

Essay

Ludieke oorlogsvoering

Uncle Sim wants you!

Hedendaagse oorlogen, zoals de Golfoorlogen en de huidige oorlog in Oekraïne, worden mede beïnvloed door de steeds realistischer wargames. Inspiratiebron voor die games is nog steeds Johan Huizinga's *Homo ludens*.

Jos de Mul

Een Oekraïense commandant bekijkt live videobeelden van een drone in de buurt van het bezette Donetsk. Oktober 2022

Dat de vijfde editie van de jaarlijkse Video Games & High Culture Conference, die afgelopen najaar in Bari, in de hak van de Italiaanse laars, plaatsvond, gewijd was aan de relatie tussen computergames en oorlog was niet heel verwonderlijk. De oorlog in Oekraïne is op ieders lip. Voor Europeanen is deze oorlog geen ver-van-ons-bed-show. Niet alleen omdat hij in Europa plaatsvindt, maar ook omdat de Europese Unie en de afzonderlijke lidstaten vanwege de sancties tegen Rusland en de levering van steeds zwaarder wapentuig aan Oekraïne – van helmen tot Leopard 2-tanks en wellicht spoedig F16-gevechtsvliegtuigen – steeds dieper de oorlog worden ingetrokken. Poetin is de brute inval in Oekraïne bovendien steeds openlijker gaan framen als een oorlog tegen de Navo, die erop uit zou zijn Rusland te vernietigen. En aangezien het gebruik van tactische kernwapens dan volgens de Russische kernwapendoctrine gerechtvaardigd is, is ook de dreiging van een nucleaire oorlog in Europa weer helemaal terug.

In de game-industrie – wereldwijd de grootste speler op het terrein van entertainment – is oorlog nooit weggeweest. Wargames, variërend van simpele *first-person shooters* tot complexe simulators en multiplayer online strategiespellen, behoren tot de populairste genres computerspellen. De oorsprong ervan ligt in het negentiende-eeuwse Pruisen, waar oorlogssimulaties met pionnen op een landkaart werden gebruikt om militaire officieren te trainen in tactisch, operationeel en strategisch denken. Zo werden historische veldslagen en oorlogen gereconstrueerd en werd gepoogd het verloop van mogelijke toekomstige conflicten te voorspellen.

Met de ontwikkeling van de elektronische computer werden in de jaren vijftig en zestig in de Verenigde Staten de eerste oorlogssimulaties voor mainframe computers geprogrammeerd. De ontwikkeling van spelcomputers in de jaren zeventig en de personal computer in de jaren tachtig leidde vervolgens tot een grootschalige commercialisering en democratisering van oorlogsspellen. En met de groeiende computerkracht en beschikbaarheid van het internet in de jaren negentig werden multiplayer online oorlogsspellen, waaraan via pc, spelcomputer en smartphone kan worden deelgenomen, de ware *killer applications*.



Een goed voorbeeld daarvan is het door het Amerikaanse leger ontwikkelde computerspel *America's Army*, dat in 2002, kort na 9/11, werd gelanceerd en dat tot mei 2020 gratis te downloaden was op de website van het Amerikaanse leger. In deze multiplayer tactische shooter wordt de speler lid van de U.S. Army en ontvangt hij of zij om te beginnen een 'basic combat training' in de *single-player mode*, die vooral is gericht op het hantieren van in het Amerikaanse leger gebruikte wapens. Maar de speler krijgt ook veldinstructies en parachutetrainingen en leert diverse andere relevante vaardigheden, zoals het besturen van een Humvee-terreinwagen en het verrichten van operationele medische behandelingen. Als hij daarvoor is geslaagd moet hij samen met een groep medespelers verschillende militaire missies tot een goed einde zien te brengen, waarbij de strijd wordt aangegaan met andere groepen spelers.

Het computerspel, waarvan in 2003, 2008 en 2015 steeds gelijkere sequels verschenen, is in zijn twintigjarige bestaan meer dan twintig miljoen keer gedownload en de gebruikers hebben zo'n 180 miljoen missies succesvol voltooid. Ook zagen diverse spin-offs het licht, zoals een *Virtual Army Experience Simulator* (2007), die tijdens publieke evenementen werd ingezet, een *Technology Education Program* (2007), een webinar (2008), een *Army Experience Center* in Philadelphia (2010) en een *America's Army Digital Comics Series* (2013), allemaal bedoeld om de jeugd te informeren over militaire missies in de virtuele en echte wereld. Dat de ondersteuning van het spel onlangs werd gestopt, is niet zozeer te wijten aan een gebrek aan succes, maar een aanpassing van de tactiek aan ontwikkelingen in de gamewereld. De afgelopen jaren hebben de U.S. Army, Navy, National Guard en Air Force e-sportteams opgezet, bestaande uit militairen in actieve dienst, die op massaal bezochte *game events* digitale demonstraties van hun vaardigheden geven.

Als we de relatie tussen computerspel en oorlogsvoering willen doorgronden, kan *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, het in 1938 gepubliceerde en veelvuldig vertaalde boek van de befaamde Nederlandse historicus Johan Huizinga, ons op weg helpen. Het vormt een belangrijke inspiratiebron voor de computerspelconferenties in Bari, getuige de titel van het boek *Homo Cyber Ludens*, dat onder mederedactie van mediëvist, game-designer en grondlegger van de conferenties Fabio Belsanti in 2022 werd gepubliceerd en een neerslag van de eerste vier conferenties bevat.

Het is overigens niet de eerste keer dat Huizinga's boek wordt herontdekt. In de jaren zestig gebeurde dat door situationisten, provo's en andere artistieke en politieke avant-gardes, die de aan het boek ontleende term 'ludiek' aangrepen om de speelse grondhouding van die tijd tot uitdrukking te brengen. Huizinga's boek was onder meer een belangrijke inspiratiebron voor het New Babylon-project (1956-1974) van de kunstenaar Constant Nieuwenhuys, een indrukwekkende reeks ontwerpen voor een futuristische woonplaats van de homo ludens, een speelpaleis zonder vaste muren en instituties.

Met de opkomst van de academische game studies (ook wel aangeduid als *ludology*) in de jaren negentig kwam *Homo ludens* opnieuw in de belangstelling te staan. Er is vrijwel geen inleiding in deze discipline waarin Huizinga's boek niet als voorloper wordt besproken. Ook New Babylon kwam daardoor opnieuw in de belangstelling, want deze toekomstige speelwereld, waarin de voortdurend veranderende kleur van de lucht volgens de visionaire Nieuwenhuys door computers wordt gegenereerd, leek nu met terugwerkende kracht sprekend op virtuele werelden als *Alphaworld* (1994) en *Second Life* (2003), waarin de 'bewoners' eveneens naar hartenlust konden experimenteren met omgevingen, rollen, levensstijlen en identiteiten. Maar het feit dat Nieuwenhuys' verbeeldingen van New Babylon in de

loop van de jaren een steeds bloediger en onheilspellender karakter kregen, laat zien dat ook deze 'utopische' wereld van de homo ludens niet vrij is van oorlogsgeweld.

Wie Huizinga's *Homo ludens* goed had gelezen, zou daarover niet verrast zijn. In weerwil van de titel is het allerm minst een vrolijk boek. Niet alleen is het hoofdstuk 'Spel en krijg' geheel gewijd aan het thema oorlog, het boek loopt ook uit op een sombere diagnose van de ondergang van de westerse cultuur. Met name de totale oorlog, zoals die zich tijdens de Eerste Wereldoorlog (1914-1918) manifesteerde, dreigt volgens Huizinga de cultuur in 'barbarie en chaos' te storten.

De basisintuïtie die aan *Homo ludens* ten grondslag ligt, is het radicale, door Friedrich Schillers analyse van de menselijke speeldrift geïnspireerde idee dat de gehele menselijke cultuur voortkomt uit spel. Anders dan vaak wordt gedacht – een gedachte die ook tot uitdrukking komt in de foutieve vertaling van de ondertitel van het boek in de Engelse editie: *A Study of the Play Element in Culture* – richt Huizinga's analyse zich niet in de eerste plaats op de rol van het spel in de cultuur, maar is hij van mening dat alle culturele verschijnselen, inclusief de oorlog, als spel begrepen moeten worden.

In het voorlaatste hoofdstuk, 'Beschavingen en tijdperken sub specie ludi', vat hij zijn studie als volgt samen: 'Het was niet moeilijk, in de opkomst

van al de grote vormen van het gemeenschapsleven een spelende factor als uiterst werkzaam en uiterst vruchtbaar aan te tonen. Spelende wedijver, als impuls van samenleving ouder dan alle cultuur zelf, vervulde van oudsher het leven, en bracht als een gist de vormen van de archaische cultuur tot wasdom. De cultus groeide op in heilig spel. De dichtkunst werd in spel geboren, en bleef van spelvormen leven. Muziek en dans waren louter spel. Wijsheid en kennis vonden hun bewoording in gewijde wedspelen. Het recht moest zich loswikkelen uit sociaal spel. De regulering van de gewapende strijd, de conventies van het adellijk leven waren in spelvormen gebaseerd. De slotsom moest zijn: cultuur, in haar oorspronkelijke fasen, wordt gespeeld. Zij ontspruit niet uit spel als een levende vrucht die zich losmaakt van het moederlijk, zij ontplooit zich in spel en als spel.'

Huizinga wijst in zijn boek op het fundamentele onderscheid tussen spel en ernst. Spel is volgens

hem bij uitstek uitdrukking van de menselijke vrijheid, omdat het zijn doel in zichzelf heeft en zich afspeelt 'buiten en boven de sfeer van het nuchtere leven van nooddrift en ernst', de door arbeid en technische middelen gekenmerkte strijd om het bestaan. Het spel speelt zich af volgens specifieke spelregels, binnen een 'magische cirkel', die het in ruimte en tijd afbakt van de ernstige wereld. Dat geldt niet alleen voor de sportwedstrijd en de theatervoorstelling, maar ook voor het religieuze ritueel, de rechtspraak, het wetenschappelijk onderzoek en de militaire veldslag. Die voorbeelden maken duidelijk dat het spel allerm minst frivool is. Het spel verschaft niet alleen genot, maar het sticht ook gemeenschapszin en is onontbeerlijk voor het welzijn van de gemeenschap. Daarom, zo stelt Huizinga, spelen we het spel in weerwil van zijn niet-serieuze alsof-karakter met 'heilige ernst'.

Daarmee lijkt Huizinga het scherpe onderscheid tussen spel en ernst te relativiseren. Spelen is van levensbelang. Het hoofdstuk over oorlog en spel maakt duidelijk dat dit onderscheid ook om een andere reden niet absoluut is. In de praktijk van de oorlog gaan spel en ernst vaak een hybride verbinding aan. Huizinga gaat ervan uit dat in de 'vroegste cultuurfasen (...) roofovervallen, sluipmoord, mensenjacht en uitmoording' schering en inslag waren, 'hetzij uit hongers, uit vrees, uit religieuze voorstellingen, of uit bloeddorst'. Culturele beschaving trad eerst op toen de onderlinge strijd gebonden werd aan spelregels. Aanvankelijk golden die alleen voor de eigen groep, waarvan de leden als gelijken werden erkend, maar niet voor 'barbaren', 'duivels', 'heidenen', 'kettens' en andere vreemden aan wie elementaire rechten en vaak zelfs menselijkheid werden onttrokken. >

Huizinga analyseert dat alle culturele verschijnselen, inclusief de oorlog, als spel begrepen moeten worden

Huizinga, die internationaal naam maakte met zijn magistrale *Herfsttij der Middeleeuwen* (1919), gaat in *Homo ludens* uitvoerig in op de middeleeuwse wedkamp tussen twee individuen of kleine groepen, die vaak in de plaats kwam van de veldslag van allen tegen allen. Dergelijke wedkampen waren gebaseerd op ridderlijke hoffelijkheid, eer en deugd, en gebonden aan een specifieke tijd en plaats en strikte spelregels. Hoewel ook een dergelijke edele wedkamp niet zelden tot het bittere einde werd uitgevochten, voorkwam hij massaal bloedvergieten.

Volgens Huizinga heeft dit concept van de 'ludieke strijd' doorgewerkt tot in de moderne tijd, waarin het ideaal van ridderlijkheid op steeds grotere groepen van toepassing werd verklaard en uitmondde in de instelling van volken- en uiteindelijk universele mensenrechten. Hoewel Huizinga erkent dat in de praktijk van de oorlog deze rechten vaak worden geschonden omdat het politieke doel verovering, onderwerping en beheersing van andere volkeren betrof, helpen ze, in de mate waarin ze worden geëerbiedigd, het oorlogsgeweld en -leed in te tomen.

In het laatste hoofdstuk van *Homo ludens* stelt Huizinga dat het spel karakter in de twintigste-eeuwse cultuur steeds meer lijkt te verdwijnen. Dat leidt onvermijdelijk, zo had Huizinga in 1936 – met verwijzing naar de oorlogszuchtige taal die na de nationaal-socialistische machts-overname in Duitsland steeds luider klonk – al geconcludeerd in zijn boek *In de schaduw van morgen*, 'tot het recht van de sterkste en erkenning van de anarchie'. En in het tijdens de Tweede Wereldoorlog geschreven en postuum gepubliceerde *Geschonden wereld: Een beschouwing over de kansen op herstel van onze beschaving* (1945) wijst Huizinga het daaruit voortvloeiende militarisme en 'waaninnige hypernationalisme' aan als de belangrijkste oorzaken van spel- en cultuurverval.

In *Homo ludens* noemt Huizinga de vermenging van ernst en spel als achterliggende oorzaak, waardoor de magische cirkel van de cultuur wordt doorbroken. 'Het meest essentiële kenmerk van alle echt spel, het zij cultus, schouwspel, wedkamp, feest, is, dat het op een gegeven ogenblik uit is. De toeschouwers gaan naar huis, de spelers doen hun masker af, de voorstelling is afgelopen. En hier vertoont zich het euvel van deze tijd: zijn spel is in veel gevallen nooit uit, en daarom geen echt spel. Er heeft een vergaande contaminatie van spel en ernst plaatsgegrepen.'

Die gevaarlijke vermenging van spel en ernst vindt volgens Huizinga in alle domeinen van de cultuur plaats. 'Van de ene kant doet het verschijnsel zich voor als een niet geheel ernstig opvatten van werk, plicht, lot en leven, van de andere als een toekennen van hoge ernst aan occupaties, die naar zuiver oordeel beuzelachtig, kinderachtig moesten heten, en als een behandelen van waarlijk gewichtige zaken met de instincten en gestes van het spel.'

Hij noemt als voorbeelden de vercommercialisering van de sport, waarbij het spel steeds meer in de greep komt van economische belangen, en het gokken op de beurs, waar 'het nuchtere leven van nooddrift en ernst' verwordt tot wat tegenwoordig wordt aangeduid als casinokapitalisme. Daarbij is sprake van 'vals spel', waarbij geveinsd wordt het spel eerlijk volgens de regels te spelen, en niet zelden van 'spelbreken', het zich geheel onttrekken aan de spelregels, wat neerkomt op de vernietiging van cultuur en gemeenschap. Huizinga ziet dergelijke verschijnselen als uitingen van puerilisme, kinderachtigheid, permanente puberteit, die veroorzaakt of in de hand gewerkt worden door 'de techniek van het moderne geestelijk verkeer'. Huizinga denkt daarbij aan de invloed van toenmalige nieuwe media als radio en film, die zich gewillig lenen voor propaganda en oorloghitserij.

Het zou onterecht zijn Huizinga's kritiek op de moderne, technische media af te doen als geklaag van een conservatief-pessimistische cultuurcriticus in de geest van Oswald Spenglers *Der Untergang des Abendlandes* (1918-1922). Niet alleen omdat Huizinga zich bij herhaling een optimist noemt en in zijn laatste boek – het eerdergenoemde *Geschonden wereld* – constructieve voorstellen doet om de Europese cultuur te herstellen, maar ook omdat zijn analyse over de vervuiling van het onderscheid tussen ernst en spel hoogst actueel is in het licht van de nauwe verstrengeling van de hedendaagse game-industrie en oorlogsvoering.

In 1960 waarschuwde de Amerikaanse president Dwight Eisenhower, voormalig commandant van de geallieerde strijdkrachten tijdens de Tweede Wereldoorlog, bij zijn vertrek uit het Witte Huis voor de ondermijning van de democratie door wat hij aanduidde als het 'militair-industrieel complex', de alliantie van wapenindustrie, leger en invloedrijke politici. 36 jaar later wees de U.S. National Research Council erop dat dit militair-industrieel complex steeds nauwer vervlochten is geraakt met de entertainmentindustrie. Waar film en televisie daarin aanvankelijk de hoofdrol speelden, is die leidende rol in de afgelopen decennia steeds meer overgenomen door computerspellen. In hun artikel *Theaters of War* introduceerden Tim Lenoir en Henry Lowood in 2002 voor deze constellatie de term 'militair-amusement complex', waarbij zij onder meer verwijzen naar het in hetzelfde jaar gelanceerde computerspel *America's Army*.

Een goed gekozen voorbeeld. Het Amerikaanse leger gebruikte *America's Army* in de eerste plaats als een succesvol propagandawapen. Het tamboereert op de nobele waarden van het Amerikaanse leger: loyaliteit, plichtsbesef, respect, eer, integriteit en persoonlijke moed. Een MIT-studie uit 2008 leerde dat dertig procent van alle Amerikaanse 16- tot 24-jarigen door het spel een positiever beeld had gekregen van het leger. Het feit dat de speler in het spel uitsluitend de rol kan innemen van een Amerikaanse soldaat en nooit die van de vijand, die zich in een woestijnachtig landschap bevindt en een Arabisch uiterlijk heeft, heeft de kritiek opgeroepen dat het spel een militant nationalisme bevordert. Het is niet zonder ironie dat, omdat iedere speler vanuit het perspectief van een Amerikaanse soldaat speelt, ook de vijand bestaat uit Amerikaanse soldaten, wat het spel in feite tot een burgeroorlogssimulator maakt.

Tegelijkertijd is *America's Army*, dat deels is gebaseerd op door het leger ontworpen en gebruikte oorlogssimulaties, een effectief trainingsinstrument, dat de speler spelenderwijs de militaire vaardigheden leert die voorbereiden op een loopbaan in het Amerikaanse leger. *Serious gaming* ten voeten uit. En ten slotte is het spel ook een efficiënt rekruteringsinstrument gebleken. Op de website kon men na gedane spelarbeid solliciteren naar niet minder dan tweehonderd boeiende functies in een '*unstoppable team*' dat '*lifetime skills*' aanleert. Hoelang zo'n lifetime dan precies duurt, vermeldde de website niet. Waar het leger voorheen jaarlijks vele miljoenen aan werving uitgaf, was het zeven miljoen dollar kostende *America's Army* niet alleen veel goedkoper, maar ook veel efficiënter.

Omgekeerd leverde de game-industrie het leger gebruiksvriendelijke mens-machine interfaces. Zo werd de populaire Nintendo WiiMote-controller (de Joypad) al snel gebruikt om de in Afghanistan en Irak gebruikte militaire robots (Packbots) en drones te besturen. In de Carmel, een in 2020 door het Israëliëse leger geïntroduceerd militair gevechtstuig, dat geen ramen heeft maar wel over een panoramisch beeldscherm beschikt, worden alle operaties, van het besturen tot de bediening van de gevechtssystemen, uitgevoerd met behulp van een Microsoft Xbox

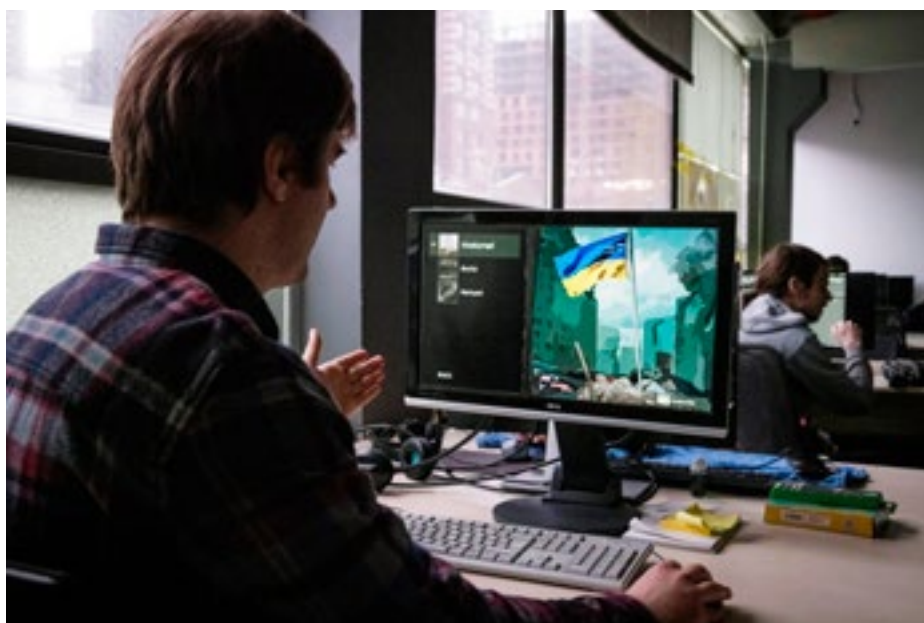
Dertig procent van alle Amerikaanse jongeren kreeg een positiever beeld van het leger door het spel *America's Army*

game-controller. En de Oekraïense soldaten die in het 'dronarium training centrum' bij Kyiv de vijfdaagse cursus volgen om de steeds belangrijker wordende militaire drones op het slagveld te bedienen, worden mede geselecteerd op basis van hun Sony PlayStation-vaardigheden. Die continuïteit verhoogt niet alleen de trainingswaarde van wargames (jong geleerd is oud gedaan), maar doet ook het onderscheid tussen computerspel, *war simulator* en het bedieningspaneel van het oorlogstuig vervagen, en daarmee ook dat tussen spel en realiteit. Dat wil zeggen, tot het moment dat de speler op het slagveld door vijandig vuur wordt weggevaagd en er geen replay meer mogelijk blijkt.

De vermenging van spel en ernst komt ook pregnant tot uitdrukking in het spectaculaire karakter van de hedendaagse oorlog, die zich niet alleen op het slagveld afspeelt, maar ook in de media. Zoals de situationist Guy Debord reeds in *La société du spectacle* (1967) stelde, verdwijnt de werkelijkheid in toenemende mate achter de tsunami van beelden die de massamedia over ons heen storten. Hoewel de populaire stelling dat de VS de oorlog in Vietnam niet zozeer op het slagveld als wel op de televisie verloren nuanceren behoeft (aanvankelijk berichtten de Amerikaanse media

erosie van het onderscheid tussen ernst en spel ook het onderscheid tussen oorlog en niet-oorlog vervaagt. Dat komt bij uitstek tot uitdrukking in het hybride karakter van de hedendaagse oorlogsvoering. Niet alleen nemen op het slagveld behalve conventionele legers ook steeds vaker ongeregelde troepen deel – privé-milities als de Wagnergroep, opstandelingen, partizanen, guerrilla's et cetera –, tegelijkertijd krijgt de strijd naast de al gesignaleerde mediale dimensie ook een economisch en informatietechnologisch karakter, dat ook het onderscheid tussen de 'echte' en de proxi-oorlog geheel doet vervagen.

Dat deze ondoorzichtige situatie ook volop de gelegenheid biedt voor uiteenlopende vormen van vals spel en het breken van de spelregels, daarvan geeft de oorlog in Oekraïne talloze voorbeelden. Poetin is daar zonder meer een meester in, wanneer hij de referenda in de veroverde gebieden met droge ogen verkoopt als eerlijke volksraadplegingen en aan de lopende band energiecentrales, ziekenhuizen en woonblokken bombardeert. Daarmee plaatst hij zich moedwillig buiten de internationale gemeenschap en rechtsorde. Maar ook zijn tegenstanders gaan flexibel met de spelregels om, bijvoorbeeld als de EU verontwaardigd reageert wanneer



Ed Ram / Getty Images

Demonstratie van het computerspel *Ukraine War Stories* bij Studio Sarni Games. De oorlogsverhalen van Oekraïners worden gebruikt om videogames van te maken. Oktober 2022, Kyiv, Oekraïne

overwegend positief over het verloop van de oorlog), is het onmiskenbaar dat in de loop van de oorlog de beelden van de 'search and destroy' missions en de *bodybags* met dode militairen een belangrijke bijdrage hebben geleverd aan de beslissing in 1968 van de regering Nixon om de Amerikaanse troepen terug te trekken.

Die ervaring heeft er mede toe geleid dat het Amerikaanse leger tijdens de Golfoorlogen in 1990-1991 en 2003 de beeldregie stevig in de hand hield en het publiek trakteerde op beelden van 'precisiebombardementen' die deden denken aan computerspellen en de gruwelijke werkelijkheid achter de digitale beelden aan het oog onttrokken. Het inspireerde de Franse socioloog Jean Baudrillard tot een drietal cynische artikelen, voor, tijdens en na de Golfoorlog, waarin hij respectievelijk verkondigde dat de oorlog niet zou plaatsvinden, niet plaatsvond en niet plaatsgevonden had.

Ook de huidige oorlog in Oekraïne is spectaculair in de zin dat hij door journalisten, bloggers en vloggers wordt verslagen alsof het om een spannende wedstrijd gaat, met – op het westerse mediafront – juichende commentaren als underdog Oekraïne de Russische beer tegen alle verwachtingen in een hoek weet te dringen. Ondertussen verspreiden trollen misinformatie en trachten hackers niet alleen in te breken in cruciale materiële infrastructures zoals kern- en andere energiecentrales en het internet, het zenuwstelsel van de informatiesamenleving.

Dat laatste maakt duidelijk dat met de door Huizinga gesignaleerde

Gazprom in weerwil van de leveringscontracten de gaskraan dichtdraait of wanneer de Navo beweert niet in oorlog met Rusland te zijn, maar dat uitsluitend individuele landen Oekraïne helpen zichzelf te verdedigen.

Ondertussen vallen achter dit even schimmige als grimmige spel aan beide zijden van de frontlijn vele tienduizenden doden en heerst de angst dat zelfs de spelregels van de *mutual assured destruction* (MAD) losgelaten zullen worden en zich boven Europese steden gigantische paddenstoelen zullen gaan vormen. We kunnen wel wat van Johan Huizinga's optimisme gebruiken. Laten we hopen dat de Ctrl-Z-toets bijtijds gevonden wordt. ■

Dit essay is een bewerking van de lezing die Jos de Mul op 17 oktober 2022 hield op de vijfde Video Games & High Culture Conference in Bari (videogamesandhighculture.com). Over Huizinga en digitale cultuur publiceerde De Mul met anderen het boek Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures, dat in 2015 als open-accesspublicatie verscheen bij Amsterdam University Press. Over Constant Nieuwenhuys' verwerking van Huizinga's Homo ludens in New Babylon en de invloed van dit project op de digitale cultuur publiceerde De Mul in 2009 het artikel Database Architecture: Anthropological Reflections on the Art of the Possible. Genoemde publicaties zijn te downloaden op demul.nl