

HET SPEL VAN TEUKU UMAR

Laatnegentiende-eeuwse Nederlandse bordspelletjes als koloniaal discours

Caroline Drieënhuizen

Abstract

At the end of the nineteenth century, Dutch colonial policy was dominated by the war in Aceh, the northernmost region of the Indonesian island of Sumatra. One person who dominated Dutch newspapers was Teuku Umar (1854-1899), an influential Acehnese leader who initially sided with the Dutch rulers but ultimately chose the side of Aceh. In 1896, the year Teuku Umar switched sides to Aceh, the Amsterdam publishing and printing house Jos. Vias Dias & Co. released the *Toekoe Oemar* board game. The game consisted of 25 yellow discs representing white soldiers. There was one black (!) disc, Teuku Umar, which had to be trapped in one of the triangles on the geographical map or surrounded in the square. 'When both parties follow the game with equal attention, the odds are equal,' stated the instruction manual. Another game was *Atchin. New Amusing Conquest Game*. In this game, the *kraton* (palace/fortress) of Aceh had to be conquered, just as in reality in 1873-1874. What do these games tell us about the perception and role of the Aceh War and the person of Teuku Umar in Dutch and colonial society of that time?

Keywords:

Board games, colonialism, Dutch Empire, Indonesia, discourse.

Inleiding¹

Met Sinterklaas 1898 konden gezinnen in Nederland zich verheugen op een nieuw bordspel waarmee de lange winteravonden konden worden doorgebracht. Een spel dat net als het ruim twintig jaar oudere ‘Atchin. Nieuw vermakelijk verovering-spel’ (1874) inhaakte op gebeurtenissen in de koloniën die ook in Nederland de gemoederen bezighielden. Waar een spelletje ‘Ganzenbord’ 45 cent kostte, moest voor het nieuwe ‘Toekoe Oemar Spel’ wel liefst 90 cent worden neergelegd.

Beide bordspellen met als thema Aceh zijn niet zomaar ‘spelletjes’. Ze zijn een krachtige vorm van grafisch vermaak waarbij gebruikgemaakt wordt van visuele beelden en historische en geografische kennis.² Ze staan voor een vorm van informeel leren die goed werkt tijdens de voor beïnvloeding ontvankelijke jaren van de kindertijd, de leeftijd waarop spelletjesmakers zich richtten. Ook is het een van de weinige manieren waardoor volwassenen onbewust nog onderwezen worden. Bordspelletjes werden en worden immers ook door gezinnen gespeeld.

Veel spelletjes hadden in de negentiende eeuw zowel een expliciet als impliciet morele en opvoedkundige boodschap. Normen en waarden, levenslessen, historische kennis en kennis van de technologische successen van die tijd kwamen allemaal aan de orde en dienden niet alleen om kinderen en de meespelende volwassenen te plezieren, maar ook om hen informeel en impliciet te onderwijzen en te doordringen van nationale en westerse prestaties en geschiedenissen.³ Door het spelen van spelen die de koloniën als onderwerp hadden, maakten kinderen en volwassenen niet alleen kennis met koloniale geografie en termen, maar ook met culturele stereotypes en representaties van de wingewesten die koloniale overheersing legitimeerden en gevoelens van superioriteit aanwakkerden.⁴ Spelletjes kunnen derhalve gezien worden als koloniaal discours, als geïnstitutionaliseerde manier van denken die mensen hun visie op de wereld structureert.

In deze bijdrage wil ik aantonen hoe bordspellen als het ‘Atchin. Nieuw vermakelijk verovering-spel’ en het ‘Toekoe Oemar Spel’ imperiale ideeën over koloniale tegenstanders, oorlog - de Aceh-oorlog in dit geval - en overheersing reflecteerden, construeerden en legitimeerden en zo zicht geven op processen van zowel staats- als natievorming van het koninkrijk Nederland in het laatste kwart van de negentiende eeuw.

Spellen in de negentiende eeuw

Laten we even kort stil staan bij Nederlandse negentiende-eeuwse spelletjes in het algemeen en de genoemde spellen in het bijzonder. De productie van bordspellen was sinds 1800 sterk toegenomen: de decennia vanaf 1850 waren zelfs de hoogtijdagen van Nederlandse spelletjes.⁵ Vooral vanaf november, vlak voor Sinterklaas, het enige moment dat kinderen cadeautjes kregen, tot Nieuwjaar werden spelletjes aangeboden ‘tot vermakelijk tijdverdrijf in de Winter-avonden’.⁶ Het wekt dan ook geen verbazing dat er voor zowel het Atchin spel als het Toekoe Oemar spel respectievelijk in *De Maasbode* op 24 november, 1 en 6 december 1874 en in *De Locomotief* op 4 november 1898 geadverteerd werd.

1 Een eerdere versie van dit artikel is verschenen in *Locus* 19 (2016) 30-35.

2 Romita Ray, ‘The Beast in a Box: Playing with Empire in Early Nineteenth-century Britain’, *Visual Resources* 22 (2006) afl. 1, 7-31, 9.

3 Buijnsters en Buijnsters-Smets, *Papertoys. Speelprenten en papieren speelgoed in Nederland* (1640- 1920) (Zwolle 2005), 29, 52, 62-63, 137, 149.

4 Ray, ‘The Beast in a Box’, 9.

5 Buijnsters en Buijnsters-Smets, *Papertoys*, 52.

6 Idem, 80.



Afbeelding 1 (links): Het 'Toekoe Oemar Spel'. Collectie KITLV, Leiden University Library. Inv.nr. KITLV 36D606.

Afbeelding 2 (onder) 'Atchin. Nieuw vermakelijk verovering-spel'. Collectie Rijksmuseum, Amsterdam. Inv.nr.RP-P-OB-77.393



Het *Atchin* spel verscheen in 1874 bij een onbekende uitgever (wellicht in Rotterdam) en was toen te koop voor 45 cent bij de Rotterdamse boekhandelaar Spanjersberg (afb. 1). Het Toekoe Oemar spel werd in 1896 uitgebracht door de Amsterdamse uitgeverij en drukkerij Jos. Vas Dias & Co. van Joop Vas Diaz (1855-1928). In deze periode maakte dit bedrijf meer bordspellen, zoals 'Het oolijke dwergenspel' en het 'Nieuw Circus spel', waarvan we, zoals bij veel spelletjes, niets weten over de makers of bedoelingen ervan.⁷ Het Toekoe Oemar spel was te koop bij de winkel Perry&Co aan de Amsterdamse Kalverstraat, een van oorsprong Engelse winkel waar men alle 'nieuwigheden' uit die tijd kon kopen.

Beide spellen behoren tot de zogenaamde klassieke belegeringsspeel: een tactisch bordspel dat lijkt op het wolf-en-schaap spel op het dambord waarbij vijf witte schapen een zwarte wolf in het nauw moeten drijven. Ze passen verder in een grotere negentiende-eeuwse traditie van spellen over onder meer de Napoleontische oorlogen en hun nasleep en de Krimoorlog van 1854-1856. Dit soort vermaak moest vooral jongens al vanaf hun vroegste jeugd enthousiasmeren voor het soldatenleven.⁸ Al sinds de achttiende eeuw bestonden er Nederlandse bordspellen die voortbouwend op verlichtingsideeën tot doel hadden de Nederlandse jeugd vooral aan het begin van de negentiende eeuw (en in iets mindere mate later die eeuw) wat bij te brengen van de Nederlandse en Europese geschiedenis, het leven en moraliteit. Spelletjes moesten 'nuttig zijn'.⁹ In de loop van de negentiende eeuw verschoof dit criterium iets naar de achtergrond, maar bleven de spelletjes in verschillende opzichten educatief, en soms zelfs moralistisch.

Spelletjes en de koloniën

In vergelijking met Groot-Brittannië lijken er in Nederland in de negentiende eeuw relatief weinig spelletjes geproduceerd te zijn die zich richtten op de koloniën.¹⁰ Dit is echter een voorlopige aanname gebaseerd op een kort, inventariserend onderzoek, want historisch onderzoek over dit onderwerp is er in Nederland praktisch niet. In hun overzichtswerk uit 2005 noemt het echtpaar Buijnsters maar een paar spelletjes met een koloniaal onderwerp; het Toekoe Oemar spel wordt zelfs helemaal niet opgemerkt. Een goed overzicht is er dus (nog) niet, maar er kan wel een impressie geschetst worden van de in Nederland verschenen verschillende 'koloniale' spelletjes. Er zijn bijvoorbeeld typische 'reisspelletjes' als het 'Stoombooten Zeilschipspel van Nieuwediep naar Batavia' uit ongeveer 1874, het 'Holland-Java spel' van de Stoomvaart Maatschappij Nederland uit de jaren 1920-1940, 'Helder's Holland-Indiëspel' en het 'Soerabaia bordspel' van de firma Fraser and Neave. Er zijn ook kwartet spellen als het Indië-kwartet en kartonnen bouwdozen om een echt 'Indisch' huis met 'Indische bevolking' te bouwen.¹¹ En dan zijn er dus de verschillende koloniale 'belegeringsspeel' met naast het 'Toekoe Oemar Spel' en het 'Atchin. Nieuw vermakelijk verovering-spiel' ook het 'Nederlands-Indisch oorlogsspiel' uit 1903.

Wat opvalt is dat al die spellen betrekking hebben op Nederlands-Indië en niet op bijvoorbeeld Suriname. Overigens zijn er wel verschillende spelletjes over de Tweede Boerenoorlog (1899-1902) vanwege een zekere stamverwantschap die in Nederland rond 1900 met de Boeren in Zuid-Afrika werd gevoeld.¹² Verder valt op dat veel 'koloniale' spelletjes uitgegeven zijn

7 Buijnsters en Buijnsters-Smets, *Papertoys*, 78.

8 Idem, 74, 240.

9 Pieter Beets, *De vriend der jeugd. Tot nut van 't algemeen, 2de deel* (Amsterdam 1803), 13.

10 Vgl. Megan A. Norcia, 'Puzzling Empire: Early Puzzles and Dissected Maps as Imperial Heuristics', *Children's Literature* 37 (2009) 1, 1-32.; Ray, 'The Beast in a Box'; Jane Doven, 'Geographical board game: promoting tourism and travel in Georgian England and Wales', *Journal of Tourism History* 8 (2016) 1, 1-18.

11 Wouter Renaud, *Wereldleed en kindervreugd: speelgoed voor de Nederlandse mark, 1860-1960* (Arnhem 1999), 28.

12 M. Bossenbroek, *Holland op zijn breedst: Indië en Zuid-Afrika in de Nederlandse cultuur omstreeks 1900* (Amsterdam 1996).

door bedrijven als een vorm van reclameproduct: Helder's was een Zwolse biscuitfabriek en Fraser and Neave een drankenproducent uit Singapore. Tot slot concentreert het onderwerp van de belegeringsspeel zich op de oorlog in Aceh aan het eind van de negentiende eeuw.

Aceh en Teuku Umar

Het onafhankelijke sultanaat van Aceh, het meest noordelijke deel van het eiland Sumatra, verzette zich al vóór het midden van de negentiende eeuw tegen Nederlandse inmenging. Aangezet door machtspolitieke verschuivingen besloot de Nederlandse regering in 1873 de sultan met een troepenmacht af te zetten. Geheel tegen de Nederlandse verwachting in liep dat uit op een grote nederlaag. Ongeloof en de roep om vergelding leidden in Nederland tot de spontane aanmelding van talloze jongemannen bij het koloniale leger.¹³ Een tweede offensief onder leiding van generaal Van Swieten (1807-1888) leidde wel tot de verovering van de kraton (het paleis van de sultan). In zowel Nederland als in de kolonie barstten grote feesten los, bejubelden kranten de strijd en verschenen er kinderboeken over de strijd.¹⁴ De Nederlandse doden uit de eerste expeditie waren gewroken, zo was de teneur!

De aanvankelijke overtuiging dat Nederland met deze verovering Aceh had bedwongen, werd al snel tenietgedaan, toen bleek dat het verzet onder de bevolking bleef bestaan. De situatie onttaarde in een langsepende guerrillaoorlog waarbij de Nederlanders uit wanhoop steun zochten bij lokale leiders om een verdeel-en-heerspolitiek toe te passen. Teuku Umar (1854-1899), telg uit een invloedrijke Acehse familie, was een van de leiders bij wie hulp werd gezocht.

Teuku Umars loyaliteit was verdeeld. Toen hij in het najaar van 1893 zich definitief aan de kant van de Nederlanders leek te hebben geschaard, kreeg hij een bewapend Acehs legioen met drie onderbevelhebbers onder zich en een behoorlijk salaris (afb. 3). Nadat zijn troepen door de overheid bewapend waren, koos hij in januari 1896 echter weer de kant van de Acehse bevolking.¹⁵



Afbeelding 3: Teuku Umar, ca. 1890. Collectie KITLV, Leiden University Library. Inv.nr. KITLV 408104.

¹³ Idem, 228.

¹⁴ afb. 2; Bossenbroek, *Holland*, 228, 345; Julius B... R, *Tafereelen*

¹⁵ Jelte Rep *Atjeh, Atjeh!* (Baarn 1996); Paul van 't Veer, *De Atjeh-oorlog* (Amsterdam 1969).

De verontwaardiging over zijn ‘verraad’ resoneerde net als de verovering van de kraton in beide werelddelen. Nederlandse kranten berichtten over hem als de ‘verrader’ en het onbetrouwbare ‘sujet’; in de steden in het westen van Nederland werden liedjes gezongen over Teuku Umars ‘lage daad’ die ‘heldenbloed’ had gekost. Een liedje eindigde met een oproep die aan duidelijkheid niets te wensen overliet:

En Toekoe Oemar, die moet hangen;
Naar Atjeh toe! Naar Atjeh toe!
En Toekoe Oemar gaan wij vangen,
Naar Atjeh toe! Naar Atjeh toe!

Het verhaal gaat dat dit liedje op straat ook we! werd gezongen met de toevoeging: ‘Aan een touw, aan touw / Toekoe Oemar en zijn vrouw’.¹⁶

Teuku Umar was in 1896, na het ‘verraad’, aan beide kanten van de wereldbol een bekende persoonlijkheid geworden. *De Apeldoornsche Courant* meldde op 15 maart 1898 dat een Sint Bernard-reu met de naam Toekoe Oemar hoge ogen gooide bij een wedstrijd en de journalist die de ‘Blitar-feesten’ op Oost Java in oktober 1896 versloeg, ontwaarde tijdens het bal masqué ‘Toekoe Oemar in eigen persoon maar met blonde haren’. Het was een van de meest fraaie en geestige kostuums van die avond, aldus de journalist.¹⁷ De behoefte de man te persifleren en daarmee zijn kracht en status op humoristische wijze te bagatelliseren, illustreert de grote sociaal-politieke betekenis van Teuku Umar op dat moment.



Net als de beleving van de inname van de kraton in 1873 geeft dit aan hoezeer de oorlog niet alleen in Indië, maar ook in het westen van Nederland werd beleefd als 'onze' oorlog waar gestreden werd voor volk en vaderland. Niet het belang van Nederland stond voorop, maar dat van Aceh binnen de grotere context van het Nederlandse koninkrijk: generaal-majoor J.H.R. Köhler (1818-1873) sneuvelde tijdens de eerste militaire missie tegen de Acehse strijders, maar deed dat voor Aceh, zoals op zijn grafzuil in hedendaags Jakarta is te lezen.

Het gevoel voor Aceh te sterven kan verklaard worden aan de hand van het toenmalig verhevigde nationalisme dat sterk verbonden werd met het koloniale rijk. Nationale superioriteit dacht men aan te tonen door middel van imperiale expansie waarbij, zoals historicus Elsbeth Locher-Scholten aantoonde, in de Nederlandse context het brengen van ontwikkeling en moderniteit voorop stonden. Nederlands nationalisme en daarmee natievorming gingen derhalve vanaf het laatste kwart van de negentiende eeuw hand in hand met de koloniën - iets dat in de beleving van de Aceh-oorlog terug kan worden gezien. De koloniën met Aceh en Nederland werden in Nederlandse natievormingsprocessen politiek-ideologisch met elkaar verbonden.¹⁸

Afbeelding 4. Detail van de grafzuil van J.H.R. Köhler in Taman Prasasti, Jakarta, Indonesië. Eigen foto.

16 Bert Paasman, "'Wij gaan naar Atchin toe'. De Atjeh-oorlog in liedjes verbeeld", in: Liesbeth Dolk, *Atjeh. De verbeelding van een koloniale oorlog* (Amsterdam 2001) 46-63, aldaar 50-51.

17 *Samarangsch Advertentieblad*, 23 oktober 1896.

18 Niek van Sas, 'Fin de siècle als nieuw begin. Nationalisme in Nederland rond 1900', *Bijdragen en Mededelingen betreffende de Geschiedenis der Nederlanden* 106 (1991) 595-609; Elsbeth Locher Scholten *Ethiek in fragmenten. Vijf studies over koloniaal denken en doen van Nederlanders in de Indonesische Archipel 1877- 1942* (Utrecht 1981); Elsbeth Locher Scholten, *Sumatraans sultanaat en koloniale staat. De relatie Djambi-Batavia (1830-1907) en het Nederlandse imperialisme* (Leiden 1994).

De spellen

De door het laat negentiende-eeuwse imperialistisch nationalisme gevoede (oorlogs)sentimenten, de bekendheid met Teuku Umar en de aan hem toegeschreven karaktereigenschappen zien we terug in het Atchin en Toekoe Oemar spel. De spelletjes kan men dan ook beschouwen als koloniaal discours, als een vertoog dat de macht heeft de werkelijkheid discursief te vormen.

De successen van de Nederlandse verovering van de kraton, na het militaire debacle kort daarvoor, moesten in een politieke constellatie waarbij de koloniën afstraalden op het moederland, gekend worden bij het grote publiek. De Nederlandse superioriteit en heldenmoed werden daarmee benadrukt. Een spelletje, waarbij de verovering (virtueel) beleefd en besproken kon worden in een sociale context, was daarbij behulpzaam. Zo konden kinderen en volwassenen stilstaan bij de Nederlandse prestaties in de verre 'Oost', er vertrouwd mee raken en het beter begrijpen. Door te spelen leerde men immers ook de termen uit de kolonie en de namen, de opponenten en hun eigenschappen. Tegelijkertijd was het een performatieve handeling: door het in gezelschap spelen werden door de kolonisator gecreëerde beelden en imperiale identiteiten overgedragen, geïnternaliseerd en daarmee werkelijkheid.

De spelers van beide spellen werden meteen geconfronteerd met een diametrale tweedeling; 'Nederlanders' of 'soldaten' versus de 'Atschineezen' of 'Toekoe Oemar'. Een rigide indeling van de samenleving die overeenkomt met de manier waarop de kolonisator de samenleving juridisch indeelde; in verschillende groepen die geen recht deden aan de diversiteit van de koloniale samenleving, en waarvan het onderscheid steeds opnieuw bevestigd moest worden. Het afzetten tegen de 'Ander' en het werken met binaire opposities, precies zoals in deze spelletjes, was daarbij kenmerkend.¹⁹

De karakterisering van beide partijen sprak uit de kleuren van de schijven waarmee ze aangeduid werden. In beide 'wolf-en-schaapspellen' waren de Acehers niet voor niets de zwarte schijven en waren de blauwe of gele schijven de Nederlanders. De verhouding geel-zwart in het Toekoe Oemar spel bedroeg liefst 24 gele schijven tegen één zwarte schijf. Deze ene zwarte schijf, of 'wolf', was natuurlijk de kwade genius. Wolven hadden immers in Noordwest-Europa al sinds de dertiende eeuw een slechte reputatie; ze waren bloeddorstig, agressief en kwaadaardig. De 'schapen' waren de makke en gewillige slachtoffers.

Daarnaast verwezen de kleuren van de schijven naar uiterlijkheden en daarmee geassocieerde eigenschappen. Zo refereerden de blauwe schijven in het Atchin spel aan het blauwe uniform van het Koninklijk Nederlandsch-Indisch Leger (KNIL). Even opmerkelijk werden in de rechterhoek en in het midden boven van het bord van het Atchin spel de militairen keurig in het gelid op paarden verbeeld, de Nederlandse vlag voerend. De Acehers daarentegen waren in de linkerhoek voorgesteld als bijna negroïde ogende, kleine mannen, naakt op een lendendoek na en in een wat rommelige formatie kanonnen op een affuit trekkend.

Op de doos van het Toekoe Oemar Spel staat Teuku Umar zelf, of in ieder geval iemand die hem representeert. Naast hem is een impressie verbeeld van een militaire actie in Aceh: keurig in het lid staande Nederlandse militairen in een open veld lijken op het punt te staan op te rukken naar een onbekende vijand, verscholen in de tegen de voet van het gebergte met palmen en bosschages bezaaide achtergrond. Rechtsboven op de doos is nog een sfeerimpressie van houten huizen en palmbomen. De titel van het spel is in grote rode, haast bloederige letters gegeven.

19 Edward Said, *Oriëntalisten* (Amsterdam 2005); Ann Laura Stoler, *Race and the education of desire: Foucault's history of sexuality and the colonial order of things* (Durham 1995).

Teuku Umar is verbeeld met een hoekig, verweerd en donker gezicht, de handen gevouwen rond het zwaard aan zijn middel. Het is onduidelijk waar deze tekening op gebaseerd is; de man lijkt niet op de paar bekende foto's van Teuku Umar. Hij is grover en donkerder afgebeeld. Zijn kleding lijkt op die van Acehese mannen, maar dan met een toegevoegde halssjaal. Waar op de meeste historische foto's Teuku Umar gekleed gaat in een baje meukasah, een uniformjasje, koos de illustrator voor een simpele blouse. Het hoofddeksel lijkt niet heel erg op een typisch Acehse kupiah en het zwaard in zijn handen lijkt eerder op een Dayakse mandau dan op de kleinere, verfijndere Acehse renceng.

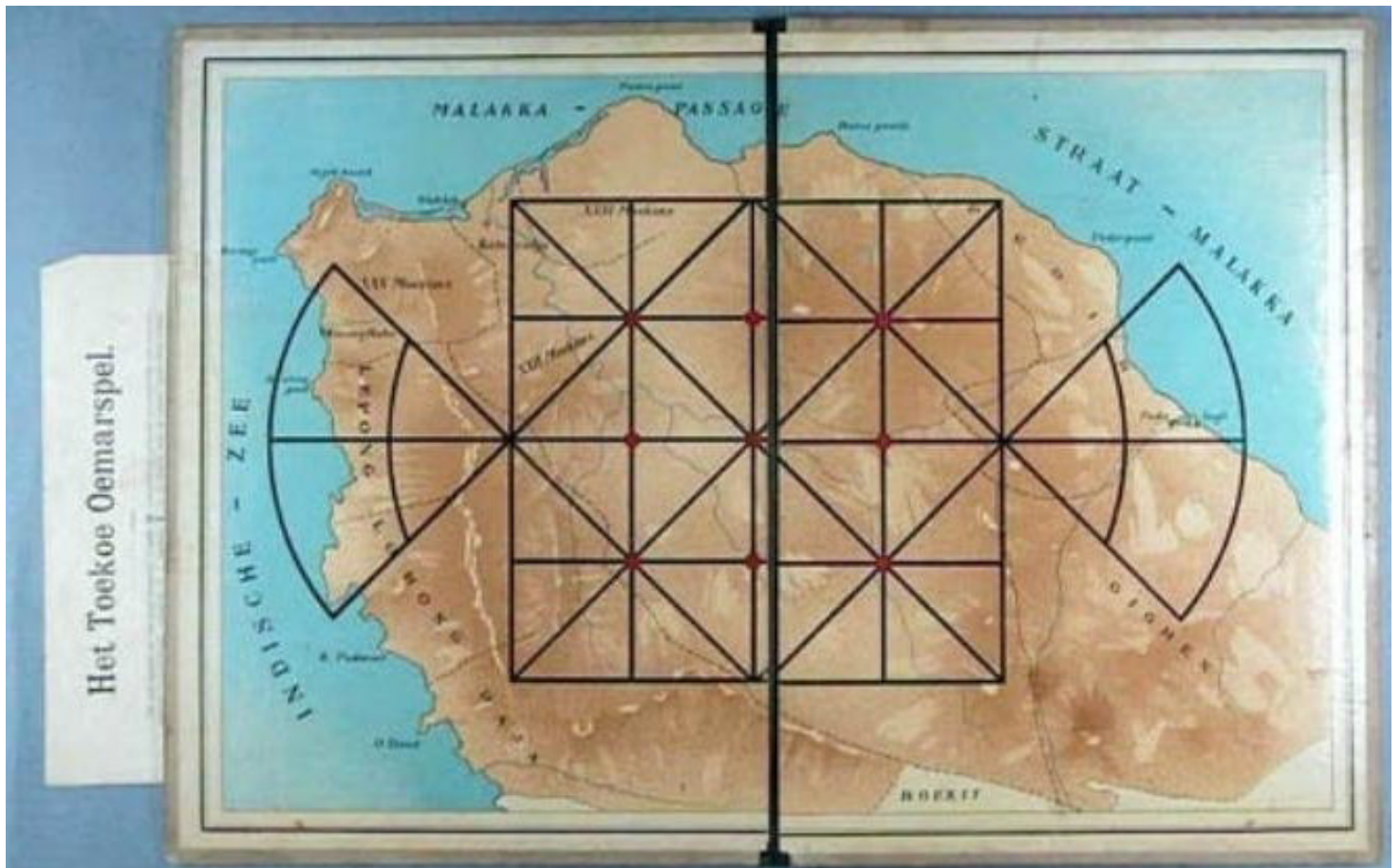
De keuze voor het onbehouwen, woeste gezicht, de simpele blouse en grove zwaard lijkt eerder het Nederlandse beeld van een 'onbetrouwbare, onbeschaafde Aceher' te bevestigen dan een weergave te zijn van de historische persoon. De verbeelding van Teuku Umar en zijn verworping tot karikatuur dienden impliciet ter legitimering van de oorlog en ter beïnvloeding van denkbeelden over oorlog en de kolonie bij Nederlandse kinderen en volwassenen die het spel speelden. In deze uiterlijkheden, die niet op bestaande beelden berustten maar vooral aan de fantasie van de illustrator waren ontsproten, lagen waardeoordelen besloten: beschaafd en ordentelijk versus onbeschaafd en zelfs bijna wild (want halfnaakt en harde, lelijke gezichten) en ongeorganiseerd, lang en wit versus klein en zwart, de kleur van het kwaad. Het koloniale superioriteitsdenken werd met dit op stereotypen gebaseerde, maar gefingeerde beeld nog eens herhaald en bevestigd en legitimeerde zo de overheersing van en oorlog in de kolonie.

Overigens verscheen dit beeld ook in tekeningen en teksten van kinderboeken, zoals *Tafereelen uit den oorlog met Atchin; voor de jeugd van Julius van B . . . R* waarin gesproken werd over het 'woest, naar strijd begeerig volkje'.²⁰ En zo leerden kinderen en volwassenen door middel van binaire, betekenisvolle opposities karakteriseringen en morele lessen goed van kwaad te onderscheiden.

Niet alleen werden ze door te spelen en te lezen doordrongen van dit moreel wereldbeeld, maar verwierven ze ook kennis over koloniaal Indonesië. In het geval van het Atchin spel leerden ze belangrijke termen zoals 'kampong', 'kraton' en 'benteng'. Het bovenste plaatje op het bord toonde de netjes in gelid naar de kraton oprukkende Nederlandse militairen, geleid door hun aanvoerder, in een klassieke, heroïsche pose verbeeld op een steigerend paard. Slachtoffers zijn in dit spel - noch in het andere spel - niet te bekennen: de oorlog is 'schoon'. Dat het gebouw waarnaar ze op weg zijn inderdaad het paleis van de vorst is, wordt nog eens bevestigd door de in rood gedrukte tekst 'kraton'. Voorts hadden de spelers houvast aan vermeldingen in de handleiding als 'aan weerszijde der pot of Kraton', 'Wanneer de blauwe of zwarte op een Benting of Fort staat' en 'naast een Kampong of Dorp staande'.

Het spelen van het Toekoe Oemar spel maakten kinderen en volwassenen tevens bekend met de geografie van Aceh. Op een realistische kaart van het gebied, waarop de namen van de voornaamste plaatsen, zeeën en regio's aangeduid werden (de verschillende Mukim (een bestuurlijke indeling), hoofdstad Kota Radja), moest Teuku Umar in een van de aangegeven driehoeken, in de spelregels het 'gebergte' met 'bergpassen' genoemd, of in het vierkant omsingeld worden. Kortom, al spelende raakte men ook in Nederland bekend met de geografie en terminologie van het opstandige gebied en konden voortaan berichten over Aceh beter begrepen worden en de eigen positie bepaald worden.

20 Termorshuizen, "Tafereelen uit den oorlog met Atchin". Twee vroege representanten van de Atjeh-bellettrie', *Indische Letteren* 10 (1995) 233-240, aldaar 236.



Afbeelding 5. Speelbord van het Teuku Umar-spel.

Waar het Atchin spel de spelers het triomfantelijke moment van de inname van de kraton in januari 1874 nog eens liet beleven, werd in het Toekoe Oemar spel de actualiteit van dat moment beleefd. In het moederland kon men op het spelbord op Teuku Umar 'jagen' - de zwarte schijf werd in de spelregels consequent 'Toekoe Oemar' of 'O.' genoemd waardoor de personificatie compleet was - terwijl op datzelfde moment in Aceh door soldaten letterlijk jacht op de man werd gemaakt. Deze directe relatie tussen spel en werkelijkheid werd toen ook zelf gelegd: op 4 november 1898 werd in de krant *De Locomotief* uit *De Java Bode* geciteerd dat overste J.G.H. van der Dussen (1850-1918) er 'een lief ding voor over zou hebben als hij den panglima prang besar [Teuku Umar, CD] in zoo'n driehoek te pakken had.' Zo raakten virtuele en reële werkelijkheden met elkaar verknoopt en op hetzelfde moment gevoeld in duizenden kilometers van elkaar verwijderde gebieden. Afstand werd gevoelsmatig verkleind. Dit alles leidde tot de creatie van een echt en direct gevoelde 'verbeelde' gemeenschap.

Kortom, het spelen van een spelletje klinkt wellicht heel onschuldig, maar kan ingebed worden in veel grotere machtspolitieke realiteiten. De spelletjes 'lezen' als het Nederlands koloniaal discours waarin een werkelijkheid werd gestructureerd en gevormd waarmee Nederland zijn eigen machtspositie rechtvaardigde. Het spelen met anderen van zo'n bordspel was bovendien een performatieve handeling die werkelijkheidsvormend was en zo bijdroeg aan de vorming van Nederlandse 'imperiale' burgers met een sterk gevoel van superioriteit en een raciaal hiërarchische blik op de wereld.

Over de auteur

Caroline Drieënhuizen is historicus, gespecialiseerd in koloniaal Indonesië en postkoloniale geschiedenis. Materiële cultuur heeft haar bijzondere belangstelling. Sinds 2011 is zij werkzaam als universitair docent cultuurgeschiedenis aan de Faculteit Cultuurwetenschappen van de Open Universiteit. Tevens verricht ze herkomstonderzoek voor musea en instellingen.

Geraadpleegde literatuur

- Julius van B ... R [mogelijk J. van Balen], *Tafereelen uit den oorlog met Atchin: voor de jeugd* (Deventer/Amsterdam [1875]).
- Beets, Pieter, *De vriend der jeugd. Tot nut van 't algemeen, 2de deel* (Amsterdam 1803).
- Bossenbroek, M., *Holland op zijn breedst: Indië en Zuid-Afrika in de Nederlandse cultuur omstreeks 1900* (Amsterdam 1996).
- Buijnsters, J. en L. Buijnsters-Smets, *Papertoys. Speelprenten en papieren speelgoed in Nederland (1640- 1920)* (Zwolle 2005).
- Doven, Jane, 'Geographical board game: promoting tourism and travel in Georgian England and Wales', *Journal of Tourism History* 8 (2016) 1, 1-18.
- Locher Scholten, Elsbeth, *Ethiek in fragmenten. Vijf studies over koloniaal denken en doen van Nederlanders in de Indonesische Archipel 1877- 1942* (Utrecht 1981).
- Idem, *Sumatraans sultanaat en koloniale staat. De relatie Djambi-Batavia (1830-1907) en het Nederlandse imperialisme* (Leiden 1994).
- Norcia, Megan A., 'Puzzling Empire: Early Puzzles and Dissected Maps as Imperial Heuristics', *Children 's Literature* 37 (2009) 1, 1-32.
- Paasman, Bert, "'Wij gaan naar Atchin toe'. De Atjeh-oorlog in liedjes verbeeld', in: Liesbeth Dolk, *Atjeh. De verbeelding van een koloniale oorlog* (Amsterdam 2001) 46-63.
- Ray, Romita, 'The Beast in a Box: Playing with Empire in Early Nineteenth-century Britain', *Visual Resources* 22 (2006) afl. 1, 7-31.
- Renaud, Wouter, *Wereldleed en kindervreugd: speelgoed voor de Nederlandse mark, 1860-1960* (Arnhem 1999).
- Rep, Jelte, *Atjeh, Atjeh!* (Baarn 1996).
- Said, Edward, *Oriëntalist* (Amsterdam 2005).
- Sas, Niek van, 'Fin de siècle als nieuw begin. Nationalisme in Nederland rond 1900', *Bijdragen en Mededelingen betreffende de Geschiedenis der Nederlanden* 106 (1991) 595-609.
- Stoler, Ann Laura, *Race and the education of desire: Foucault's history of sexuality and the colonial order of things* (Durham 1995).
- Termorshuizen, Gerard, 'Tafereelen uit den oorlog met Atchin'. Twee vroege representanten van de Atjeh-belletrie', *Indische Letteren* 10 (1995) 233-240.
- Veer, Paul van 't, *De Atjeh-oorlog* (Amsterdam 1969).

Dit artikel wordt gepubliceerd onder de licentie Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC-BY 4.0).

© 2026 The Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0).

See <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>