Het spel en de regels.
Game studies voor politiek theoretici en cultuurwetenschappers

Wim de Jong

Publicatiedatum: 19 juli 2023

Game studies biedt tal van aanknopingspunten voor onderzoek door politieke theoretici en cultuurwetenschappers. Politiek is in hoge mate een gereguleerd spel, waarbij de discussie over de spelregels altijd onderdeel is van de politieke strijd. Traditioneel is *game theory* een van de invloedrijkste benaderingen in de sociale wetenschappen, en er is een levendig debat over de mate waarin dit soort modellen inzicht geven in democratische processen.

Aan de hand van een aantal politieke games bespreek ik de voordelen en beperkingen van deze blik op democratie. Hierbij maak ik gebruik van inzichten uit de veel minder vaak toegepaste culturele benaderingen van games, in tegenstelling tot een systeembenadering vanuit rational choice. Die laten meer ruimte voor een open benadering, en het veranderen van de spelregels. Een belangrijke denker binnen game studies is de Franse socioloog Roger Caillois, die Johan Huizinga’s ideeën uit *Homo ludens* verder ontwikkeld heeft aan de hand van het onderscheid tussen competitie (*agôn*), theater (representatie), kans (*alea*, de rol van het toeval) en vertigo (duizeling, zinsbegoocheling, het lichamelijke aspect van het meeslepen van het publiek). Deze politiek-culturele benadering biedt een nieuw inzicht in de mogelijkheden en beperkingen van politieke games, evenals bredere aspecten van democratische culturen.

Games bieden de cultuurwetenschapper een mogelijkheid om te beschouwen hoe politiek als fenomeen in onze cultuur wordt benaderd en welke aannames daar bewust of onbewust onder zitten. Voor politiek historici zijn games, rollen- en bordspellen een nog weinig ontgonnen vakgebied, hoewel er bijvoorbeeld wel is geschreven over bordspellen in totalitaire systemen zoals het Derde Rijk. [1] In deze bijdrage laat ik zien hoe inzichten vanuit game studies meer licht kunnen werpen op ons begrip van politiek en democratie; bovendien reflecteer ik aan de hand van een aantal voorbeelden op de ultieme politieke *game*, die het theatrale en competitieve van de politiek als arena met het meeslepende en noodlottige ervan verenigt – precies datgene wat de beste politieke drama’s ook in zich verenigen.

De recente belangstelling voor games kunnen we plaatsen in bredere culturele ontwikkelingen sinds de jaren zestig. Sport en spel zijn daarin van steeds groter belang geworden, zodanig dat onderzoekers spreken van een ludificatie van de cultuur, die ook in het academische onderzoek tot uiting komt. Mediawetenschapper Joost Raessens ziet door de opkomst van games en internet het ontstaan van ‘playful identities’. [2] Hij ziet in zijn vakgebied zelfs een ‘ludic turn’. [3] Sportgeschiedenis komt daarnaast op als wetenschappelijk veld. Sporthistorici onderzoeken de politieke kant van sport, evenals het gebruik van sportmetaforen in de politiek. [4] Die laatste begint ook steeds meer trekken van entertainment te krijgen. [5]

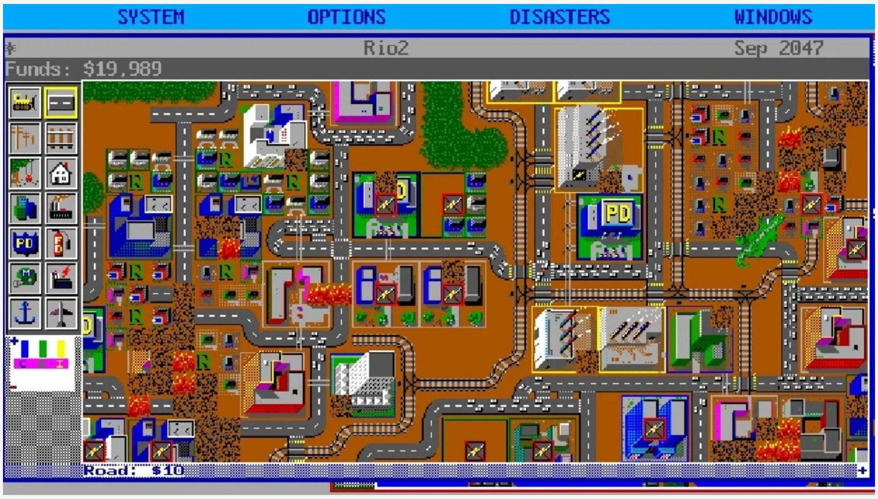
Deze ludieke wending sluit goed aan op de ontwikkelingen binnen de politieke geschiedenis sinds de jaren negentig. ‘Politieke cultuur’ is daarin een dominante benadering geworden, met nadruk op tradities, rituelen en vormen van representatie. Politieke cultuur beziet die als integrale onderdelen van machtsuitoefening. Het is niet verwonderlijk dat de metafoor van het spel hierbij direct naar voren komt. Immers een spel heeft regels, en voor wie geïnteresseerd is in de ontwikkeling van politieke gebruiken is het logisch om die regels op te willen sporen. De Leidse historicus Henk te Velde heeft hier veel over geschreven. In zijn werk legt hij het accent op het parlement als de centrale politieke arena (niet toevallig ook een spelmetafoor), met bijbehorende rituelen zoals Prinsjesdag. [6]

Politieke cultuur kunnen we evenwel ook verbreden tot het politieke in de cultuur, waar de parlementaire politiek dan onderdeel van uitmaakt. Het spel wordt dan veel breder en chaotischer. Brede culturele ontwikkelingen werken in op protestbewegingen en op fenomenen zoals bordspellen. Voor die bredere maatschappelijke visie op politieke cultuur is de notie van ‘repertoires’ inmiddels ingeburgerd geraakt. [7] Een politieke beweging kunnen we vergelijken met een band, die een bepaald repertoire aan nummers speelt. Een beweging ‘covert’ bepaalde actievormen van anderen: de vorm van sitdownstakingen komt bijvoorbeeld overwaaien uit andere landen. Deze invalshoek heeft als voordeel dat zij geen statisch model maakt van democratie: repertoires laten ruimte voor het speelse en open karakter van democratische samenlevingen. Regels en gebruiken liggen daarin nooit helemaal vast.

Zijn er politieke games te bedenken die recht doen aan deze openheid? In het eerste deel van dit stuk ga ik in op hoe sociale wetenschappers politiek benaderen als spel. Er is een levendig debat over game theory en de mate waarin dit soort modellen inzicht geven in democratische processen. Aan de hand van een aantal politieke games voor de smartphone bespreek ik de voordelen en beperkingen van deze blik op democratie. Vervolgens verken ik een andere manier om politieke games te benaderen. Caillois' politiek-culturele benadering biedt nieuwe inzichten in democratische culturen en in de mogelijkheden en beperkingen van politieke games, waardoor we kunnen ontsnappen aan de beperkingen van *rational choice*. Ik licht één voorbeeld uit: het spel *Demos*, dat onderzoekers van de Radboud Universiteit in 2017 ontwikkeld hebben.

Game theory en de rationele keuzebenadering in games

Politiek is een dankbaar onderwerp voor games. De spanning en complexiteit die komt kijken bij het besturen van een land spreekt velen aan. Veel spellen die gaan over democratie zijn dan ook geënt op het model dat is geënt op de vroege hits *SimCity* (Will Wright, 1989) en *Civilization* (Sid Meier, 1991). In *SimCity* is de speler een bestuurder van een stad, die hij op rationele wijze op moet bouwen, waarbij deze rekening moet houden met het klassieke politieke probleem van de schaarste: uit het stadsbudget kan niet alles worden betaald, en niet alles kan overal. In het geval van te vergaande belastingverhogingen moet de burgemeester daarbij rekening houden met opstanden van morrende burgers. Maar ook als alles goed gaat, moet de burgemeester er rekening mee houden dat het noodlot toe kan slaan door een aardbeving of Godzilla-achtig monster dat de stad verwoest.



Screenshot van *SimCity*.

In *Civilization* moet de speler zijn beschaving door zes millennia aan wereldgeschiedenis loodsen, tot de mens uiteindelijk naar de ruimte gaat. De speler kan daarbij switchen tussen regeringssystemen (mits door de beschaving in kwestie reeds uitgevonden) die alle hun voor- en nadelen hebben. [8]

Wie op zijn smartphone de Play Store bezoekt, treft daar ook tal van politieke games aan, zoals *RandomNation* (2016). In dit spel neemt de speler het perspectief in van een politicus die als minister moet beslissen over acht beleidsterreinen, waaronder economie, milieu, onderwijs en veiligheid. Hij heeft daarbij rekening te houden met de wensen van het parlement en met de kiezersgunst die in peilingen wordt weergegeven. Daarnaast bevindt hij zich binnen de beperkingen van politiek als rijk van de schaarste: het budget kan opraken en een negatieve balans is op de lange termijn slecht, maar niet per se voor de herverkiezing.

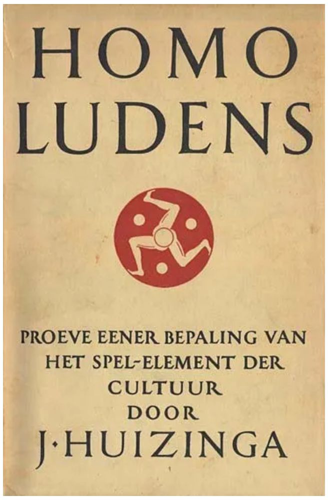
In *RandomNation* bestaat de optie van een dictatormodus. In het spel Dictator 2 is dit het uitgangspunt. Het spel, overduidelijk geënt op Oost-Europese dictaturen, valt deels op te vatten als een satire op de Russische maatschappij. De speler moet als dictator zien te overleven te midden van een zestal actoren: oligarchen, politie, leger, maffia, de oppositie en het volk. Deze moet hij tegen elkaar uitspelen door op gezette tijden tegenstanders auto-ongelukken te laten krijgen en maffiosi douceurtjes te geven. Ook hier speelt schaarste een belangrijke rol: niet alles kan tegelijk en het is onmogelijk om iedereen tevreden te houden. Net als democratie is een dictatuur georganiseerde ontevredenheid, met dat verschil dat de dictator in een gevangenis kan hebben geïnvesteerd om mogelijke coupplegers direct op te kunnen sluiten. Verschil is dat het overleven in beide spellen van iets anders afhangt: in democratieën gaat het om herverkiezing, in een dictatuur om een mogelijke staatsgreep. Inhoudelijke beleidskeuzes, zo suggereren beide spellen, vertalen zich rechtstreeks in meer en minder steun van specifieke groepen.

Grote overeenkomst is dat voornoemde spellen alle uitgaan van wat binnen de sociale wetenschappen de rationele keuzetheorie genoemd wordt. Het uitgangspunt hiervan is dat individuen en groepen hun keuzes baseren op logische aannames, redeneren vanuit eigenbelang en dus een instrumentele verhouding hebben met de collectieve gemeenschap. [9] In deze games is het gedrag van iedere actor logisch verklaarbaar en voorspelbaar. In die zin zijn ze de droom van iedere manager: de belofte van *SimCity*, maar ook van *Dictator 2*, is dat als jij begrijpt wat de kritische grens is voor iedere belangengroep die in opstand komt, het mogelijk is de balans tussen al deze actoren te vinden. Niet dat dit eenvoudig is. De kans dat het mis gaat en de speler als citymanager failliet gaat, de politicus niet wordt herkozen, of de revolutie door de oligarchen toch plaatsvindt is groot, en de lol van het spel zit hem er precies in uit te vinden hoe die balans toch gevonden kan worden. Soms is het bovendien onmogelijk iedereen tevreden te houden, en de speler moet een strategie hebben voor een dergelijke eventualiteit – van het bouwen van gevangenissen voor oproerkraaiers tot financiële reserves.

Politiek wordt in dit model opgevat als een strijd tussen verschillende belangengroepen die rationeel hun individuele doelen najagen. Critici van rationele keuze als politiek consumptiemodel wijzen erop dat hier twee misverstanden aan ten grondslag liggen: ten eerste hebben consumenten ook buiten het politieke domein helemaal geen authentieke voorkeuren, maar worden ze tegelijk constant gemanipuleerd; ten tweede vormen mensen hun politieke loyaliteiten en voorkeuren niet per se op basis van rationele keuzes alleen. [10] Politiek is een chaotisch en complex fenomeen, waar irrationele psychologische processen en omstandigheden een enorme rol in spelen. Waarom burgers zich vertegenwoordigd voelen door iets of iemand is niet altijd logisch verklaarbaar. Een actieve keuze speelt daar niet altijd zo'n grote rol in.

Bovendien zijn zaken als schaarste, kosten en prijzen enerzijds inderdaad wezenlijk voor politiek, maar niet alles kan ertoe worden gereduceerd: het is geen *zero sum game*. Die laatste term is de bekendste uiting van een invloedrijke vertaling van rationele keuzetheorie binnen de sociale wetenschappen, die van game theory. Het gaat daarin om een economische theorie van hoe mensen en groepen interageren in strategische situaties, binnen onzekere omstandigheden en met beperkte informatie over de beweegredenen van de ander. Het gaat hierin eigenlijk altijd over winnaars en verliezers of over een manier waarop dit dilemma kan worden overstegen, zoals bij het beroemde *prisoner's dilemma*. [11] Dit zijn zeker belangrijke aspecten van politiek en bestuur, waar iedere geloofwaardige politieke game elementen van in zich draagt. Het is echter wel een heel beperkte visie op wat een spel is. Hoe maak je een politieke game waarin aspecten als toeval, theater en zinsbegoocheling wel een rol spelen?

Theater, kans en extase. Van game theory naar de theorie van spellen


Omslag *Homo ludens*

Om deze vraag te beantwoorden kunnen we inspiratie halen uit cultuurwetenschappelijke benaderingen van spel. Hiervoor is Johan Huizinga's *Homo ludens* de klassieke verwijzing. In dit beroemde boek uit 1938 analyseert de historicus de rol van spel in de vorming van cultuur. Het gaat hem er daarin om in welke mate de cultuur zelf het karakter van spel heeft. De cultuur en dus ook de politieke cultuur is daar dusdanig van doortrokken dat het veel meer is dan een retorische vergelijking om te spreken over het 'politieke spel'. [12] Voor Huizinga is het essentieel dat spel een vrije handeling is, die plaatsvindt 'in een tijdelijke sfeer van activiteit met een eigen strekking', afgezonderd en met eigen regels. [13]

Het parlementaire spel vindt plaats in een dergelijke begrensde ruimte, met eigen spelregels. Kan de democratische samenleving als geheel ook als een spel worden opgevat? Het spel in de cultuur, aldus Huizinga, schept orde en legt die op. [14] In een democratie zijn de verschillende spelers echter ook constant bezig de regels van het spel ter discussie te stellen. Valsspelers zijn

HOMO LUDENS

PROEVE EENER BEPALING VAN HET SPEL-ELEMENT DER CULTUUR DOOR J·HUIZINGA daarbinnen volgens Huizinga een minder grote bedreiging dan spelbrekers: de laatste bedreigt het bestaan van de spelgemeenschap door de illusie ervan op te heffen, en moet daarom vernietigd worden. [15] Rondom populisten die het hele parlement tot nepparlement bestempelen wordt dan ook een cordon sanitaire gelegd. De strijd in een democratische samenleving kunnen we daarmee opvatten als een permanent gevecht om waar de grenzen liggen van politiek en wat de regels zijn om dat te bepalen. Hoort politiek in het parlement thuis of is burgerlijke ongehoorzaamheid daarbuiten ook acceptabel? Is het persoonlijke leven ook politiek of grenzen we dat van de politiek af? Huizinga benadrukt daarnaast dat het spel een open einde moet hebben – de uitkomst mag niet van tevoren vaststaan. Ook dit past bij democratie als een open proces zonder blauwdruk. Wanneer iemand het spel monopoliseert eindigt de democratie en begint de dictatuur. Daarbinnen is overigens ook weer een machtsspel gaande met een ongewisse uitkomst, al onttrekt dit zich aan het zicht – het geheim van het Kremlin.

De twee belangrijkste concrete vormen die het spel aanneemt bij Huizinga zijn die van competitie en theater: ‘Het spel is een kamp om iets, of een vertooning van iets.’ [16] Het eerste element zien we duidelijk terug in bestaande politieke games: daarin draait alles om strategie en strijd, evenals de poging die strijd te beteugelen door goed management. Het gaat daarbij heel nadrukkelijk om beslissingen en beleid, van het verhogen van belastingen tot het starten van een oorlog. Caillois noemt deze spelvorm agôn. [17] Dat roept directe associaties op met politieke filosofen zoals Chantal Mouffe, die een onderscheid maken tussen antagonisme (gewelddadig conflict) en ‘agonisme’, als gesublimeerde vorm van dit conflict in een vreedzame democratie. Het is niet toevallig dat de spellen die de eerder aangehaalde game theorists graag aanhalen typische competitieve spellen zijn, zoals schaken. In de cultuur vindt deze spelvorm een uiting in de nadruk op merites, die ook nodig zijn om te excelleren in dit soort spellen.

Theater is een fundamentele spelvorm die Caillois analyseert als *mimicry*, illusie als in-ludio, letterlijk het beginnen van een spel in een imaginaire omgeving:

> ‘One is thus confronted with a diverse series of manifestations, the common element of which is that the subject makes believe or makes others believe that he is someone other than himself. He forgets, disguises, or temporarily sheds his personality in order to feign another.’ [18]

Politiek is niet alleen het rijk van de schaarste, maar meer dan wat ook dat van het theater en de simulatie, essentieel voor het tegenwoordig stellen van de macht. Politiek filosofen zoals Claude Lefort bezien de democratie ook als een theater, waarin steeds wisselende gedaanten op het podium verschijnen. [19] Caillois ziet de rol van mimicry, die in premoderne samenlevingen vaak naar voren komt in de vorm van het masker, bijvoorbeeld terug in de moderne identificatie met sterren en atleten. [20] Het citaat van Caillois laat zien dat politiek altijd ook acteren is, en dat representatie is gebaseerd op de illusie dat iemand tegelijk zichzelf is en iets anders, een politicus. De rol van misleiding en manipulatie komt zo ook naar voren. Deze dimensie laat ook het irrationele van de politiek zien. Door de verborgen verleiders van media en demagogie wordt de idee van een rationele keuze relatief.

Een politieke game wordt dus geloofwaardiger als hij de competitieve en theatrale dimensies met elkaar weet te verbinden. Een derde soort spel dat Caillois in tegenstelling tot Huizinga serieus neemt is het kansspel, of alea (het Latijnse woord voor dobbelsteen, indachtig *alea iacta est*). Dit zijn spelen waarbij de speler geen controle heeft over de uitkomst. Kansspelen kunnen worden gecombineerd met de competitieve vaardigheid van agôn, zoals bij poker. Caillois beschrijft hoe de oude Grieken heen en weer gingen tussen het principe van verkiezing, gebaseerd op merites (agôn) en dat van loting als meest egalitaire principe. [21]

Dit kanselement speelt in de moderne politiek ook een grote rol: *events, my dear*, aldus de Britse premier Harold MacMillan op de vraag wat hij in de politiek het meest vreesde. Dit kanselement is zeker een van de meest opwindende kenmerken van politiek voor zowel deelnemer als toeschouwer. Het nemen van risico’s en het noodlot, of wat Machiavelli Fortuna noemde, geeft de bijzondere tragiek aan de politiek die er soms een shakespeareaans schouwspel van maakt. De illusionistische praktijken van politici zijn er veelal op gericht te doen alsof ze alles onder controle hebben, terwijl ze vaak ook onderworpen zijn aan toeval. In veel games zit dit element van het onverwachte ook wel, zoals het monster dat de stad verwoest in *SimCity*. In een wereld waarin de speler incomplete informatie heeft moet hij soms een gok nemen. Een game waarin dit nooit hoeft wordt onvermijdelijk saai; de utopie van de manager, maar de nachtmerrie van de gameontwikkelaar.

De vierde en laatste categorie die Caillois onderscheidt is die van *ilinx*, of duizeling: ‘based on the pursuit of vertigo and which consists of an attempt to momentarily destroy the stability of perception and inflict a kind of voluptuous panic upon an otherwise lucid mind. In all cases, it is a question of surrendering to a kind of spasm, seizure, or shock which destroys reality with sovereign brusqueness.’ Achtbanen, duikelrekjes, maar ook extreme vormen van acrobatiek behoren tot deze soort spelen, waarin het gaat om fysieke extase. De hang naar duizeling ziet hij als verbonden met het ‘verlangen naar wanorde en verwoesting’, dat ook zichtbaar is in gewelddadige handelingen van volwassenen, het plezier in het slopen van objecten bijvoorbeeld.

[22]

Caillois denkt dat deze hang naar extase niet meer zo'n belangrijke rol speelt in de moderne wereld, anders dan in alcohol of drugs. [23] Het is niet moeilijk om dit spelelement in moderne politiek terug te zien. Wat jongeren vaak erin aantrekt is de directe fysieke sensatie van uitputtende campagnes, die zeker wanneer ze goed gaan tot extase kunnen leiden; maar in sommige politieke bewegingen ook de fysieke *thrill* van verwoesting. Het lidmaatschap van een revolutionaire beweging is, los van de inhoud ervan, zo opwindend vanwege de belofte te mogen dansen op het graf van de overwonnene. Wie wel eens bij een Trumprally is geweest, kan bevestigen dat het hier gaat om een sjamanistisch ritueel, waarin de grote leider urenlang met een bezwerend stemgeluid zijn gehoor in de ban houdt, als een goeroe of evangelische dominee.

Demos

In de ideale politieke game zou iets van al deze elementen moeten zitten. Strategie en competitie is ruim voorhanden in bestaande games; het theatrale, chaotische en duizelingwekkende veel minder. De uitdagingen waar ontwerpers voor staan zal ik ten slotte kort schetsen aan de hand van het rollenspel *Demos*, dat ik samen met andere onderzoekers aan de Radboud Universiteit ontwikkelde in 2017.

DEMOS
wie is de beste burger?

Demos.

Theater, kans en extase. Van game theory naar de theorie van spellen

Dit spel was bedoeld om een vertaling te geven van het idee dat democratie een open en omstreden fenomeen is, waar de spelers invloed op hebben en waarvan ze de spelregels naar hun hand kunnen zetten. Al snel wezen we bestaande games zoals *Democracy* af, omdat deze zoals gezegd te veel een management- en rational choice-georiënteerde insteek hebben. We wilden het perspectief omkeren richting dat van burgers en nadruk leggen op de mogelijkheid het systeem te veranderen. Ook om pragmatische redenen kozen we uiteindelijk toch voor een analoog rollenspel, waar meer mensen gemakkelijk aan deel kunnen nemen.

Het bijkomende voordeel daarvan was dat er in een rollenspel veel meer ruimte is voor de theatrale kant van politiek, simulatie en acteren: spelers krijgen een bepaald karakter met politieke voorkeuren, waar ze zich gaandeweg het spel mee gaan identificeren (mimicry); de interactie in de groep in een concrete ruimte krijgt soms ook een dynamiek waarbij emoties een rol kunnen spelen. Soms gaan de spelers er zo in op dat er fysieke extase optreedt (ilynx). Ze proberen tegelijk allemaal hun voorstellen er doorheen te krijgen en hebben daartoe een Risk-achtige opdracht; ze hebben dus een rationeel belang en zijn in competitie (agôn), wat een probleem oplevert als je ook wilt dat spelers delibereren over de voorstellen en rekening houden met het collectief belang. Zo af en toe verstoort de spelleider de gang der dingen met plotselinge *events*: een dijkdoorbraak, een terroristische aanslag, die het spel op zijn kop zet (alea). De spelleider kan door de regels al dan niet precies uit te spellen voorafgaand aan de spelsessie, bovendien sterk beïnvloeden hoe chaotisch het spel verloopt en hoezeer de spelers op de loop gaan met de spelregels – wat aanleiding geeft tot boeiende gesprekken na afloop over de mate waarin politiek een gesloten, statisch systeem is, zoals het in veel politieke games verschijnt.

De ideale politieke game

Er zijn dus zeker politieke games te bedenken die recht doen aan de openheid van het democratische proces, en die dit niet proberen te reduceren tot een vorm van management. Caillois geeft een richting aan voor de ingrediënten die zo'n game moet hebben: zij moet competitief zijn, theatraal, maar ook duizelingwekkend en meeslepend. Bovendien moet het chaotische, toevallige en onvoorspelbare karakter van politiek er een rol in spelen. Democratie is een spel, maar wel een waarin spelers de krijtstrepen op het veld soms negeren of de doelpalen verzetten, als ze al niet plotseling besluiten dat de bal niet alleen met de voet, maar ook met de hand mag worden gespeeld.

Deze zaken zijn veel moeilijker te integreren in een digitale game, en dat is misschien een reden dat de ideale politieke game nog even op zich zal laten wachten. Hiervoor is tenslotte nog een diepere reden aan te wijzen. Caillois laat zien dat in de moderne westerse cultuur er een bewuste poging is gedaan de irrationele spelelementen van mimicry, sjamaanachtig charismatisch leiderschap en fysieke extase terug te dringen. Dit ten faveure van wat de socioloog Max Weber bureaucratisch leiderschap noemt, gebaseerd op de meritocratie, die Caillois associeert met agôn. Als het zou kunnen zouden ze ook het kanselement proberen uit te bannen. [24] De spelkenmerken van simulatie en extase gaan ook over wat mensen beangstigend vinden aan politiek, namelijk misleiding, manipulatie, demagogie, controleverlies en destructiedrang. Geweld in de vorm van *first person shooters* vinden we veel minder eng dan een spel waarin de speler bijvoorbeeld met behulp van uitgekiende psychologische methodes kan worden ingeschakeld in een populistische beweging. Misschien is échte politiek te spannend om aan gameontwikkelaars over te laten.

Voetnoten

[1] Andrew Morris-Friedman en Ulrich Schädler, '"Juden Raus!" (Jews Out!) – History's Most Infamous Board Game"', *Board Games Studies* 6 (2003) 47-58.
[2] Valerie Frissen, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul en Joost Raessens ed., *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures. Playful Identities* (Amsterdam 2015).
[3] Joost Raessens, *Homo Ludens 2.0: The Ludic Turn in Media Theory* (Utrecht 2012).
[4] Marjet Derks, *Sport, vervullend en vervuilend. Een cultuurhistorische warming-up* (Nijmegen 2017); Harm Kaal, 'Boundary Disputes: New Approaches to the Interaction Between Sport and Politics in the Postwar Years', *Journal of Modern European History* 19 (2021) afl. 3, 362-379.
[5] Willem Schinkel en Anders Schinkel, 'Politieke spelletjes. Over de politieke cultuur van spelprogramma's en het spel in de politiek', *Sociologie* 2 (2006) afl. 1, 90-109.
[6] Henk te Velde, 'Spelers en spelbrekers. De beschaving van de Tweede Kamer,' *De Negentiende Eeuw* 30.1 (2006), 35-47; Henk te Velde, 'Politieke cultuur en politieke geschiedenis', *Groniek* 137 (1997) 396.
[7]Charles Tilly, 'Contentious Repertoires in Great Britain, 1758-1834', *Social Science History* 17 (1993) afl. 2, 253-280.
[8] Martijn van der Burg, 'Scenarios for Revolution in *Sid Meier's Civilization* (1991) and *Sid Meier's Colonization* (1994)', *Locus-Tijdschrift voor Cultuurwetenschappen* 26 (2023). https://edu.nl/ghppp
[9] Mark Elchardus, *Sociologie. Een inleiding* (Brussel 2007) 55-56.
[10] Emily Hauptmann, *Putting Choice Before Democracy: A Critique of Rational Choice Theory* (New York 1996) 6.
[11] Ken Binmore, *Game Theory: A Very Short Introduction* (Oxford 2007) 17.
[12] Johan Huizinga, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (Haarlem 1950) 26, 32.
[13] Ibidem, 36.
[14] Ibidem, 38.
[15] Ibidem, 39.
[16] Ibidem, 41.
[17] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* (Parijs 1958); Engelse vertaling: *Man, Play and Games* (New York 1961) 14-15.
[18] Caillois, *Man, Play and Games*, 20.
[19] Donald Loose, *Democratie zonder blauwdruk: de politieke filosofie van Claude Lefort* (Best 1997) 98.
[20] Caillois, *Man, Play and Games*, 125.
[21] Ibidem, 110.
[22] Ibidem, 25.
[23] Ibidem, 125.
[24] Ibidem, 102.

Over de auteur

Wim de Jong is historicus en filosoof. Hij is postdoctoraal onderzoeker aan de Open Universiteit, waar hij in januari 2022 begon met een vergelijkend onderzoek naar klachten over de politie in de jaren tachtig en nu. Hij is daarnaast actief voor het Democratisch Lab, een interdisciplinair platform van onderzoekers binnen de Radboud Universiteit en zet zich in voor academici met een beperking.

Wim de Jong, 'Het spel en de regels. *Game studies* voor politiek theoretici en cultuurwetenschappers', *Locus-Tijdschrift voor Cultuurwetenschappen* 26 (2023). https://edu.nl/ctwtc

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

© 2023 Open Universiteit | Lees de disclaimer en de privacyverklaring van de OU |Voor het colofon zie Over LOCUS |
Voor contact met de redactie kunt u mailen naar locus@ou.nl