzenspel* werd het *Toekoe Oemar-spel* aangeprezen. Het spel kon voor 90 cent worden aangeschaft.⁵⁶ Dat is omgerekend naar de koopkracht in de huidige tijd ongeveer €12,00.⁵⁷ Dit betekent dat het spel voor een redelijk groot publiek binnen handbereik lag. Omdat het spel in meerdere collecties is te vinden, kan worden aangenomen dat het spel in grote aantallen is verspreid.

4.4.2 Visuele kenmerken

Het Toekoe Oemarspel bestaat uit een spelbord dat dubbelgevouwen kan worden. Het opengeklapte speelbord toont een landkaart van Atjeh die voorzien is van een raster dat dient als speelveld. Als het spel is ingeklapt, is op één zijde een bedrukt vel aangebracht waarop de titel van het spel, twee landschappen en een inheemse strijder te zien zijn. Waarschijnlijk betrof de strijder Toekoe Oemar.

Het spel toont visuele elementen die kenmerkend kunnen zijn voor het *verlangen naar een homogene koloniale orde*. De illustraties zijn scènes gesitueerd op Atjeh. Op één afbeelding zijn Nederlandse militairen op de achtergrond bezig met gevechtshandelingen, maar ontbreekt de tegenstander. Toekoe Oemar staat op een andere illustratie groot afgebeeld. Op de derde afbeelding wordt een dorp met primitieve houten huizen getoond, waarbij de bevolking ontbreekt. Er is geen sprake van een ontmoeting of confrontatie tussen Europese en inheemse mensen.

In het spel vormen de Nederlandse militairen met moderne vuurwapens de enige tekenen van moderniteit. De uitrusting en kledij van Toekoe Oemar ogen primitief. Omdat de strijder relatief groot en gedetailleerd is weergegeven trekt het premoderne karakter de

⁵⁴ O.a. Anton Stolwijk, *Atjeh*, 122.

⁵⁵ De website *Delpher* geeft meer dan 2500 verwijzingen naar krantenberichten uit 1896 waarin Toekoe Oemar wordt genoemd.

⁵⁶ Advertentie in *De Nieuwe Amersfoortsche Courant*. 7 december 1898. (Digitaal geraadpleegd via Delpher op 11-7-2018).

⁵⁷ Gebruik van omrekenaar van het *Internationaal Instituut voor de sociale geschiedenis*. Op de website: <http://www.iisg.nl/hpw/calculate2-nl.php> (digitaal geraadpleegd op 11-7-2018).

aandacht van de spelers. Het zou hierdoor een beroep kunnen doen op gevoelens die teruggrijpen op *waardering van het premoderne*.

4.4.3 Performatieve elementen

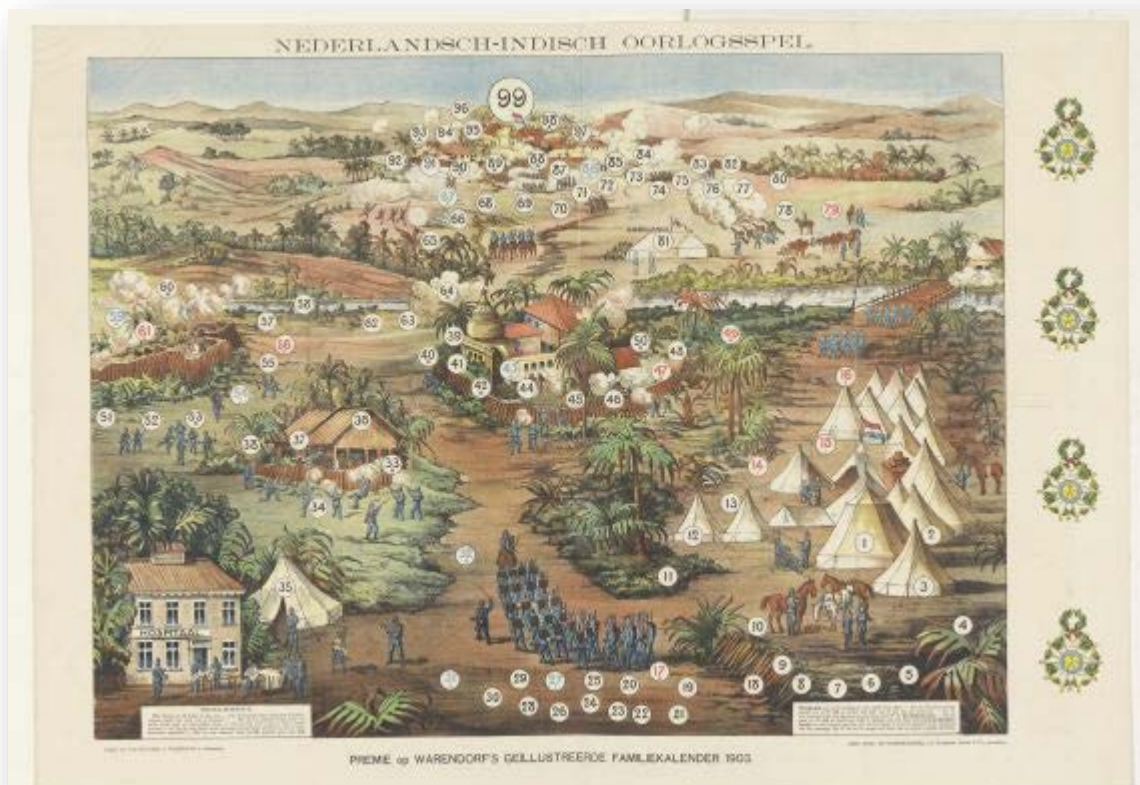
Komen de performatieve spelelementen overeen met de visuele elementen die geschetst worden? *Toekoe Oemarspel* is een strategisch bordspel dat gespeeld wordt door twee spelers. Eén speler vertolkt met één zwarte schijf de rol van Toekoe Oemar. De andere speler heeft 20 witte schijven waarmee hij de Nederlandse militairen vertegenwoordigt. Het doel van wit is het insluiten van zwart, terwijl zwart insluiting probeert te voorkomen door zoveel mogelijk witte schijven te 'slaan', zoals dat ook bij dammen gebeurt. Het spel is afgelopen op het moment dat zwart is ingesloten of wit geen stenen meer heeft. Volgens de handleiding zijn de winkansen voor beide kleuren gelijk.

Omdat beide elkaar op het spelbord tegenkomen is er hier geen scheiding van koloniale en Europese bevolking. Dit performatieve spelkenmerk ontkracht daarmee de nostalgievorm waarbij er een verlangen is naar een homogene koloniale orde. Anders is dat het geval bij *waardering voor en het verlangen naar het pre-moderne*. De inheemse strijder heeft in het spel de mogelijkheden om modern uitgeruste militairen te verslaan. Hiermee wordt de waardering voor het premoderne die visueel zichtbaar is, bekrachtigd door de spelregels.

4.4.4 Samenvatting/conclusie

Het Toekoe Oemarspel heeft twee visuele kenmerken die passen binnen het framework van koloniale nostalgie. Kenmerken van *Het verlangen naar een homogene koloniale orde* worden echter afgezwakt doordat de Nederlandse militairen het spelbord delen met de inheemse Toekoe Oemar. Het primitieve karakter van Toekoe Oemar in combinatie de gelijke winkansen kunnen getuigen van een zeker respect voor en het *verlangen naar een premoderne leven*. Het spel kan daarom beschouwd worden als spel dat een beroep doet op gevoelens van koloniale nostalgie.

4.5 Het Nederlandsch-Indisch Oorlogsspel



afbeelding 5 website Rijksmuseum

Het ganzenbordachtige *Nederlandsch-Indisch* spel bevindt zich onder andere in de collecties van het Rijksmuseum en Nationaal Militair Museum. Het is spel betrokken in dit onderzoek vanwege de titel die expliciet naar kolonie Nederlands-Indië verwijst. Er is voor deze analyse gebruik gemaakt van een digitaal exemplaar uit de collectie van het Rijksmuseum.⁵⁸

4.5.1 Context

Het *Nederlandsch-Indisch Oorlogsspel* verscheen in het najaar van 1903. Uitgever Holkema en Warendorf gaf het spel als bonus bij de *Warendorfs Geillustreerde familiekalender 1903*. Er wordt in het spel geen informatie prijsgegeven over de auteur en illustrator van het spel.

Het Nederlands-Indisch Oorlogsspel lijkt zich op basis van de periode waarin het werd uitgegeven af te spelen op Atjeh, het meest Noordoostelijke deel van Sumatra. Nederlandse militairen stuiten hier al sinds 1873 op weerstand van de lokale bevolking wiens vorst de

⁵⁸ Nederlandsch-Indisch oorlogsspel objectnummer RP-P-OB-201.517 website Rijksmuseum url: <http://hdl.handle.net/10934/RM0001.COLLECT.537508> (geraadpleegd december 2018).

soevereiniteit niet wenste op te geven. De overige delen van de Indische Archipel waren rond 1900 volledig onder controle van het Nederlandse koloniale bewind. Hoewel de oorlog in de loop van de tijd zorgde voor steeds meer hoofdbreken bij de Nederlandse overheid, was de oorlog toch het thema van een gezellig familiespel.

Omdat het om een familiekalender gaat, mag er van worden uitgegaan dat het spel zowel door kinderen als door volwassen gespeeld kan worden. De complexiteit van het spel is beperkt en dat maakt deze conclusie nog aannemelijker.

4.5.2 Visuele elementen

Het *Nederlandsch-Indisch Oorlogspel* is een ganzenbordachtig spel. Het spel bevond zich naar alle waarschijnlijkheid niet in een doos, zoals dat het geval was met de meeste bordspellen uit die tijd. Op het spelbord is een route van 99 vakjes te zien die door een tropisch landschap meandert. Op het spelbord zijn zowel Nederlandse militairen als de inheemse bevolking te zien, die op verschillende plaatsen de strijd met elkaar aangaan. De inheemse strijders zijn te herkennen aan witte gewaden. De Nederlandse militairen voeren strijd in blauwe uniformen.

Het spel heeft drie visuele kenmerken van koloniale nostalgie. Kenmerken van *Het verlangen naar homogene orde* zijn zichtbaar omdat de Nederlandse militairen zich voornamelijk op de voorgrond van het spel bevinden, terwijl de inheemse strijders zich op de achtergrond bevinden. Daarnaast is op het spel alleen de kolonie zichtbaar, althans een tropisch landschap. Toch is het de vraag in hoeverre er sprake is van een verlangen naar een homogene orde zoals deze in het theoretisch kader is beschreven. De Nederlandse militairen die het gebied intrekken, lijken de scheiding tussen een koloniale en een inheemse wereld juist te doorbreken.

De traditionele kleding van de inheemse strijders en bentengs (houten versterkingen) zijn visuele kenmerken die passen bij de categorie *Het verlangen naar een premodern leven*. Doordat er sprake is van een combinatie van moderne en premoderne elementen is het minder aannemelijk dat deze duiden op een verlangen naar een stadium waarin moderniteit haar intrede nog moet doen. Bij de in het theoretisch kader genoemde voorbeelden van Bijl en Legêne ging het er juist om dat alle tekenen van moderniteit waren verdwenen.

4.5.3 Performatieve eigenschappen

Het doel van dit ganzenbordachtige spel is om als eerste vakje 99 te bereiken. Hier bevindt zich een inheems dorp dat wordt bestookt door Nederlandse artillerie. Het aantal stappen van de pionnen wordt volledig bepaald door het aantal ogen dat de speler met de dobbelsteen gooit. De speler kan hierdoor zelf geen invloed uitoefenen op het verloop van het spel. De afloop staat voor aanvang van het spel vast: Het Nederlandse leger verslaat uiteindelijk het inheemse leger. Er is hierdoor geen sprake van waardenpatronen die de visuele kenmerken van koloniale nostalgie onderschrijven.

4.5.4 Samengevat

Het *Nederlandsch-Indisch Oorlogsspel* toont verschillende visuele kenmerken van koloniale nostalgie die overeenkomen met kenmerken die in voorgaand onderzoek naar koloniale nostalgie door verschillende auteurs zijn beschreven. Toch kan naar mijn idee niet gesteld worden dat dit spel gevoelens van nostalgie oproept in de tijd dat het verscheen. Ten eerste zijn er bij de kenmerken verschillende kanttekeningen geplaatst die het nostalgische karakter relativeren. Ten tweede maakt de context waarin het spel anno 1902 verscheen het nostalgische karakter minder aannemelijk. De makers van het spel leefden in een tijd waarin de Nederlandse overheid leek te verlangen naar controle over de gehele Indische Archipel, inclusief Atjeh, een situatie waarvan ook in een eerder stadium nooit sprake van was geweest. De blik in dit spel lijkt vooral gericht op de toekomst en niet op een verleden. Het doel van het spel lijkt dit verlangen te representeren zonder terug te grijpen op een tijd waarin het beter en prettiger was.

4.6 De Jong's Cacaospel



afbeelding 6 foto: Nederlands Openluchtmuseum

Het *De Jong's Cacaospel* bevindt zich onder ander in de collecties van het Nederlands Openluchtmuseum in Arnhem en het Belasting & Douanemuseum in Rotterdam. Voor de analyse is gebruik gemaakt van een digitaal exemplaar van eerstgenoemde. Dit spel is opgenomen in het onderzoek omdat er in het spel wordt verwezen naar de cacao teelt in Nederlands-Indië.

4.6.1 Context

Omstreeks 1920 bood een Cacaoproducent De Jong uit Wormerveer, het *De Jong's Cacao spel* aan. De auteur is onbekend. Het spel werd waarschijnlijk aangeboden voor promotiedoeleinden. In deze tijd brachten veel leveranciers van levensmiddelen spellen uit.⁵⁹ De fabrikant lijkt zich door de eenvoudige spelregels te richten op een jonge doelgroep

⁵⁹ Bijvoorbeeld: *Boertje Hap* van Zeelandia Beschuit omstreeks 1930; *Melbourne Race Spel* 1934, website Zwiggelaar Auctions url: <https://www.zwiggelaarauctions.nl/index.php?p=a&select=15,172,8491> (geraadpleegd op 16-2-2019).

en waarschijnlijk ook de ouders die het spel of de producten van De Jong aanschafte om het spel in bezit te krijgen.

4.6.2 Visuele kenmerken

Het ganzenbordachtige spel bestaat uit een speelbord met 47 genummerde vakjes. In eenentwintig van deze vakjes zijn naast getallen illustraties opgenomen die in verband staan met de productie, het transport en de consumptie van chocola. Het spel begint bij teelt van cacao bonen die onder andere in Nederlands-Indië plaatsvond. Er is een illustratie van een plantage met een planter in tropenkostuum en er zijn twee tafereeltjes zichtbaar waar de plaatselijke bevolking bezig is met de verwerking en het transport van de bonen. De afbeeldingen tonen overeenkomsten met foto's in bronnen waarvan de herkomst wel is vastgelegd, vandaar dat kan worden aangenomen dat ook de Jong's cacao gebruik maakte van cacao bonen uit Nederlands-Indië.⁶⁰

Het spel vertoont twee kenmerken van het 'verlangen naar een homogene koloniale orde'. Het centrum van het bord wordt gevormd door een grote afbeelding van de cacao fabriek in Wormerveer. De kleinere afbeeldingen die betrekking hebben op Nederlands-Indië bevinden zich aan de randen, de periferie van het spel. Dit kan met een postkoloniale blik gezien worden als een wereldbeeld waarbij de metropool het centrum vormt en de kolonie als achterland een bijrol heeft. Er is nog een aspect dat een scheiding tussen Europa en Azië benadrukt. Op de ingekaderde illustraties bevindt zich óf de Europese óf de inheemse bevolking. Ook dat is een kenmerkend voorbeeld van deze vorm van koloniale nostalgie.

In het spel is te zien dat vooral in Nederlands-Indië het handwerk wordt verricht. De cacao vruchten worden met de hand geschild. Het transport van de bonen vindt plaats in gevlochten manden die op de hoofden worden gedragen. Dit handwerk zou gezien kunnen worden als premodern, wat opgevat kan worden als een uiting van *verlangen naar een premodern leven*. Dit argument wordt ontkracht door de afbeeldingen van de verschillende machines die ook in het spel te zien zijn en het feit dat het verpakken van de eindproducten, dat in Nederland plaatsvindt, ook handmatig gebeurt, zoals op één van de vakjes te zien is.

⁶⁰ S.W. Hoekstra *Cacaoplantage in Nederlands-Indië* (omstreeks 1920, niet uitgeven maar door Hoekstra geschonken aan de Droste fabriek). Beschikbaar op website www.geschiedenislokaal023.nl (geraadpleegd op 16 juni 2018).

Doordat het productieproces zowel handmatig als machinaal gebeurt, duiden deze kenmerken niet op het *verlangen naar een premodern* leven.

4.6.3 Performatieve eigenschappen

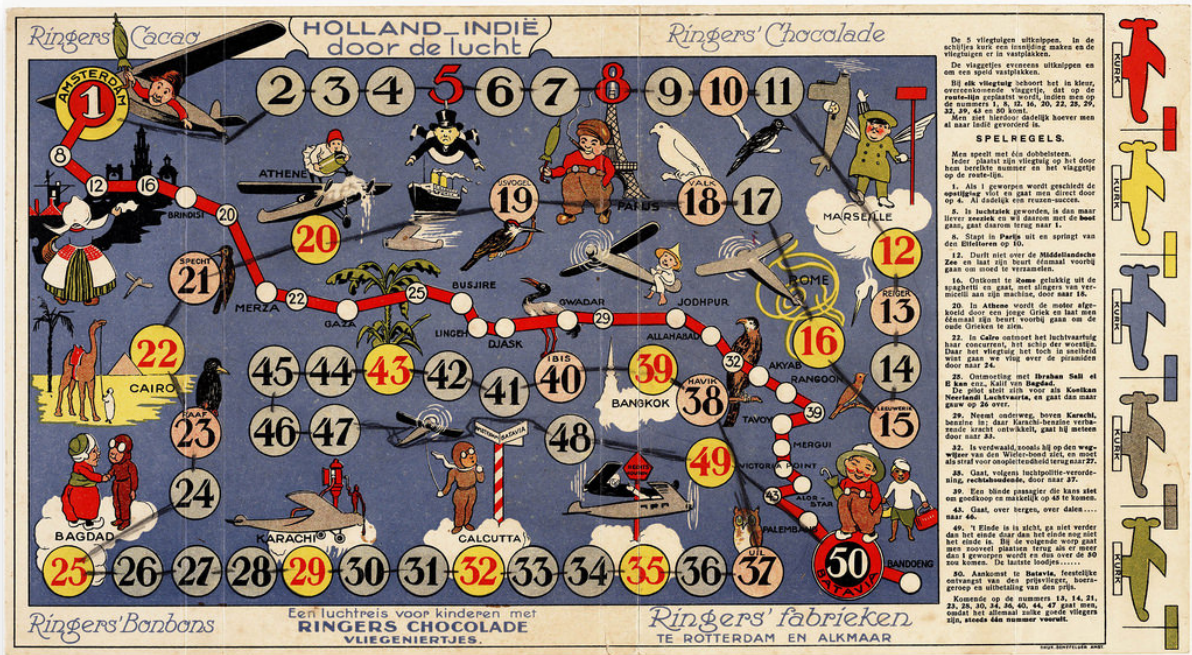
Het doel van dit ganzenbord is al dubbelend richting het eindpunt te komen: de fabriek in Wormerveer. De spelers hebben geen invloed op het verloop van spel. Net als bij andere ganzenbordspellen, worden de spelers bij specifieke vakjes belemmerd of beloond, maar kan er geen koloniaal waardenpatroon worden ontleend aan deze straffen of beloningen.

Hooguit zou het eindpunt van het spel, de fabriek in Wormerveer, kunnen refereren aan de waarde die door de makers of opdracht wordt toegedicht aan moderniteit, maar dit streven is juist niet nostalgisch.

4.6.4 Samenvatting en conclusie

De Jong heeft rond 1920 een spel uitgebracht waarin het productieproces chocolade centraal staat. De spelers vermaakten zich en pikten onderwijl ook het één en ander op van de achtergronden van chocolade. De scheiding tussen de Europese en koloniale wereld is zichtbaar. Europeanen en Aziaten hebben elk hun eigen habitat. Het is de vraag of dit beeld een verlangen naar een homogene koloniale orde weergeeft of oproept. Het spel laat vooral het productieproces zien. De koloniale verhoudingen zijn zichtbaar, maar wel in de marge. Het spel doet daarom nagenoeg geen beroep op koloniale nostalgie.

4.7 Holland-Indië door de lucht



afbeelding 7 foto: website Regionaal Archief Alkmaar

In *Holland-Indië door de lucht* wordt gerefereerd aan vliegtrips naar Nederlands-Indië. Het is van vanwege de eindbestemming van de vliegtrips opgenomen in dit onderzoek naar koloniale bordspellen. Het exemplaar dat is gebruikt voor de analyse is afkomstig uit de digitale collectie van het Regionaal Archief Alkmaar.⁶¹

4.7.1 Context

Net als De Jong benaderde ook chocoladefabrikant Ringers haar klanten met een bordspel. *Holland-Indië door de lucht* werd in 1935 uitgebracht. De onbekende ontwerper lijkt aan te sluiten op het enthousiasme dat gepaard ging met de ontwikkelingen in de luchtvaart. Die maakten het mogelijk om in relatief korte tijd van Nederland naar Nederlands-Indië te reizen. Ringers' richtte zich met dit spel op de jeugd wat te zien is aan de speelse, cartoonachtige illustraties en de eenvoudige regels. Omdat het spel werd uitgebracht door een chocoladefabrikant is het waarschijnlijk dat het spel gratis werd aangeboden.

⁶¹ Ringers Cacao Holland Indië door de lucht, Regionaal Archief Alkmaar, collectienummer PR1003079 url: <https://hdl.handle.net/21.12106/ed644313-58ef-403c-83ab-a8ed693d0361> (geraadpleegd op 3 maart 2019).

4.7.2 Visuele kenmerken

Het kleurige speelbord bestaat uit een diagonale lijn die van linksboven naar rechtsonder loopt en de route van Amsterdam naar Batavia weergeeft. Hoewel er geen landkaart is opgenomen, is de lijn wel voorzien van de vele verschillende plaatsen die tijdens de luchtreis worden aangedaan. Er zijn verspreid over het spelbord illustraties aangebracht van personen, dieren en objecten die min of meer gerelateerd zijn aan de vliegroute. Zo is er bij de plaats Batavia een figuurtje met tropenhelm te zien en staat er bij Bandung een figuurtje met sarong en traditioneel Javaans hoofddeksel die de koffers van de luchtreizigers aanpakt.

Op het speelbord bevinden Amsterdam en Batavia zich op afstand van elkaar, maar omdat de Europese vliegeniers en de plaatselijke bevolking her en der over het bord verspreid zijn, is er geen sprake van een scheiding tussen beide bevolkingsgroepen. Kenmerken van andere vormen van koloniale nostalgie zijn niet terug te vinden.

4.7.3 Performatieve kenmerken

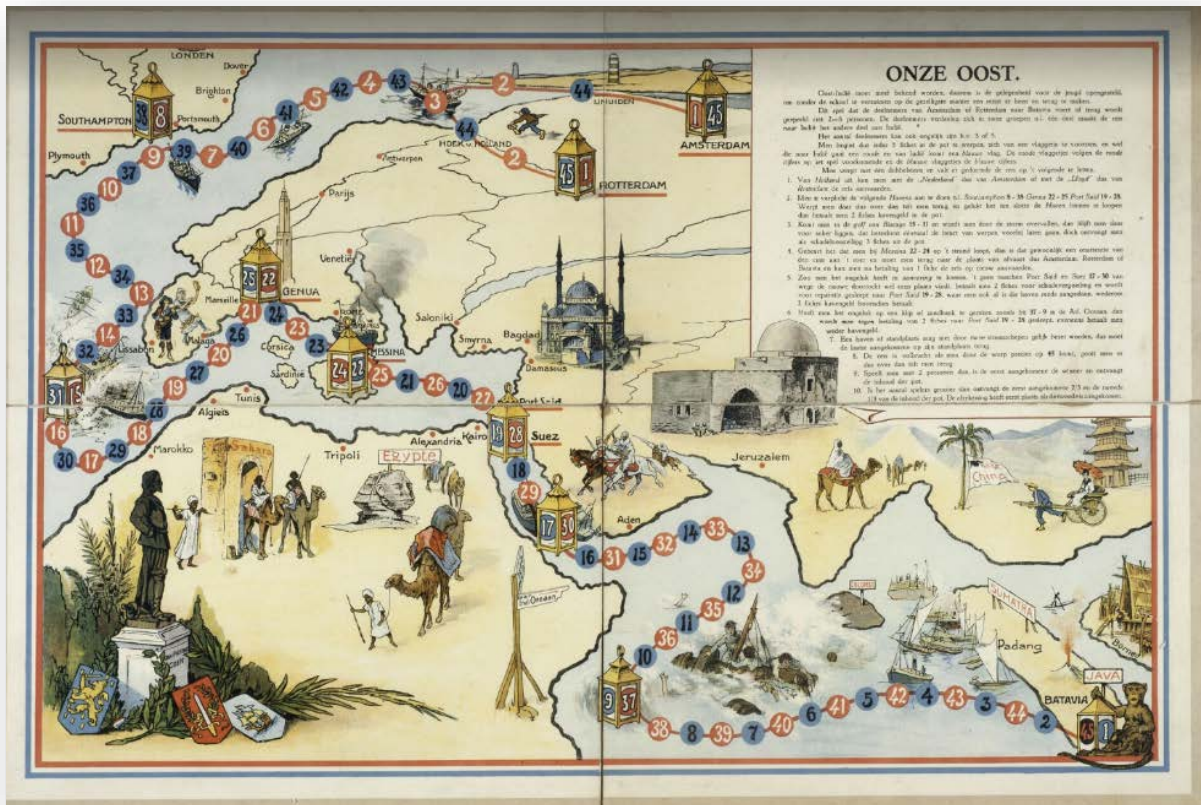
Zoals bij alle ganzenbordspellen is het voor de spelers van *Holland-Indië door de lucht* van belang om zo snel mogelijk aan te komen bij het eindpunt Batavia. Dit impliceert een verlangen naar het bereiken van de kolonie, maar dat is geen kenmerk dat in het theoretische raamwerk van dit onderzoek gezien wordt als koloniale nostalgie.

Van de spelers wordt geen inzicht of tact gevraagd. De dobbelstenen bepalen op welk vak de speler, die zich met een vliegtuigje over het bord beweegt, terecht komt. Sommige nummers leveren een versnelling of juist een tijdstraf op. Er zijn geen waardenpatronen in te ontdekken die verwijzen naar vormen van koloniale nostalgie.

4.7.4 Samenvatting-conclusie

In *Holland-Indië door de lucht* zijn nagenoeg geen kenmerken van koloniale nostalgie te ontdekken. Het enthousiasme over de vorderingen van de techniek worden in het spel gevierd. Op geen enkele wijze leveren deze ontwikkelingen een gevoel van weemoed op. Er lijkt eerder sprake te zijn van enthousiasme over het verkleinen van de (relatieve) afstand tussen Nederland en de kolonie, waardoor Nederlands-Indië en Nederland als één geheel worden gezien.

4.8 Onze Oost



afbeelding 8 foto: collectie Wereldculturen

Onze Oost is een in kleuren gedrukt ganzenbordachtig spel. Het spel is in het onderzoek opgenomen vanwege de verwijzingen naar Nederlands-Indië in de titel, de spelbeschrijving en de illustraties. Voor de analyse van het spel is gebruikt gemaakt van een digitaal beschikbaar exemplaar dat deel uitmaakt van de collectie Wereldculturen.⁶²

4.8.1 Context

‘Oost-Indië moet meer bekend worden, daarom is de gelegenheid voor de jeugd opengesteld, om zonder van school te verzuimen op de gezelligste manier een reisje er heen en terug te maken’

⁶² *Onze Oost*, uitgever en jaar van uitgifte onbekend, Collectie Nationaal Museum voor Wereldculturen, inventaris nummer 7051-1.

Zo luiden de eerste regels van de handleiding van *Onze Oost* dat gedateerd is op de periode 1920 tot 1940.⁶³ Het *Koloniaal Instituut*, een voorloper van het *Museum voor Wereldculturen* ontplooidde in de eerste decennia van de twintigste eeuw verschillende activiteiten om kennis van de koloniën onder de Nederlandse bevolking te stimuleren. Eén daarvan was het organiseren van studiereizen voor onderwijzers. Voor deze kosteloze reis gold wel een tegenprestatie: het ontwerpen van het educatieve materialen.⁶⁴ Het is mogelijk dat dit spel een product is van deze reizen. Navraag bij Museum voor Wereldculturen heeft de bevestiging opgeleverd dat het spel in de collectie is gecategoriseerd als educatief materiaal. Een andere mogelijkheid is dat het spel verscheen in combinatie met de gelijknamige film die door Johan Gildemeijer werd gemaakt in opdracht van de *Vereeniging tot Verbreiding van kennis over Nederland in den vreemde*.⁶⁵ De aanspreektoon van deze film vertoont overeenkomsten met het spel. Het blijft uiteraard speculatief, temeer omdat de term ‘onze oost’ gedurende de koloniale tijd vaak werd gebruikt.

4.8.2 Visuele kenmerken

Het speelbord bestaat uit een grote landkaart waarop de route van Nederland naar Nederlands-Indië is uitgestippeld door middel van 45 rode en 45 blauwe genummerde vakjes. De kaart is voorzien van illustraties waarop de plaatselijke bevolking, gedomesticeerde dieren en bouwwerken van het betreffende gebied zijn afgebeeld. In Nederland is een man op klompen te zien. Op het eiland Java ontbreken mensen. Op het eiland Borneo zijn zeer minuscuul twee mensfiguren te zien. Eén staat op een soort kano. De ander zit op de veranda van een huis dat op palen staat.

Het spel vertoont kenmerken van het *verlangen naar een homogene koloniale orde* omdat de afstand tussen de kolonie en de metropool groot is. Nederland bevindt zich linksboven op het bord, Nederlands-Indië staat rechtsonder afgebeeld. Ook wordt de Europese bevolking in de illustraties gescheiden van de inheemse bevolking.

De Indische Archipel oogt primitief en onaangeroerd. Het eiland Java is onbewoond en in Borneo zijn alleen houten huizen en mensen met een kano zichtbaar. Deze element zijn kenmerken van het *verlangen naar een premodern leven*. De archipel wordt echter omringd

⁶³ *Onze Oost*, uitgever en jaar van uitgifte onbekend, Collectie Nationaal Museum voor Wereldculturen, inventaris nummer 7051-1.

⁶⁴ Susan Legêne, *Spiegelreflex. Culturele sporen van de koloniale ervaring*. (Amsterdam 2010), 160-161.

⁶⁵ Johan Gildemeijer, *Onze Oost*, 1919, Collectie Eye Amsterdam.

door zowel traditionele zeil- als moderne stoomschepen. Hierdoor is de moderne en premoderne wereld met elkaar verweven, waardoor deze uiting van koloniale nostalgie aan overtuiging in moet boeten.

Op het speelbord bevindt zich een relatief groot standbeeld van voormalig gouverneur-generaal J.P. Coen omringd door schilden waarop het Wapen van de stad Batavia, de Nederlandse leeuw en een VOC-schip zijn afgebeeld. Deze beeldelement kunnen gezien worden als kenmerken van een *verlangen naar een ander (pre)koloniaaal stadium*. Het is echter aannemelijker deze elementen eerder een legitimerende functie hebben, zoals dat beschreven is bij het *Tentoonstellings spel*. Het standbeeld wijst de speler erop dat de band tussen Nederland en Nederlands-Indië historisch is.

4.8.3 Performatieve kenmerken

Onze Oost is een ganzenbordspel. Het verschilt echter van de meeste ganzenbordspellen omdat je je in deze versie in twee richtingen kunt bewegen. De speler reist óf van Nederland naar de Oost óf van Nederlands-Indië naar Nederland, beide door 45 vakjes te doorlopen. Doordat het spel zich in twee richtingen beweegt, is er sprake van een sterkere verbondenheid tussen de metropool en de kolonie waardoor het argument voor de scheiding tussen de koloniale en Europese wereld wordt afgezwakt.

Spelers hebben binnen het spel geen mogelijkheden om het spel te beïnvloeden. Het verloop van het spel wordt bepaald door het lot. In het spel zijn hierdoor geen handelingen die beloond of bestraft kunnen worden en daarom is er ook geen sprake van waarden die in verband gebracht kunnen worden met koloniale nostalgie.

4.8.4 Samenvatting

Onze Oost is een spel dat kenmerken van koloniale nostalgie in zich heeft. Er zijn echter kenmerken die de koloniale nostalgie ontcrachten in dit spel. De grote afstand tussen Nederland en de Indische archipel wordt overbrugd door de twee verbindinglijnen. Dit resulteert in een zekere vorm van nabijheid. Ook het primitieve landschap dat kan duiden op een verlangen naar het premoderne leven wordt gerelativeerd door de stoomschepen die de Indische archipel omringen. Ten slotte wordt het element dat kan duiden op het verlangen naar een andere koloniale fase (het standbeeld van Coen) afgezwakt omdat het eigentijdse beeld dat in het spel wordt geschetst van de Nederland en de kolonie als niet problematisch

wordt neergezet. Een verlangen naar andere koloniale tijden lijkt niet nodig te zijn op het moment dat Nederlands-Indië een vanzelfsprekendheid lijkt.

4.9 Indië Kwartetspel



afbeelding 9 foto: collectie auteur

Dit 48-delige kwartetspel met kleuren illustraties en zwart-witfoto's is opgenomen in dit onderzoek omdat het spel expliciet betrekking heeft op Nederlands-Indië. Voor de analyse is gebruik gemaakt van een exemplaar uit mijn privécollectie.

4.9.1 Context

Het *Indië-kwartet* werd in 1942 uitgegeven door Hausemann & Hötte onder auspiciën van het Koloniaal Instituut. Het spel kende in de periode 1947-1949 een heruitgave onder de

naam *Insulinde Kwartet*. Zoals al eerder vermeld is bij de beschrijving van *Onze Oost*, richtte het Koloniaal Instituut zich op het verspreiden van kennis over Nederlands-Indië in Nederland. Meer kennis zou leiden tot economische vooruitgang, zowel in de kolonie als in het thuisland. Uit advertenties gericht aan scholen blijkt dat het spel met name bedoeld was voor de jeugd.⁶⁶ Productiecijfers ontbreken, maar de herdrukken en het huidige aanbod van het spel bij antiquariaten en verkoopsites op internet maken het waarschijnlijk dat het spel in grote oplagen is verschenen.⁶⁷

4.9.2 Visuele kenmerken

Het kwartet bestaat uit een kartonnen doosje met daarin een set van 48 kaarten die bestaat uit twaalf categorieën, een boekje met spelregels, een beschrijving van de kaarten en een landkaartje van Nederlands-Indië. De spelkaarten bestaan uit zwart-witfoto's met daarop een specifiek object, persoon of dier met daarnaast een kleurenillustratie waarop hetzelfde object nogmaals is weergegeven. Op de foto zijn de objecten in hun context weergegeven.

Alle foto's zijn gemaakt in Nederlands-Indië. Niets op de afbeeldingen duidt op een aanwezigheid van Europeanen. Er zijn uitsluitend inheemse dieren, mensen en objecten te zien. De foto's schetsen een beeld van een prekoloniale wereld. Er is hierdoor sprake van kenmerken van zowel het *verlangen naar een koloniale orde* als het *verlangen naar een premodern leven*.

Op het bijgeleverde boekje en de afbeelding op het kartonnen doosje is prominent een hindoestaans aandoend masker aanwezig wat kenmerkend is voor een *verlangen naar een pre-koloniaal stadium van de Archipel*. De speler wordt er door dit masker aan herinnerd dat Java voorheen een rijke hindoestaans-boeddhistische cultuur kende.

4.9.3 Performatieve eigenschappen

Bij het kwartet spel is het de bedoeling om zoveel mogelijk sets van vier kaarten uit dezelfde categorie te verzamelen. Het spel is afgelopen zodra alle kwartetten zijn gevormd. De speler met de meeste sets heeft gewonnen. Hierbij hoort het waardenpatroon dat ordenen en categoriseren een streven is. Dit is bij alle kwartet spellen het geval, maar omdat dit kwartet beelden uit Nederlands-Indië bevat, kan deze handeling geïnterpreteerd worden als een

⁶⁶ Legêne, *Spiegelreflex*, 162.

⁶⁷ Op www.boekwinkeltjes.nl en www.marktplaats.nl zijn meerdere exemplaren verkrijgbaar.

ordening van de koloniale wereld. Deze speleigenschap ondersteunt het idee van het *verlangen naar homogene orde*.

4.9.4 Samenvatting/conclusie

In dit spel komen drie verschillende kenmerken naar voren die een beroep kunnen doen op gevoelens van koloniale nostalgie. Het verlangen naar een homogene orde wordt ondersteund door de performatieve eigenschappen van het spel. Het *Indië-Kwartetspel* verscheen in een tijd waarin het voortbestaan van Nederlands-Indië onzeker werd: in het interbellum stredden Indonesiërs voor onafhankelijkheid en autonomie, tussen 1942 en 1945 werd Indonesië bezet door Japan en na de Japanse capitulatie in 1945 brak een onafhankelijkheidsoorlog uit. Het werd voor veel Nederlanders duidelijk dat de Nederlandse aanwezigheid in Indische archipel eindig was. Verlangen naar tijden waarin die onzekerheden afwezig waren, wordt hierdoor logisch.

4.10 Naar de Oost, VOC! (2002)



afbeelding 10 foto www.boardgamegeek.com

VOC! Founding the Dutch East Indies Company is een kleurrijk bordspel. Door de titel en illustraties is er weinig toelichting nodig om de opname van dit spel in dit onderzoek te verantwoorden. Voor dit onderzoek is gebruik gemaakt van digitale afbeeldingen van de

website *boardgamegeek*.⁶⁸ De handleiding van het spel is geraadpleegd via de website van Splotter Games.

4.10.1 Context

In 2002 werd op allerlei manieren gevierd dat de VOC vierhonderd jaar eerder werd opgericht. Ook dit bordspel verscheen ter gelegenheid van dit jubileum. Gemeente Middelburg en Stichting Cultureel Erfgoed Zeeland gaven de Arnhemse speluitgever Splotter de opdracht het spel, dat ontwikkeld is door Jeroen Doumen en Joris Wiersinga, uit te geven.⁶⁹ Splotter hanteerde voor de binnenlandse markt de titel *Naar de Oost!*, buiten Nederland verscheen het onder de naam *VOC!*. De verschillen tussen de Nederlandse en de internationale versie betreffen alleen de teksten op de doos en in de handleiding. Het spelbord is identiek. Voor deze analyse is gebruik gemaakt van de Internationale versie van het spel omdat de Nederlandse versie niet beschikbaar was voor dit onderzoek.

4.10.2 Visuele elementen

VOC! is verpakt in een kartonnen doos met daarop een geschilderd tafereel van twee zeilschepen die elkaar tegemoet varen. De ontwerpers hebben hier gebruik gemaakt van een werk van de 18^e-eeuwse schilder Jacob van Strij.⁷⁰ Het schip op de voorgrond, een compagniejacht, draagt meerdere rood-wit-blauwe vlaggen die voorzien van het VOC logo. Op de achtergrond is een spiegelretourschip te zien dat voorzien is van een groene vlag met witte baan, waarschijnlijk de vlag van Rotterdam.

Het spelbord zelf is voorzien van een gedetailleerde landkaart waarop Azië en een deel van Oost-Afrika te zien is. Europa is niet zichtbaar op de kaart. Boven de landkaart zijn de jaartallen 1585 tot en met 1602 aangegeven die corresponderen met de periode tussen de eerste expedities naar het Verre-Oosten en de oprichting van de VOC. Bij de plaatsen Mocca, Malabar, Ceylon, Bengalen, Malakka, Palembang en Banda zijn illustraties aangebracht met de daar verkrijgbare handelswaar: koffie, thee, kaneel, peper, textiel, nootmuskaat en kruidnagel.

⁶⁸ VOC! Founding the Dutch East Indies website: Boardgame Geek url: <https://boardgamegeek.com/image/716066/voc-founding-dutch-east-indies-company> (geraadpleegd op 15 januari 2019).

⁶⁹ "'Naar de Oost': bordspel over de VOC' website *Omroep Zeeland* 24 oktober 2002 <https://www.omroepzeeland.nl/nieuws/32531/Naar-de-Oost-bordspel-over-de-VOC> (geraadpleegd op 29-1-2019).

⁷⁰ Jacob van Strij, 'Jacht kamer Rotterdam begroet Oost-Indiëvaarder' Maritiem Museum Rotterdam.

De enige mensfiguren in het spel zijn te vinden in een allegorische afbeelding die zich linksonder op het spelbord bevindt. Zeven witte vrouwen, voorzien van trompetten, parelkettingen en een zwart-wit vaandel omringen een hartvormig bord waarop de in kapitalen 'Naar de Oost!', de titel van het spel is aangegeven. Dit is zowel bij de Nederlandse als de internationale versie het geval.

VOC! bevat visuele componenten die ondergebracht kunnen worden bij 'het verlangen naar een ander koloniaal stadium'. Het compagniejacht op de doos is daar een expliciet voorbeeld van omdat deze voorzien is van vlaggen met een VOC-logo. Op het spelbord zelf zijn de kenmerken meer impliciet aanwezig. Nederlanders die dit spel spelen zullen waarschijnlijk ook de schepen die niet voorzien zijn van symbolen, herkennen als VOC-schepen. Datzelfde geldt voor de handelswaar. Die wordt binnen de context van het spel in verband gebracht met de VOC.

VOC! speelt zich af in een premoderne tijd. De jaartallen boven aan het bord bevestigen dit. Het lijkt echter niet aannemelijk dat de premoderne elementen een beroep doen op het *verlangen naar een premodern leven*. Deze vorm van nostalgie appelleert aan een eenvoudige en trage levensstijl. De tijd waarin *VOC!* zich afspeelt, kenmerkt zich door vooruitgang en bedrijvigheid. Dit is althans het beeld dat in de huidige tijd veelvuldig wordt neergezet in allerlei cultuuruitingen.⁷¹ Er is daardoor allerminst sprake van traagheid.

4.10.3 Performatieve eigenschappen

VOC! is in tegenstelling tot de eerder beschreven spellen, een bordspel waarbij de performatieve eigenschappen in grote mate corresponderen met de historische context waarnaar verwezen wordt. Met andere woorden: veel handelingen in het spel komen overeen met de praktijk van de VOC. De performatieve eigenschappen versterken en complementeren de beschreven visuele eigenschappen waardoor de nostalgische ervaring intenser beleefd kan worden. Hieronder volgen een aantal spelelementen die dit verduidelijken.

Buiten het maken van winst door middel van de handel in oosterse producten is het de bedoeling om de stad Middelburg zo sterk mogelijk te vertegenwoordigen in de nog op te richten VOC ten nadele van Amsterdam. De vier spelers vertegenwoordigen gezamenlijk het

⁷¹ Saskia Pieters 'We zijn wel degelijk trots op de geschiedenis van Nederland', *De Volkskrant* 13 september 2017.

belang van Middelburg, maar voeren onderling ook een strijd om de meeste winst door handel. Om deze doelen te realiseren is een combinatie van geluk, behendigheid en de bereidheid tot samenwerking nodig. De spelers starten door een 'contractkaart' te trekken. Hierop wordt aangegeven welke goederen tegen welke prijs naar de thuishaven gebracht moeten worden. Spelers verplaatsten zich over het bord door blind met een whiteboardmarker een route af te leggen over een kaart om zo de gewenste haven te bereiken, goederen in te slaan en vervolgens weer te verhandelen. Tijdens het navigeren hebben de spelers elkaar nodig. Spelers kunnen elkaar ook helpen door goederen uit te ruilen zodat men voldoet aan de eisen die op de contractkaart zijn vermeld.

4.10.4 Samenvatting-conclusie

VOC! is een spel dat gevoelens van koloniale nostalgie kan oproepen door slechts enkele visuele elementen in te zetten die expliciet verwijzen naar de VOC-periode. Deze elementen vormen in combinatie met meer algemene visuele en performatieve spelaspecten, de ingrediënten om met enthousiasme terug te kijken naar het eind van de zestiende eeuw. Althans, als de speler in Nederland is opgegroeid en daardoor bekend is met symbolen andere kenmerken van de VOC. Voor buitenlandse spelers zal dit niet of nauwelijks het geval zijn. *VOC!* kan daarom voor de binnenlandse markt gezien als een spel dat een beroep doet op koloniale nostalgie.

4.11 Batavia



afbeelding 11 foto: privécollectie

Batavia is net als een *VOC!* een spel dat door de titel en illustraties voldoet aan de criteria om als een koloniaal bordspel geïdentificeerd te worden. Voor dit onderzoek is gebruik gemaakt van fysiek exemplaar dat deel uitmaakt van mijn privécollectie.

4.11.1 Context

‘Terug naar de gloriejden van de Gouden Eeuw’

Zo luidt de verkoopleus waarmee een reclamevideo voor dit spel op de website van online verkoper Bol.com wordt afgesloten. *Batavia* is 2012 op de markt gebracht door mediagigant Endemol die het spel in samenwerking met de Bataviawerf Lelystad heeft laten ontwikkelen door Jeroen Dontje en Tom Schouts.⁷² Van een concrete aanleiding, bijvoorbeeld een jubileum of een actuele situatie lijkt geen sprake. Endemol is een mediabedrijf dat als

⁷² Bron: site Bordspelmania, url: https://www.bordspelmania.eu/spellen/detail/batavia_1830.html (geraadpleegd op 10-1-2019).

hoofddoel heeft om producten op de markt te brengen die aansluiten bij de wensen van consumenten. In dit geval heeft Endemol de inschatting gemaakt dat een bordspel dat verwijst naar de Gouden Eeuw en de overzeese handel in de smaak valt. Verkoopcijfers zijn niet bekend. Het spel bevindt zich al meer dan zes jaar in het assortiment van Bol.com. Ook werd het spel in 2014 genomineerd als 'speelgoed van het jaar 2014'.⁷³ Het spel richt zich volgens de doos op spelers vanaf 12 jaar.

4.11.2 Visuele kenmerken

Het spel is verpakt in een kartonnen doos. Op het deksel van de doos is een soort allegorie op de VOC te zien. Het centrum wordt gevormd door een VOC-schip, dat zijn weg baant door een ruige zee. Het schip is voorzien van drie rood-wit-blauwe vlaggen. Op de voorgrond staat een sierlijk wapenschild voorzien van het VOC logo, te midden van twee kanonnen. Het spel speelt zich af op een speelbord waarop een landkaart is afgebeeld. Op de doos, het speelbord en in de handleiding zijn geen mensen te vinden.

Het spel toont buiten de fysieke afstand tussen Amsterdam en Java geen kenmerken van een *verlangen naar een homogene orde*. Dit wordt veroorzaakt doordat er in het spel geen mensen afgebeeld zijn. Zonder mensen zijn ordeningsprincipes waarbij Europeanen van de inheemse bevolking worden gescheiden niet van toepassing.

De spelers kunnen niet om de vele VOC symbolen zoals beeldmerken en vlaggen heen. Deze elementen die kenmerkend zijn voor het *verlangen naar een vroeg koloniaal stadium* vormen een centraal onderdeel in het spel. Ook de VOC-schepen waarmee de spelers over het speelbord bewegen kunnen door hun herkenbare vorm gezien worden als symbolen van een vroeg koloniaal stadium.

Het spel vertoont evenals *VOC!* beeldelementen die kunnen duiden op het verlangen naar een premodern leven. Bijvoorbeeld door de oude kanonnen, kaarten en zeilschepen, maar net als bij *VOC!* worden deze kenmerken afgezwakt doordat de overige spelelementen juist exploratie, innovatie en vooruitgang uitstralen. Deze elementen passen daarom niet binnen *het verlangen naar een premodern leven*.

⁷³ Website: Verkiezing Speelgoed van het Jaar www.speelgoedvanhetjaar.nl (geraadpleegd op 10-1-2019).

4.11.3 Performatieve eigenschappen

Bij de start van het spel is iedere speler schipper van een VOC-schip. Het uiteindelijke doel is om dit VOC-schip in te ruilen voor een Batavia-schip en daarmee als eerste de haven van de stad Batavia te bereiken. Om dit voor elkaar te krijgen, probeert elke speler goederen, zoals kaneel en peper, te verzamelen in de verschillende havens. De speler kan zich door middel van dobbelsteenworpen over het bord bewegen. De speler heeft hiermee enige invloed op het spel, maar de factor geluk speelt een grote rol.

Met voldoende goederen kan materiaal worden vergaard waarmee de schipper zijn eigen Batavia-schip kan bouwen. Deze fysieke onderdelen vormen een driedimensionaal miniatuur. De eerste speler die een Batavia-schip heeft gebouwd en daarmee aanmeert in de haven van de stad Batavia is de winnaar.

In het spel wordt het vergaren van zoveel mogelijk goederen gewaardeerd. Alleen door het verzamelen van koloniale handelswaren kan het speldoel gerealiseerd worden. Het waardenpatroon van het spel vertoont hiermee veel overeenkomsten met doelstellingen van de VOC in de zeventiende en achttiende eeuw en bekrachtigt hierdoor de visuele kenmerken van verlangen naar een voorgaand koloniaal stadium.

4.11.4 Samenvatting-conclusie

Batavia is een spel dat op meerdere fronten kenmerken in zich heeft die gevoelens van koloniale nostalgie kunnen aanwakkeren. In het bijzonder het *verlangen naar een vroeg-koloniaal stadium*. De reclameleus 'terug naar de gloriejden van de Gouden Eeuw' is erg expliciet in het vertolken van de gevoelens die dit spel op zou kunnen roepen. De visuele symbolen in combinatie met de performatieve eigenschappen zorgen dat de speler zich tijdens het spel in vroeger tijden kan wanen.

4.12 The Dutch East Indies (2017)



afbeelding 12 www.keepexploringgames.nl

Het laatste spel dat in deze thesis aan een analyse wordt onderworpen, draagt de titel *The Dutch East Indies*. Ook bij dit spel zorgen de titel en de illustraties op het deksel dat het spel gezien kan worden als een koloniaal bordspel. Voor de analyse is gebruik gemaakt van afbeeldingen op de website van de uitgever.⁷⁴

4.12.1 Context

De Nederlandse spelontwikkelaar Martin Looij richt zich door de Engelse titel op een internationale markt zoals dat ook bij *VOC!* het geval is. Van Looij nam zelf het initiatief tot de ontwikkeling van dit spel dat hij via crowdfunding kon financieren. Uiteindelijk zag de speluitgever Keep Exploring Games brood in het spel. Het spel kan volgens de aanwijzingen gespeeld worden door speler vanaf 8 jaar. Dit betekent dat het ook de ouders en grootouders kunnen zijn die tot aanschaf van het spel overgaan.

⁷⁴ The Dutch East Indies, website: Keepexploringgames url: <https://keepexploringgames.com/nl/onze-spellen/the-dutch-east-indies/> (geraadpleegd op 20 juni 2018).

4.12.2 Visuele eigenschappen

De illustraties op de doos zijn in een cartoonachtige stijl. Een driemaster voorzien van één VOC-vlag ligt in een baai van een tropisch eiland. Op de voorgrond ligt een sloep te midden van Europeanen en eilandbewoners die goederen lijken te verhandelen.

Het kartonnen speelbord bestaat uit een afbeelding van uitsluitend water waar een raster overheen gelegd is. Hoewel het spel de naam van *Dutch East Indies* draagt, bepalen de spelers zelf voor aanvang hoe de archipel wordt opgebouwd. De spelers plaatsen losse eenvormige eilandjes op de het bord. Er zijn geen geografische gelijkenissen met de Indische archipel.

De naam *Dutch East Indies* is een expliciete verwijzing naar het koloniale verleden van Nederland. De visuele verwijzingen naar de tijd van de VOC zijn meer impliciet in het spel verwerkt. Op het schip dat op de doos te zien is wappert een vlag met een bescheiden VOC beeldmerk en ook op de dukaten die gebruikt worden zijn de drie VOC letters te vinden. Het Nederlandse publiek zal het herkennen als VOC-symbolen, de buitenlandse speler waarschijnlijk niet. Door de VOC symbolen kan het spel een beroep op het ‘verlangen naar een (ander) koloniaal stadium’.

4.12.3 Performatieve eigenschappen

De bedoeling van het spel is om als Portugees, Spanjaard, Engelsman of Nederlander kostbare specerijen te bemachtigen en deze zo snel mogelijk naar de thuishaven vervoeren. Deze thuishaven bevindt zich overigens nabij de archipel en niet nabij de metropool. Tijdens de missie wordt de speler gehinderd door andere spelers die hetzelfde doel nastreven én piraten die bepaalde vaarroutes blokkeren. Het einddoel van het spel is het verkrijgen van vijf verschillende kostbare specerijen: kruidnagel, kardemom, kaneel, nootmuskaat en peper. Het spel is voorbij zodra een speler over elk van de vijf soorten beschikt.

De spelers kunnen specerijen verkrijgen op twee manieren. De meest nobele wijze is volgens de handleiding het handelen met de inheemse bevolking. De speler krijgt bij aanvang een startkapitaal in de vorm van VOC dukaten en niet nader genoemde goederen waarmee gehandeld kan worden. De speler legt zijn schip aan bij een eiland. De inheemse bevolking - de handleiding spreekt van ‘inboorlingen’ - doet een aanbod door middel van een stapel kaarten. De speler pakt de bovenste kaart van de stapel waarop bijvoorbeeld het voorstel wordt gedaan om twee eenheden peper te ruilen voor vier dukaten. De speler kan besluiten op het aanbod in te gaan of verder te varen. Een alternatief voor handel is roof. Dit

kan door de confrontatie met een andere speler aan te gaan. Door middel van het werpen met dobbelstenen wordt bepaald wie als winnaar uit het duel komt. De verliezende speler moet dan handelswaar afstaan aan de winnaar. Als de aanvaller verliest moet deze naast handelswaar ook dukaten aan de tegenstander afstaan.

Wat voor waardepatroon schuilt er achter deze eigenschappen? In ieder geval wordt het vergaren van zo veel mogelijk kruiden en specerijen als waardevol gezien. Handel en roof was ook voor de VOC de core-business. De performatieve eigenschappen liggen in lijn met de beelden die een vorm van koloniale nostalgie op gang kan brengen.

4.12.4 Samenvatting-conclusie

The Dutch East Indies is het derde spel op rij dat terugblijkt naar de zeventiende en achttiende eeuw. Het spel heeft visuele en performatieve verwijzingen naar de VOC die duiden op een *verlangen naar een ander koloniaal stadium*. Het spel kan daarmee gezien worden als een hedendaagse populaire cultuuruiting waarin een beroep gedaan wordt op koloniale nostalgie.

5 Conclusie

De centrale vraag van dit onderzoek was:

Ik welke mate zijn kenmerken van koloniale nostalgie waarneembaar in bordspellen die tijdens de koloniale en postkoloniale tijd in Nederland op de markt zijn gebracht?

De aanleiding voor dit onderzoek vormde de behoefte aan meer zicht in de wijze waarop het koloniale verleden zich al dan niet heeft verankerd in het collectieve geheugen.

5.1 Context

5.1.1 jaar van uitgifte

Vanaf de jaren 1870 tot en met de Tweede Wereldoorlog verschenen er met regelmaat spellen met verwijzingen naar koloniale thema's. Negen van de twaalf geanalyseerde spellen verschenen in deze periode. Na 1945 duurde het 57 jaar voordat er weer een spel met een koloniaal thema verscheen. Er is dus gedurende de koloniale periode vanaf 1870 tot 1945 continuïteit waar te nemen.

5.1.2 Uitgevers

De twaalf spellen werden uitgebracht door commerciële uitgeverijen. Bij het *Indië-Kwartet* en *VOC!* en *Batavia* was naast een commerciële uitgever ook een publieke instelling betrokken bij de ontwikkeling: respectievelijk het Tropeninstituut, de Provincie Zeeland en de Bataviawerf. De rol van deze spelers was ondersteunend van aard. De uitgevers konden door middel van de autoriteit van de instellingen hun koopwaar als het ware van een extra keurmerk voorzien wat de verkoop zou kunnen bevorderen.

Vanwege de veelal commerciële drijfveren is aan te nemen dat de uitgevers aansloten bij ideeën en gevoelens die reeds aanwezig waren bij potentiële kopers. De spellen kunnen daarom gezien worden als een weerspiegeling van gevoelens en ideeën die op het moment van verschijnen gangbaar waren.

5.1.3 Auteurs

In de spellen die voor 1945 zijn verschenen, is nagenoeg niets bekend over de auteurs. In de spellen die vanaf 2002 verschenen worden de auteurs wel genoemd. Het gaat om namen die vooral bekendheid genieten in de spelwereld. De namen van de makers roepen bij spelkenners associaties op, maar het overgrote deel van de potentiële kopers zal hier waarschijnlijk ongevoelig voor zijn geweest.

5.1.4 Aanleiding

De aanleiding voor het uitbrengen van spellen bleek divers te zijn. Vijf van de twaalf spellen speelden in op de actualiteit, waarbij de oorlog in Atjeh de boventoon leek te voeren. De drie laatst verschenen spellen hebben de VOC als thema. De vier resterende spellen hadden meer generieke thema's. De drie meest recent verschenen spellen refereerden aan periodes uit de vroegmoderne tijd. Door het terugblikken kunnen deze spellen sneller gezien worden als nostalgisch. De spellen uit de koloniale tijd spelen zich in de eigen tijd af, maar dit sloot de aanwezigheid van nostalgische elementen niet uit. Door de wereld op een specifieke manier weer te geven maken ook die spellen gebruik van nostalgische gevoelens.

5.1.5 Doelgroep

De twaalf onderzochte bordspellen richtten zich op een brede maar vooral jonge doelgroep. Toch moet niet onderschat worden dat de uitgevers in het achterhoofd hielden dat het veelal de ouders waren die doorslaggevend waren in de aanschaf van het spel. De uitgever probeerde daarom aan te sluiten bij zowel de wensen van (groot)ouders als de kinderen.

De spellen die voor de soevereiniteitsoverdracht verschenen waren overwegend eenvoudig van aard. De spellen stonden hierdoor garant voor spelplezier voor een breed publiek. De recent verschenen spellen zijn complexer van aard. De doelgroep is waarschijnlijk ouder. De recent verschenen spellen zijn relatief en absoluut gezien hoger in aanschaf. De reikwijdte van de spellen die voor 1945 verschenen, lijkt daarmee groter dan de hedendaagse spellen.

5.2 Patronen in nostalgievormen

In dit onderzoek is onderscheid gemaakt tussen vier verschillende vormen van koloniale nostalgie. In de twaalf spellen waren kenmerken te vinden van het *verlangen naar een homogene koloniale orde*, het *verlangen naar een ander koloniaal stadium* en het *verlangen naar een premodern leven*. Kenmerken van *verlangen naar voortzetting van de koloniale cultuur* zijn nagenoeg niet aangetroffen.

5.2.1 Verlangen naar een homogene koloniale orde

De kenmerken van dit verlangen waren in elf van de twaalf spellen te zien. Op allerlei manieren werd de Europese bevolking in spellen gescheiden van de inheemse bevolking. In één spel waren alleen Europeanen aanwezig, in twee spellen was uitsluitend de inheemse bevolking te zien. In de resterende spellen is er op het spelbord een fysieke afstand waar te

nemen tussen de metropool en de kolonie. In de drie meest recent verschenen spellen waren nauwelijks mensen te zien. De afstand tussen de metropool en kolonie was dan vooral geografisch van aard. De performatieve eigenschappen zijn slechts bij één spel in overeenstemming met visuele kenmerken van *verlangen naar een homogene koloniale orde*. Dit was het geval bij het *Indië Kwartet*. Bij de meerderheid van de spellen was er überhaupt geen relatie tussen beeld- en speleigenschappen. In de strategische bordspellen als *Atchin* en *Toekoe Oemar* stonden de performatieve eigenschappen juist haaks op visuele kenmerken. De Nederlandse militairen delen hier de ruimte met de inheemse bevolking.

Meer dan 140 jaar zijn spelers, veelal jongeren, blootgesteld aan een wereldbeeld waarin de Europese en inheemse bevolking gescheiden van elkaar door het leven ging. Ook al was er bij de jeugdige speler waarschijnlijk nog geen sprake van nostalgische gevoelens, kan het niet anders dan dat dit beeld steeds vertrouwder werd en doorsijpelde in de gehele samenleving. Kinderen werden ouder en droegen hun beelden over op volgende generaties die op hun beurt koloniale spellen speelden.

5.2.2 Verlangen naar een ander koloniaal stadium

Kenmerken van het *verlangen naar een ander koloniaal stadium* zijn te herkennen in zes van de twaalf spellen. Met name de spellen uit de laatste koloniale decennia en de postkoloniale spellen grijpen terug op voorgaande stadia. Er werd een beroep gedaan op de vroegmoderne tijd waarin de handelscontacten tussen delen van de Indische archipel en de VOC plaatsvonden. De spellen van voor de dekolonisatie bevatten verwijzingen in de vorm van standbeelden van J.P. Coen die waarschijnlijk dienden ter bevestiging van de historische band tussen Nederland en Nederlands-Indië. De spellen van na 2000 zijn geheel opgebouwd rondom de praktijk van de VOC, die gekenmerkt werd door handelsposten, handelswaar, zeilschepen en VOC-symbolen. De performatieve eigenschappen van de postkoloniale spellen sloten aan bij de visuele kenmerken. Anders is dat bij spellen van voor de dekolonisatie. Hier hebben de visuele verwijzingen zoals standbeelden, verder geen speltechnische functie.

Het is logisch dat naarmate de tijd verstrijkt, de afstand tussen een bepaald verleden en het heden groter wordt. Uit de resultaten van dit onderzoek wordt duidelijk dat naarmate het koloniale verleden verder achter ons ligt, de fases waarop in de spellen wordt teruggegrepen, zich tegelijkertijd verder in de richting van het verleden begeven. Een

verklaring hiervoor moet naar mijn inzicht gezocht worden in de recente geschiedschrijving. Ook al heeft de samenleving moeite om nieuwe inzichten over het koloniale verleden een plek te geven door aanwezige frames, toch blijft er een deel van die nieuwe kennis hangen. Er worden nieuwe frames gevormd die een kritische blik naar het verleden toestaan. Hierdoor wordt het weemoed terugkijken op een meer recent verleden ongemakkelijk. Het VOC-thema biedt dan een veiliger alternatief. Al is het de vraag voor hoelang. Ook de houding ten aanzien VOC lijkt steeds kritischer te worden.

5.2.3 Verlangen naar een premodern leven

Alle twaalf spellen bevatten visuele kenmerken die verwijzen naar het *verlangen naar een premodern leven*. Toch kan op basis van dit gegeven niet direct de conclusie worden getrokken dat deze spellen daadwerkelijk een beroep doen op deze vorm van koloniale nostalgie. Premoderne beeldelementen hebben in de onderzochte spellen verschillende functies. In het *Paarlduijkers Spel* en het *Indië Kwartet* leek er vanuit het perspectief van een moderne samenleving een beroep te worden gedaan op de rust en eenvoud van voorheen. In *Atchin*, het *Tentoonstellings Spel*, het *Nederlandsch-Indisch Oorlogsspel* werden premoderne elementen ingezet om het contrast tussen het moderne en primitieve te accentueren. De hedendaagse spellen die gevormd zijn rond het VOC-thema laten uitsluitend premoderne kenmerken zien, maar dit was een logische keuze van de makers omdat de spellen zich afspelen in de vroegmoderne tijd. Van een lofzang op het primitieve is geen sprake. De VOC wordt vanuit het huidige perspectief juist gezien als een onderneming die juist vooruitstrevend was. De performatieve eigenschappen van de spellen ondersteunen het *verlangen naar een premoderne tijd* nauwelijks. Het *Toekoe Oemar spel* vormde hier een uitzondering op. Daarin was een primitieve strijder in staat om in zijn eentje een twintig modern bewapende Nederlandse militairen te verslaan.

Nederlands-Indië was in de bordspellen de plaats om de moderne en jachtige samenleving te ontvluchten. Tijdens het spelen kon men wegdromen bij wuivende palmen, zeilboten en handwerk. Deze warme gevoelens hadden wel een neveneffect. Door langdurige herhaling van dit beeld ontstond in de hoofden van de spelers een Indische archipel waar geen plaats was voor moderniteit.

5.2.4 Het verlangen naar een voortzetting van de koloniale cultuur

In tegenstelling tot veel andere populaire cultuuruitingen, zijn in de twaalf bordspellen geen kenmerken gevonden die een gerelateerd zijn aan het *verlangen naar de voortzetting van de koloniale cultuur*. Juist in de periode waarin de 'Indische nostalgie' haar plek opeiste in de Nederlandse cultuur in de vorm van films, muziek en voedsel stagneerde de productie van spellen over koloniale thema's. Een duidelijke verklaring hiervoor is lastig te achterhalen.

5.3 Wat levert de informatie op?

Leveren de opbrengsten van dit onderzoek een bijdrage aan het vergroten van inzicht in de verankering van het koloniale verleden in het collectieve geheugen in Nederland? De hoofdvraag pretendeerde slechts inzicht te verschaffen in de aanwezigheid en van kenmerken van koloniale nostalgie. Er is voor deze vraag gekozen omdat het werkelijke verankeringsproces zich zeer moeilijk laat meten. Toch ben ik van mening dat dit onderzoek, hoewel op kleine schaal, wel degelijk het inzicht in deze complexe materie vergroot. De Nederlandse bevolking, althans een aanzienlijk deel dat in aanraking is geweest met deze spellen, is gedurende een lange periode blootgesteld aan beelden en spelervaringen die een vertekend beeld geven van de metropool Nederland en de kolonie Nederlands-Indië. Vertekend omdat nostalgie een vereenvoudigde en geïdealiseerde weergave van het verleden geeft.

5.4 Relevantie onderwijspraktijk

Wat kan het onderwijs met de resultaten van dit onderzoek? Hardnekkige frames belemmeren de verankering van een genuanceerder beeld van het koloniale verleden. De roep om meer onderwijs over het koloniale verleden is een vertrouwde reflex als de vraag wordt gesteld wat er gedaan moet worden om het vertekende beeld om te buigen. Ook naar mijn mening is de ruimte die de koloniale geschiedenis krijgt in het Nederlandse curriculum aan de krappe kant. Maar met meer onderwijs over de koloniale geschiedenis zijn we er nog niet.

Dit onderzoek laat zien dat de Nederlandse samenleving langdurig is blootgesteld aan een vertekend beeld van het kolonialisme. Dit gegeven en de impact die populaire cultuur heeft op dit beeld is minstens zo relevant voor jongeren. Als jongeren zich bewust worden van de werking en impact van verankeringsprocessen, zorgt dat onder hen hopelijk voor een verlangen naar inzicht in een breder perspectief. Het fenomeen bordspel en game is

herkenbaar voor jongeren en zou een tastbaar voorbeeld kunnen vormen om jongeren vertrouwd te maken met de invloed van populaire cultuur op denkkaders.

6 Bibliografie

6.1 Geraadpleegde literatuur

- Assmann, Jan & John Czaplicka.. 'Collective Memory and Cultural Identity,' *New German Critique* 65 (1995) 125–133.
- Bijl, Paul, 'Colonial memory and forgetting in the Netherlands and Indonesia.' *Journal of Genocide Research*, 14 (2012) 3-4, 441-461.
- Bijl, Paul, 'Dutch Colonial Nostalgia across Decolonisation' *Journal of Dutch Literature*, 4 (2013) 128-149.
- Bloembergen, Marieke, *Koloniale Vertoningen. De verbeelding van Nederlands-Indië op de wereldtentoonstellingen (1880-1931)* (Amsterdam 2002,2006).
- Bossenbroek, Martin, *Holland op zijn breedst: Indië en Zuid-Afrika in de Nederlandse cultuur omstreeks 1900* (Amsterdam 1996).
- Bowersox, Jeff, *Raising the Germans in the Age of Empire: Youth and Colonial Culture* (Oxford 2013).
- Boym, Svetlana ,*The future of nostalgia* (New York 2001).
- Buijnsters, P.J. en Leontine Buijnsters-Smets, *Papertoys, speelprenten en papieren speelgoed in Nederland 1640-1920* (Zwolle 2005).
- Buitenweg, Hein, *Djawa Dwipa: zwerftochten door Java met de rolleiflex* (Bandoeng 1937).
- Drieënhuizen, Caroline, 'Objects, Nostalgia and the Dutch Colonial Elite in Times of Transition, ca. 1900-1970' *Bijdragen tot de Taal-, Land en Volkenkunde* 170 (2014) 504-529.
- Fernandez Vara, Clara, *Introduction to Game Analysis* (Londen 2014).
- Gilroy, Paul, *After Empire. Melancholia or Convivial Culture?* (London, New York 2004),
- Goss, Andrew , 'From *Tong-Tong* tot Tempo Doeloe: Eurasian Memory Work And the Bracketing of Colonial History, 1959-1961' *Indonesia* 70 (2000) 9-36.
- Grever, Maria 'Visualisering en collectieve herinneringen: "Volendams meisje" als icoon van nationale identiteit' *Tijdschrift voor Geschiedenis* 117 (2004) 2 p.207-229.
- Halbwachs, Maurice *Het collectief geheugen*, vertaald door Mark Elchardus (red.) (Leuven 1991).
- Hobsbawm, Eric en Terence Ranger, (red.) *The invention of tradition*. (Cambridge 2012).
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (Haarlem 1938).
- Huyssen, Andreas, Present pasts: Media, politics, amnesia.' *Public culture* 12(2000) 1, 21-38.

- Kuipers, Matthijs, *Fragmented Empire: popular imperialism in The Netherlands around the turn of the twentieth century* (Dissertatie 2018, nog niet gepubliceerd)
- Leeuwen, Lizzy van, *Ons Indisch Erfgoed: Zestig jaar strijd om cultuur en identiteit* (Amsterdam 2008).
- Legêne, Susan, *Spiegelreflex: culturele sporen van de koloniale ervaring* (Amsterdam 2010).
- Mul, Sarah de, 'Nostalgia for Empire: "Tempo doeloe" in contemporary Dutch literature', *Memory Studies* 3 (2010)4 413-428.
- Oostindie, Gert, *Postkoloniaal Nederland: vijftenzestig jaar vergeten, herdenken, verdringen*. (Amsterdam 2010).
- Pattynama, Pamela, *Bitterzoet Indië: Herinnering in nostalgie in literatuur, fotos'en films*, (Amsterdam 2014).
- Pieterse, Saskia, 'We zijn wel degelijk trots op de geschiedenis van Nederland', *De Volkskrant* (13 september 2017).
- Raben Remco 'Nederlands-Indië: tussen blinde vlek en zwarte bladzijde', *Studium Generale* 19 april 2017 digitaal geraadpleegd <https://www.sg.uu.nl/videos/nederlands-indie-tussen-blinde-vlek-en-zwarte-bladzijde>.
- Raben, Remco, 'Schuld en onschuld in postkoloniaal Nederland' in *De Nederlandse boekengids* jaargang 1, nummer 5, oktober 2016, aldaar 9-10.
- Renaud, Wouter F. *Wereldleed en Kindervreugd: Speelgoed voor de Nederlandse markt, 1860-1960* (Arnhem, Deventer 1999).
- Rushdie, Salman, 'The Raj Revival', *The Observer* 1 april 1984.
- Sedikides, Constantine, Tim Wildschut, Jamie Arndt en Clay Routledge, 'Nostalgia: Past, Present, and Future', *Current Directions in Psychological Science*, 17(2008)5, 304-307.
- Stewart, Susan, *On Longing: Narrative of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection* (Baltimore 1984).
- Stoler, Ann Laura 'Colonial aphasia: Race and disabled histories in France.' *Public Culture* 23 (2011)1 121-156.
- Stolwijk, Anton, *Atjeh, het verhaal van de bloedigste strijd uit de Nederlandse koloniale geschiedenis* (Amsterdam 2016).
- Sutton-Smith, Brian, *The Ambiguity of Play* (Harvard University Press 1997)
- Tames, Ismee 'Ostalgie, nostalgie en het tastbare verleden.' *Groniek* 169 (2005) 520-538.
- Veracini, Lorenzo, 'Board Game of our time: Settlers of Catan.' *Settler Colonial Studies* 3(2013)1, 131-133.

Vis, Carlijn, 'Bouwen aan je eigen bordspel' *NRC* 15 december 2017.

6.2 Geraadpleegde archieven en collecties

CODA museum Apeldoorn

Het Toekoe Oemarspel (1896) Jos. Vas Dias & Co. van Joop Vas Diaz, Collectie CODA Museum, objectnummer V03739.

Museum voor Wereldculturen

Onze Oost (geschat 1920-1940). Collectie Museum voor Wereldculturen, objectnummer 7051-1.

Nederlands Openluchtmuseum

Het Atchin spel. (1874) Collectie Nederlands Openluchtmuseum, objectnummer PR.6014

De Jong's Cacaospel (omstreeks 1920) Koninklijke De Jong's Cacaofabriek, collectie Nederlands Openlucht Museum, objectnummer P.R. 5970.

Regionaal Archief Alkmaar

Holland – Indië door de lucht. (1935) Uitgave van Ringers' cacao- en chocoladefabrieken Rotterdam-Alkmaar. Gedrukt bij Senefelder, Amsterdam. Regionaal Archief Alkmaar, objectnummer PR 103079.

Rijksmuseum Amsterdam

Paarlduikersspel (omstreeks 1890) objectnummer RP-P-OB-207.392 Rijksmuseum .

Het Tentoonstellingspel. (1883) collectie Rijksmuseum, objectnummer RP-P-OB-201.530

Het Nederlands Indisch Oorlogsspel (1903) Van Holkema en Warendorf. Collectie Rijksmuseum, objectnummer RP-P-OB-201.517.

privécollectie auteur

Het Indië Kwartet Hauseman en Hötte NV onder auspiciën van het Indisch Instituut 1942, 1947-1949.

7 Bijlagen

Tabel 1 analyseformulier

Naam spel	
Context (C)	
1. jaar van uitgifte	
2. uitgever	
3. auteur	
4. aanleiding	
5. doelgroep	
visuele elementen (V)	
1. Verlangen naar homogene orde	<input type="checkbox"/> Alleen Europeanen <input type="checkbox"/> Alleen inheemse bevolking <input type="checkbox"/> Kolonie op de voorgrond/ metropool op achtergrond <input type="checkbox"/> Kolonie op achtergrond/ metropool op voorgrond <input type="checkbox"/> Europeanen op de voorgrond/ Inheemse bevolking op achtergrond <input type="checkbox"/> Europeanen op achtergrond/ Inheemse bevolking op voorgrond <input type="checkbox"/> Alleen kolonie zichtbaar <input type="checkbox"/> Alleen metropool zichtbaar <input type="checkbox"/> Fysieke afstand tussen metropool en kolonie
2. Verlangen naar ander (pre) koloniaal stadium	<input type="checkbox"/> Symbolen VOC <input type="checkbox"/> Schepen VOC <input type="checkbox"/> Standbeelden zeehelden/historische figuren <input type="checkbox"/> Hindoe objecten/ gebouwen
3. Verlangen naar een premodern leven	<input type="checkbox"/> Tonen inheemse bevolking in premoderne omgeving <input type="checkbox"/> premoderne transportmiddelen <input type="checkbox"/> premoderne gebruiksvoorwerpen (wapens, muziekinstrumenten) <input type="checkbox"/> Afwezigheid moderne objecten
4. Verlangen naar een voortzetting van de koloniale cultuur	<input type="checkbox"/> Indische cultuurelementen zichtbaar in Nederlandse cultuur <input type="checkbox"/> Gebruik koloniale cultuurelementen in postkoloniale cultuur
performatieve elementen (P)	
1. doel van het spel	
2. afloop?	
3. handelingen beloond	
4. handelingen bestraft	
5. Overig	

Tabel 2 analysemodel

jaar	Paragraaf, spel	Prijs absoluut/ geïndexeerd	1. Verlangen naar een homogene koloniale orde	2.Verlangen naar ander koloniaal stadium	3.Verlangen naar premodern leven	4.Verlangen naar voortzetting koloniale cultuur
1874	4.1 Atchin	20 ct/€2,00	1, 7	-	1	-
1883	4.2 Tententoonstellingsspel	nb	9*	3*	1*, 3 *	-
1890	4.3 Paarlduikersspel	nb	2, 7	-	1,2,3,4	-
1896	4.4 Toekoe Oemarspel	90 ct/€12,00	1,2,7 *	-	1,3	-
1903	4.5 Nederlandsch-Indisch Oorlogspel	gratis	4*,5, 7	-	3	-
1920	4.6 De Jong's Cacaospel	Nb	1*,3*	-	1,3	-
1935	4.7 Holland-indië door de lucht	nb	-	-	-	-
1920- 1940	4.8 Onze Oost	nb	1*,2*,9*	1,3	1	-
1942	4.9 Indië Kwartet	f1,50/ €6.56	2,7	4	1,4	-
2002	4.10 Naar de Oost / VOC!	nb	7	1,2	2*,3*,4*	-
2012	4.11 Batavia	€ 34,99	9	1,2	2*,3*,4*	-
2017	4.12 The Dutch East Indies	€ 36,95	7	1,2	2,3,4	-

- Kenmerk is aanwezig , maar heeft een toelichting nodig.

