

POLITIEKE SPELLETJES

Over de politieke cultuur van spelprogramma's en het spel in de politiek¹

Dat de politiek elementen uit de televisiecultuur in zich opneemt, is een veelgehoorde constatering. In dit artikel beargumenteren de auteurs dat de televisiecultuur zich op haar beurt politiseert, en dat het vervolgens een reeds gepolitiseerde televisiecultuur is die de politiek in zich opneemt.

Introductie

Tegenover deze neiging nu van het spel om in ernst over te gaan, staan verschijnselen, die het tegengestelde schijnen in te houden. Occupaties, die in belang, nood of behoefte haar reden hebben, dus aanvankelijk niet de spelvorm vertonen, ontwikkelen secundair een karakter, dat men moeilijk anders dan als dat van het spel kan opvatten (Huizinga 1997[1938]: 256).

Dat de politiek meer en meer tot een mediaspektakel verwordt, is een veelgemaakte constatering. Met de komst van de verkiezingen debatteren partijleiders als *celebrities* op een commercieel televisienet in een spelshowdecor, en moeten ze hun politieke boodschap kwijt kunnen in de tijd die een reclameboodschap in beslag neemt. Met bezorgdheid wordt geconstateerd dat politieke campagnes diepgang missen en dat het steeds meer draait om de persoonlijke uitstraling van politieke kopstukken. Kort samengevat kunnen we zeggen dat de politiek in toenemende mate onze televisiecultuur weerspiegelt. Deze constatering (vgl. De Beus 2002; Elchardus 2002; Marres 2003) is actueler dan ooit. Even interessant is het echter om de zaak ook van de andere kant te bekijken. De vraag wordt dan of, en zo ja, op welke manier onderdelen van de televisiecultuur op hun beurt een weerspiegeling van de huidige politieke cultuur vormen. Er is de laatste jaren een politisering van televisieprogramma's gaande, die zich met name uit in bepaalde spelprogramma's. Voorbeelden zijn *The Weakest Link*, *Big Brother*, *Idols*, *Expeditie Robinson*, *Herken de Homo* en *Temptation Island*. Met deze politisering doelen we niet op een even-

tuele politieke functie van televisieprogramma's, maar op de aanwezigheid van herkenbaar politieke elementen erin – inclusief het serieuze karakter dat politiek door de bank genomen heeft, maar in spelprogramma's traditioneel niet in deze mate aanwezig was. Voorzover er een politisering van spelprogramma's bestaat, verraadt dat iets over de kijk die 'het publiek' op de politiek heeft. Bepaalde kenmerken van onze huidige politieke cultuur laten zich wellicht gemakkelijker identificeren en analyseren wanneer we ze kunnen herleiden tot een mentaliteit die zich in bepaalde televisieprogramma's zonder gêne toont.

Alvorens in het kort te laten zien welke politieke elementen de kern vormen van genoemde televisieprogramma's, moeten we duidelijk maken wat we onder 'spel' en wat we onder 'politiek' verstaan. Onder een spel verstaan we een sociale vorm die daardoor gekenmerkt wordt, dat alles wat er gebeurt tussen haakjes geplaatst is. Er treedt een verdubbeling op met betrekking tot 'de (gewone) werkelijkheid' waar het spel onderdeel van is maar waarbinnen het een regelgeleide kunstmatige toestand creëert (vgl. Caillois 1958). Ook Huizinga wijst op de verdubbeling van de werkelijkheid die het spel betekent, bijvoorbeeld in de etymologische connecties met *lares ludentes*, *alluao*, *colludo* en *illuso*, alsook met *divyati* ('voor de gek houden') (Huizinga 1997: 51, 57).

Sheldon Wolin *Politics and Vision* (2004) (onlangs in herziene vorm uitgegeven) en het werk van Claude Lefort (1992) bieden een goed aanknopingspunt voor een werkzame definitie van 'politiek'. Met hen onderscheiden we het bredere begrip van 'het politieke' van het engere begrip 'politiek'. Onder 'het politieke' verstaan we dat aspect van het sociale (van samenleven) dat we aanduiden in termen van macht en machtsrelaties, belangen en belangenconflicten, en dat betrekking heeft op de ordening van het sociale om dergelijke conflicten in goede banen te leiden. 'Politiek', vervolgens, is een *activiteit*. Bij 'politiek' denken we automatisch aan Den Haag, maar het is een activiteit die bijvoorbeeld ook in elk gezin bedreven wordt. Politiek is een activiteit 'centering around the quest for competitive advantage between groups, individuals, or societies (...) conditioned by the fact that it occurs within a situation of change and relative scarcity (...) in which the pursuit of advantage produces consequences of such a magnitude that they affect in a significant way the whole society or a substantial portion of it' (Wolin 2004: 11). Ook bij Lefort (1992) is een onderscheid te vinden tussen 'politiek' als activiteit die zich niet tot 'de politiek' beperkt en het politieke als daaraan ten grondslag liggende spanning. Wolin wijst er bovendien op dat politieke activiteit enerzijds een reactie vormt op fundamentele veranderingen in de samenleving, een reactie die meestal gericht is op stabilisering. Anderzijds werkt politieke activiteit conflict in de hand, doordat verschillende actoren de situatie pogen te stabiliseren op een wijze die voor hen het gunstigst is: 'thus, politics is both a source of conflict and a mode of activity that seeks to resolve conflicts and promote readjustments' (Wolin 2004: 12). Politieke activiteit (op maatschappelijk ni-

veau) is voor een belangrijk deel belichaamd in uitgesproken politieke instituties. (Hierin ligt ook de reden waarom we geneigd zijn het politieke aspect van *al* het samenleven te vergeten, en het alleen in Den Haag en andere 'politieke plekken' te zoeken). Deze politieke instituties spelen een belangrijke rol in de ordening van het sociale; ze definiëren 'political space', door Wolin omschreven als 'the locus wherein the tensional forces of society are related' en 'political time', 'the temporal period within which decision, resolution, or compromise occurs' (Wolin 2004: 8). We zullen dan ook zien dat politieke instituties een belangrijk element vormen in de hier genoemde 'politieke' televisieprogramma's. Gegeven deze definities van spel en politiek zullen we ons in dit artikel richten op de volgende programma's, hier weergegeven in volgorde van de mate waarin aan een ideaaltypisch beeld van een politiek televisiespel voldaan wordt: *Idols*, *The Weakest Link*, *Trumps Troonopvolger*, *Herken de Homo*, *Temptation Island*, *Big Brother*, *Real World Battle*, *Paradise Hotel* en *Expeditie Robinson*. Deze programma's hebben gemeen dat het gaat om programma's met een spelkarakter waarin sterk expliciet politieke elementen zijn opgenomen.

Vanwege het *reality*karakter van veel van de hier besproken spelprogramma's, alsmede vanwege het feit dat het spellen betreft die een publiek hebben dat niet samenvalt met de spelers,² is het zo dat niet alleen wat binnen de context van het spel gebeurt een 'tussen-haakjes-karakter' heeft, maar dat deze spelprogramma's tevens bewerkstelligen dat de reguliere werkelijkheid buiten het spel tussen haakjes wordt geplaatst. Dit geldt op twee manieren. Heel letterlijk is dit het geval omdat deelnemers aan *Expeditie Robinson* of *Big Brother* hun eigen gewone leven (inclusief eventueel vrouw, kinderen, vrienden, werk) tussen haakjes plaatsen – terwijl hun gewone leven anders beschouwd tegelijkertijd gewoon doorgaat (want het spel is onderdeel van de werkelijkheid). Figuurlijk is dit het effect van deze programma's omdat de vorm van het spel het onderscheid tussen spel en werkelijkheid vertroebelt en de werkelijkheidsverdubbeling die we als kenmerk van een spel genoemd hebben althans in gedachten of gevoelsmatig opheft. Dit is een belangrijk aspect van deze programma's in de context van dit artikel, waarvan het doel is te onderzoeken op welke manier onze politieke cultuur gespiegeld wordt in het genoemde soort televisieprogramma's, of, in andere woorden, wat bepaalde 'politieke' televisieprogramma's ons kunnen vertellen over onze huidige politieke cultuur. Met het oog op de gegeven omschrijving van politiek kan 'politieke cultuur' omschreven worden als de wijze waarop politieke activiteit materieel, ideëel en verbaal vorm krijgt in een samenleving. Hiermee zijn beide elementen in de vraag waar dit artikel zich mee bezighoudt voldoende toegelicht om over te kunnen gaan tot de volgende stappen: een verdere analyse van de betekenis van (het verschijnen van) genoemde televisieprogramma's (paragraaf twee), en de relatering daarvan aan bestaande opvattingen van politiek (paragraaf drie). Tenslotte zullen we laten zien hoe dit alles zijn invloed op de (reguliere) politiek

uitoefent en zullen we een perspectief bieden op de gevonden overeenkomst tussen spelcultuur en politieke cultuur.

Politieke spelletjes I: van *homo ludens* tot zoön *politikon*

De paradoxale gemeenschap

Laten we nu in het kort kijken naar de voornaamste elementen die deze programma's tot uitgesproken politieke programma's maken. Allereerst zien we dat in dit soort programma's één of meer sociale verbanden tot stand worden gebracht; dat wil zeggen: een aantal mensen wordt bij elkaar gebracht dat gedurende de looptijd van het programma of de serie (variërend van een uur in het geval van *The Weakest Link* tot drie maanden in het geval van *Big Brother* en *Expeditie Robinson*) op elkaar is aangewezen. Bij *Big Brother*, *Paradise Hotel* en *Expeditie Robinson* zien we dat het sociale verband, dat in eerste instantie vanzelfsprekend nog wat los is, na verloop van tijd sterker wordt, ondanks en juist ook *dankzij* het feit dat er binnen de groep conflicten tussen bepaalde individuen ontstaan. Binnen de totale groep worden bepaalde verbonden gesmeed en allianties aangegaan. Het is in het belang van iedereen dat het grotere sociale verband van de gehele groep een zekere coherentie behoudt. In bijvoorbeeld *The Weakest Link*, *Big Brother* en *Expeditie Robinson* moeten de deelnemers samenwerken om bepaalde doelen te bereiken; hetzij om een zo groot mogelijk geldbedrag in de 'bank' te krijgen, hetzij om wat extra (luxe) eten te krijgen of een opdracht met succes uit te voeren. De deelnemers hebben dus belang bij samenwerking. Tegelijk is er een belangenconflict in de opzet van de programma's ingebouwd. Uiteindelijk is er bij al deze programma's maar één winnaar. Het geld dat bij *The Weakest Link* met vereende krachten is vergaard, wordt door één persoon mee naar huis genomen. In het *Big Brother*-huis blijft uiteindelijk maar één persoon over, die als enige een groot geldbedrag ontvangt. Aan het eind van al het gezamenlijk geploeter in *Expeditie Robinson* komen twee mensen tegenover elkaar te staan, waarvan er één met een geldbedrag naar huis gaat. Binnen de totale groep is het voor de deelnemers dus van belang hun bondgenoten, degenen die hen het meest van dienst kunnen zijn, zorgvuldig te kiezen. In verschillende programma's, tenslotte, treffen we politieke instituties aan. In *The Weakest Link* wordt na elke ronde gestemd; dat wil zeggen: iedereen stemt op degene die ze willen zien vertrekken. In *Big Brother* moesten de deelnemers één keer in de week iemand nomineren voor vertrek. Bij dit programma werd ook het kijkerspubliek betrokken, dat uiteindelijk bepaalde wie er moest vertrekken. Bij *Idols* werd het stemmen, na een invloedrijke selectie door een jury, verder aan het publiek overgelaten. In *Expeditie Robinson* zijn het nadrukkelijkst politieke instituties aanwezig. Zo wordt er (sinds 2003) in elk deelnemend team een leider aangewezen, die be-

paalde privileges heeft. Op de website van 2003 vertelt Ernst Paul Hasselbach dat 'leiderschap een natuurlijke focus van het programma is', en dat 'het aanwijzen van leiders' een evolutie in het sociale aspect' is. Het gaat er bijvoorbeeld om, zo legt hij uit, hoe dominante types met autoriteit omgaan. Er is een 'Eilandraad', waarin mede besloten wordt wie er uit een team moet vertrekken. In 2004 bestreden voor het eerst een Nederlands en een Belgisch team elkaar. Op de website van Net 5 wordt het spel beschreven als een 'sociale, fysieke en territoriale strijd'.

Kenmerkend voor programma's als *The Weakest Link*, *Big Brother*, *Temptation Island* of ook MTV's *Real World Battle* is dus dat een aantal mensen bijeen wordt gebracht binnen een vorm van gemeenschappelijkheid die paradoxaal van aard is. Eenieder is gebaat bij de gevormde gemeenschap en kan zijn of haar doel (winst in het spel) alleen bereiken op basis van die gemeenschap, maar tegelijkertijd is het ieders doel die gemeenschap achter zich te laten en dus puur instrumenteel te gebruiken. Deze paradox is op zich niets vreemds. De basis van de meeste spellen en sporten is dat *samen* iets gedaan wordt om uiteindelijk *alleen* te winnen. Denk bijvoorbeeld aan twee wielrenners in de *Tour de France*, ontsnapt uit het peloton. Een gemeenschappelijk belang bestaat erin dat samenwerking de enig mogelijke manier is om uiteindelijk te winnen en om dus uiteindelijk ook de andere renner achter zich te laten. Het paradoxale zit hem hier in de samenwerking om die samenwerking zagezegd te transcenderen. Met de genoemde televisieprogramma's bestaan echter enkele relevante verschillen. Ten eerste is het zo dat de sporter uiteindelijk wint op grond van kwaliteiten intrinsiek aan de activiteit. Daarbij kan een tactisch vermogen horen om bijvoorbeeld om te gaan met groepsontsnappingen in het wielrennen. De allianties en de processen die daarbinnen een rol spelen zijn daarbij van secundair belang. Bij de genoemde televisieprogramma's is het, in meer of mindere mate, andersom. Hier gaat het in de eerste plaats om de vaardigheid in het sociale proces. Bij *The Weakest Link* gaat het om het beantwoorden van vragen, maar daarbij kan het voor spelers opportuun zijn een goede speler toch weg te stemmen, omdat hij of zij een bedreiging vormt. Het hoeft niet degene te zijn die de meeste vragen fout heeft beantwoord die, in rondes voor de finale, tot 'zwakste schakel' wordt benoemd. Hoewel *The Weakest Link* nog slechts in beperkte zin een gepolitiseerde gemeenschap vormt, is het ook hier al zo dat de kijker niet kijkt vanwege de vragen en antwoorden, maar vanwege het spektakel van het stemmen en het wegsturen, kortom, vanwege de politieke processen binnen een gemeenschap. Het gaat er letterlijk om een zwakke schakel binnen een gemeenschap aan te wijzen. En de zwakheid van de 'zwakste schakel' zit hem exclusief daarin dat hij of zij tot 'zwakste schakel' aangemerkt of 'benoemd' wordt. Het zijn dus de kwaliteiten die rechtstreeks op de gemeenschappelijkheid betrekking hebben die centraal staan, niet de kwaliteiten die meer te maken hebben met de activiteiten die traditioneel zagezegd de 'grondstof' van het spel vormen, zoals het beantwoorden van vragen.

Voor een programma als *Big Brother* geldt dit nog in veel sterkere mate, omdat het spel hier expliciet bestaat uit het samen-zijn binnen een vorm van gemeenschap. Ook in een programma als *Expeditie Robinson* is dit het geval. Zo vermeldt de website van *Expeditie Robinson* over de finale van het programma in 2005: 'De finale bestaat uit drie onderdelen. Voor een kwart telt de allerlaatste Robinsonproef mee die de drie finalisten gespeeld hebben. De stemmen van de Finale Eilandraad tellen ook voor een kwart mee. De andere vijftig procent wordt bepaald door de kijkers thuis, aan de hand van bellen of sms'en.'³ Slechts voor een kwart komt het hier aan op de 'Robinsonproef'; voor het overige bepalen expliciet politieke processen wie de winnaar van het programma wordt.

De defecte politiek

Het tweede kenmerk in onderscheid ten opzichte van bijvoorbeeld een sport is hiermee ook genoemd. In een sport wordt niet gestemd. Dat wil zeggen: de paradoxale aard van 'samenwerking om uiteindelijk de samenwerking te transcenderen' wordt niet expliciet gemaakt in de vorm van een geïnstitutionaliseerd politiek proces. Waar en voorzover een sport politiek in de door ons gehanteerde betekenis kent, is geïnstitutionaliseerde politiek, dat wil zeggen reflexieve, expliciet gemaakte politiek, afwezig. Het stemmen is een politiek element in de hier besproken televisieprogramma's dat deze programma's meer *expliciet* politiek maakt dan andere spellen of sporten. Maar precies de manier waarop 'politiek' hierin expliciet gemaakt wordt, leidt ertoe dat deze programma's tegelijkertijd in sterkere mate *politiek* zijn. Dit heeft twee redenen. Ten eerste is de *explicitering* van het politieke door middel van in de spellen ingebouwde politieke instituties een vorm die dat politieke een meer centraal element binnen de spellen maakt. Ten tweede, en dit is een cruciaal kenmerk van deze spellen, is de *aard* van deze geïnstitutionaliseerde politiek dusdanig dat het politieke element veel sterker aanwezig is. Dit heeft te maken met de bij voorbaat defectieve aard van de politieke instituties binnen de spelprogramma's. Onder 'geïnstitutionaliseerde politiek' binnen televisiespelprogramma's verstaan we hier die geritualiseerde spelpraktijken of -activiteiten (vgl. Wolin 2004) die refereren aan zaken als autoriteit en zeggenschap binnen de spelgemeenschap, evenals aan de processen van interne differentiatie waardoor de spelgemeenschappen gekenmerkt worden. In verticale zin gaat het daarbij om de hiërarchie binnen de spelgemeenschap; in horizontale zin gaat het om de groepen en allianties die gevormd worden, ofwel om de 'vriend-vijand' oppositie zoals Carl Schmitt zou zeggen. De defectieve aard van de politieke instituties binnen spelprogramma's is te vatten middels een modern-voormodern onderscheid dat een soeverein politiek lichaam tegenover een natuurstaat stelt. De politieke organisatie van de voormoderne natuurstaat (in onze opvatting van 'politiek' geen *contradictio in terminis*, zoals bijvoorbeeld wel bij Hobbes) wordt gekenmerkt door een gebrek aan arbeidsdeling. Er be-

staat geen *trias politica*, geen scheiding tussen regeerder-geregeerde (de politiek is geheel 'direct': degene die binnen het spel de macht heeft, is deelnemer aan het spel als ieder ander en het politiek systeem is geen autonoom uitgedifferentieerd onderdeel), en er bestaat doorgaans geen procedureel autoriteitsfundament en -reglement. Bovendien is er geen sprake van een democratische zelforganisatie van contrapunten middels de dualiteit regering-oppositie. De afwezigheid hiervan, hoewel op zich slechts niet-democratisch (wat niet wil zeggen: 'defectief politiek'), zorgt niettemin voor een sterkere explicitering van het politieke bij afwezigheid van dempende mechanismen. In de voor-moderne politiek van de spelprogramma's botsen de spelers als atomen op elkaar en ontstaat er een politieke organisatie die berust op defectieve organisatievormen. Dit is tevens te zien aan de afwezigheid van een Hobbesiaanse soeverein: hoe sterker het politieke aspect aanwezig is binnen een spelprogramma, des te minder is een moderator of presentator organiserend in het programma zelf aanwezig. Het zijn dan de van tevoren vastgestelde parameters waarbinnen zich een defect politiek proces zelf organiseert. Zo is *Expeditie Robinson* meer uitgesproken politiek te noemen dan *The Weakest Link*, dat nog een duidelijk aanwezige moderator heeft; en zo is *Idols* slechts in die mate 'politiek' waarin het gaat om het electoraal proces, maar is *Temptation Island* zeer expliciet politiek omdat de moderator afwezig is en vanuit die afwezigheid, middels handig gemonteerde beelden die promiscuïteit van partners suggereren, wel degelijk druk op de spelgemeenschap zet.

Wolin stelt terecht dat politiek zowel een conflictbeslechtende als -bevorderende activiteit kan zijn. Omdat in gepolitiseerde televisieprogramma's de politiek expliciet wordt gemaakt, maar tegelijkertijd berust op bij voorbaat defecte instituties, is de politiek in deze programma's een vooral conflictbevorderende politiek, en daarmee komt het politieke aspect van de gemeenschappen die erin gevormd worden alleen maar saillant aan het licht. Dat heeft nog een tweede reden. De politieke instituties die in de spelprogramma's ingebouwd zijn, zijn niet alleen gebrekkig van opzet, ze staan ook nog eens onder grote druk. Dit heeft te maken met het feit dat de sociale vervlechting zoals die in de spellen in eerste instantie ontstaat paradoxaal van aard is en het kenmerk heeft een instrumentele vervlechting te zijn die per definitie tot ontvlechting en tot desintegratie van de spelgemeenschap leidt. Door middel van een aantal *Machiavellistische* elementen wordt binnen de programma's een politieke gemeenschap gesmeed die voortdurend in zijn voortbestaan op het spel staat. In veel programma's worden de spelers voor een belangrijk deel gemotiveerd door de angst weggestemd te worden en de wil koste wat het kost zo lang mogelijk binnen het spel te blijven. Programma's als *The Weakest Link*, *Big Brother*, *Temptation Island*, *Paradise Hotel* en *Expeditie Robinson* worden allen gekenmerkt door de mogelijkheid weggestemd te worden. Het zijn eliminatieprogramma's die letterlijk 'eliminatie rondes' hebben. De druk die op de spelgemeenschap staat, wordt door middel van allerlei mechanismen hoog

opgevoerd met als gevolg dat de spelgemeenschap gedoemd is conflictrijk te zijn. In zowel *Paradise Hotel* als *Temptation Island* wordt de druk ten eerste opgevoerd door middel van een benadrukken van het seksuele aspect dat de relaties binnen de spelgemeenschap kenmerkt. Voortdurend staan trouw en loyaliteit op het spel. De onzekerheid die hieruit voortvloeit, is een blijvende grond voor conflict en voor de noodzaak tot conflictoplossing. Een groot deel van de tijd zijn de bewoners van de spelgemeenschappen wanneer zij aan het woord zijn, bezig met het managen van relaties, het praten over vijandigheden en allianties binnen de gemeenschap. In beide programma's worden kunstmatig overtalsituaties gecreëerd die de noodzaak tot het vinden van een partner en dus het smeden van coalities met zich mee brengen. In *Paradise Hotel* gaat het bijvoorbeeld om wekelijkse overtalsituaties waarbij de spelgemeenschap, die gebaseerd is op het vormen van man-vrouw koppels, de ene week een man te veel heeft en de volgende week een vrouw te veel. Daarnaast worden er, evenals in *Temptation Island*, op gezette tijden nieuwe mensen in het spel gebracht, hetgeen steeds weer leidt tot de noodzaak tot herdefiniëring van de parameters van het gemeenschapsleven. Bij *Temptation Island* gaat het om het 'testen van de relatie' en het veertien dagen leven 'zonder de wetten van een vaste relatie'.⁴ De vraag is dan: 'who will split up? Who will stay together?'⁵ In een programma als *Trumps Troonopvolger*, met de bekende industrieel Donald Trump, worden twee teams gevormd die zo veel mogelijk winst moeten maken binnen een afgesproken tijd. Trump benoemt teamleiders die op hun beurt mensen voordragen voor eliminatie in geval het team een ronde verliest. Een aantal programma's kent een externalisatie van het eliminatieproces door middel van het feit dat het het kijkerspubliek is dat (via Internet, telefoon of sms) mag (weg)stemmen. In de volgende paragraaf zullen we hier verder op ingaan; voor nu is relevant dat in dit soort gevallen, zoals bijvoorbeeld bij *Big Brother* en deels bij *Expeditie Robinson* (maar ook bij een programma als *Idols*), weer geldt dat de doorslaggevende kwaliteiten van de spelers bij eliminatie niet in conventionele spelbeheersing gelegen zijn, maar in overwegend sociale en met name politieke capaciteiten binnen de spelgemeenschap. Hier is het bovendien precies de externalisatie van het eliminatieproces dat de druk op de gemeenschap verhoogt.

Politieke spelprogramma's & de fascinatie met (des)integratie

De hier genoemde spelprogramma's hebben kortom drie bepalende kenmerken die deze programma's kwalitatief onderscheiden van een traditie van televisiespelprogramma's:

- 1 Het politieke aspect staat sterk op de voorgrond
- 2 De politieke instituties zijn a priori en met opzet defect
- 3 Het is de spelgemeenschap die in het spel voortdurend op het spel staat.

Het derde kenmerk maakt duidelijk dat deze programma's voor de kijker kennelijk mede aantrekkelijk zijn vanwege de desintegratie van de spelgemeenschap. Er bestaat een *fascinatie met (des)integratie* in spelprogramma's die als spiegel gezien kan worden van een bredere maatschappelijke en politieke fascinatie met vraagstukken van integratie. Vanuit sociologisch oogpunt wordt een riskant spel gespeeld met de gemeenschappen die binnen de spellen ontstaan. Sociale systemen zijn doorgaans in hun voortbestaan gebaat bij een niet al te expliciet maken van de ordenende fundamenteen ervan. Luhmann (1993) benadrukt bijvoorbeeld dat legitimatieproblemen binnen sociale systemen ontstaan wanneer de ordenende principes van die systemen al te zeer tot onderwerp van reflectie worden gemaakt binnen die systemen zelf. Zo komt het juridisch systeem in de problemen wanneer het funderende onderscheid recht-onrecht zelf op rechtmatigheid wordt bezien binnen dat systeem, en zo komt het systeem van de wetenschap in de problemen wanneer het funderende onderscheid waar-onwaar op waarheid wordt geanalyseerd (in de wetenschap is dit reflectieprobleem wel 'postmodernisme' gaan heten). Pascal heeft niet voor niets gesteld dat 'il faut (...) en cacher le commencement' (Pascal 1976: 64). Ook in de visies van Wolin en Lefort op het politieke komt dit naar voren. Een defectieve politieke organisatie laat het politieke, als primordiale spanning binnen relaties, te zeer expliciet worden. Politiek is wat het politieke in goede banen leidt. Defecte politiek legt spanningen bloot die juist politiek in goede banen geleid zouden moeten worden. Precies die blootlegging vindt plaats in veel van de genoemde televisieprogramma's. Met andere woorden: desintegratie verhoogt kijkcijfers. Hoe verhoudt een dergelijke spelcultuur zich tot de politieke cultuur? We willen betogen dat bepaalde aspecten van de politieke praktijk, en meer nog een bepaalde opvatting van politiek en een daarmee corresponderende houding tegenover de politiek gearticuleerd wordt binnen deze televisieprogramma's. Om dit duidelijk te maken, richten we ons eerst op de praktijk van het *stemmen*, zowel in spelprogramma's als in politiek.

Spelen met de stem

In verscheidene van de genoemde programma's wordt gestemd. Laten we *The Weakest Link* als voorbeeld nemen. In dit programma stemmen de *deelnemers op elkaar*. De opzet van het programma is als volgt: een in haar uitlatingen en houding opzettelijk harde en sarcastische presentatrice stelt kennisvragen aan een aantal kandidaten. Elke kandidaat heeft een beperkte tijd om te antwoorden, voordat de volgende vraag aan de volgende kandidaat wordt gesteld. Met een goed antwoord kan geld worden verdiend, dat door de volgende speler 'op de bank' kan worden gezet. Zolang dat niet gebeurt, stijgt het bedrag met elk goed antwoord steeds sneller, en kan er dus steeds meer op de bank worden gezet. Zolang niemand dat doet, bestaat echter het risico dat iemand een fout maakt en alles verliest. Alleen wat op de bank staat, is veilig. Na elke ronde,

waarin iedereen een aantal vragen heeft beantwoord, moet er iemand vertrekken. De spelers moeten ieder voor zich stemmen op één kandidaat, die zij het liefste zien vertrekken. Degene die de meeste stemmen krijgt, is *the weakest link*. De redenen om op iemand te stemmen kunnen uiteenlopen: ze kunnen denken dat iemand weinig vragen goed beantwoordde, dat iemand steeds vergat geld op de bank te zetten, of juist dat iemand een te sterke concurrent is. Mogelijk spelen ook zeer impulsieve redenen een rol. Uiteindelijk blijft er één winnaar over, die met al het (door alle spelers verzamelde) geld naar huis gaat.

Ook in *Expeditie Robinson* bepalen de kandidaten zelf door te stemmen wie er moet vertrekken.⁶ Stemmen betekent bij *The Weakest Link* en *Expeditie Robinson* dus: wegstemmen. Hetzelfde geldt bij *Big Brother*, met dit belangrijke verschil, dat hier behalve de kandidaten ook het kijkerspubliek kan stemmen. *Paradise Hotel* is wat dit betreft een mix (waarbij het kijkerspubliek alleen op nieuwkomers stemt). *Idols* is het enige programma waarbij alleen het publiek kan stemmen, en waarbij dit het karakter heeft van stemmen voor een bepaalde kandidaat.

Stemmen is een verschijnsel dat vanzelf met verkiezingen en met politiek wordt geassocieerd. Maar aan bovenstaande voorbeelden zien we al dat het bij stemmen niet per se gaat om *representatie*, om het kiezen van een vertegenwoordiger – wat we bij politiek misschien zouden verwachten. Dit laat twee opties open: óf we hebben hier met een heel ander soort ‘stemmen’ te maken, dat helemaal niet met politiek moet worden geassocieerd; óf deze associatie is er wel degelijk en reflecteert een veranderde betekenis van stemmen in een politieke context. Wij betogen hier het laatste.

Politieke spelletjes II: van Tweede Kamer naar Big Brother Huis

De politieke cultuur van wegstemmen en -zappen

Wanneer we spreken van de relatie tussen *publiek* en politiek, verraden we al iets van de aard van die relatie. We hadden ook kunnen zeggen: ‘burger en politiek’, of ‘bevolking en politiek’. We zijn het in dit opzicht met Jos de Beus eens, dat de ‘burger’ zich in onze huidige samenleving in sterke mate tot de politiek verhoudt als een publiek tot een voorstelling. De Beus spreekt in dit verband van een ‘toeschouwersdemocratie’, ‘een politiek stelsel met campagnepartijen en televisiekijkende kiezers’ (De Beus 2002: 11). Hij legt uit wat dit zijns inziens betekent voor de rol van achtereenvolgens de partijleider, de burger en de partijen. ‘De partijleider nieuwe stijl gaat te werk als een regisseur’ (De Beus 2002: 21). Dat betekent dat kabinetsleden en kamerleden aan een ‘strak script’ worden gehouden. De partijleider maakt gebruik van een ‘klein apparaat’ aan media-experts, verkiezingsdeskundigen, tekstschrijvers en dergelijke, ter controle van alle externe aspecten van het politieke gebeuren: ‘De leider

kneedt de partij tot zijn voertuig voor campagnes.’ In de benadering van de kiezer zijn volgens De Beus ‘persoonlijk aanzien, bestuurlijke vaardigheid en een vriendelijk gezicht (...) de voornaamste activa geworden’. ‘De burger nieuwe stijl is een toeschouwer geworden die het spel van samenwerkende, vechtende en rivaliserende politici in de gaten houdt. De burger praat over politiek, loopt naar de stembus en brengt boegeroep, applaus en stilzwijgen voort in een door de televisie beheerste openbare ruimte (...).’ De partijen, tenslotte, zijn ‘smaller geworden in hun functies. Ze relativeren de macht en de verantwoordelijkheid van de politiek’. Loyaliteit van de kiezer aan deze partijen is niet vanzelfsprekend, maar beperkt en voorwaardelijk. Partijen worden door kiezers ‘tamelijk instrumenteel’ gebruikt (De Beus 2002: 22). Met betrekking tot de wisselwerking tussen ‘smalle partijen’ en ‘inspecterende kiezers’ onderscheidt De Beus een viertal ‘spelregels’, die we verder niet zullen bespreken, maar waarvan de betiteling als *spelregels* in de context van dit artikel relevant is.

Wat is de praktijk van het stemmen in een ‘toeschouwersdemocratie’? Het voorbeeld van televisieprogramma’s (maar tegenwoordig ook al reclames) waarbij het publiek kan stemmen is verhelderend. Televisiezenders doen steeds meer moeite (moeten steeds meer moeite doen) om kijkers vast te houden. Eén manier om dat te doen is door uit te nodigen tot publieksparticipatie, bijvoorbeeld door middel van stemmen. De mogelijkheid te stemmen werkt dus als een bindmiddel tussen televisieprogramma’s en het publiek; het houdt kijkers aan de buis gekluisterd. Waar het stemmen bij televisieprogramma’s of reclames moet voorkomen dat kijkers wegzappen, moet het ook in het geval van de politiek voorkomen dat potentiële kiezers wegzappen naar een andere bezigheid dan de politieke participatie. In de politiek is de algemene indruk momenteel dat stemmen alleen geen afdoende vorm van participatie is; dat stemmen niet voldoende is om mensen in de politiek geïnteresseerd te krijgen en te houden. Niettemin is het vrijwel het enige dat het spreken van een ‘democratie’ rechtvaardigt. Het is vrijwel de enige link tussen de geïnstitutionaliseerde politiek en ‘het publiek’, de burgers. De stembus is ook hier een bindmiddel. Veel politieke actie, bedoeld om de zogeheten ‘kloof tussen politiek en burger’ te dichten of overbruggen, is *in concreto* gericht op het vergroten van het stemmende deel van de bevolking, en op uitbreiding van het aantal mogelijkheden tot stemmen.⁷ Denk hierbij bijvoorbeeld aan de gekozen burgemeester en verschillende vormen van het referendum.

(Weg)stemmen

In *The Weakest Link* kunnen deelnemers elkaar wegstemmen. In *Expeditie Robinson* speelt het wegstemmen van deelnemers door deelnemers een belangrijke rol. In het geval van *Big Brother* bepalen deelnemers en publiek samen wie er moet vertrekken. Het politieke proces is in onze samenleving niet zo georganiseerd: de kiezer brengt een stem uit op een bepaalde kandidaat – hij of

zij stemt dus *voor* iemand, zo lijkt het. Onze suggestie is dat de politieke spelprogramma's waarin stemmen wegstemmen is, iets articuleren dat impliciet in onze politieke cultuur aanwezig is, namelijk dat ook het stemmen *voor* een bepaalde partij of politicus vaak een vorm van wegstemmen is. Het past in het beeld van de toeschouwersdemocratie dat kiezers de politiek beschouwen als een voorstelling, en dat, wanneer de voorstelling hen niet bevalt, ze kiezen voor een andere voorstelling. Dit kiezen voor een andere voorstelling is echter primair een afwijzing van de vorige – met andere woorden: een wegstemmen van de laatste regering. De term 'proteststem' lijkt hiervoor geëigend, maar het is de vraag of hij de lading nog dekt, wanneer elke stem in toenemende mate het karakter van een stem *tegen* de zittende regering krijgt.

Dat stemmen vaak wegstemmen is, heeft in belangrijke mate te maken met het einde van de verzuiling. Mensen stemmen niet langer vanzelfsprekend op een partij. Hiermee hangt een veranderde houding van politieke partijen samen, die in hun pogingen kiezers te trekken steeds minder de nadruk op een inhoudelijke visie zijn gaan leggen. Mensen stemmen derhalve niet *voor* een vertegenwoordiger die er moet *komen*, niet *voor* een visie die moet worden *gerealiseerd*, maar *tegen* een zittende regering die ze willen zien *gaan*, omdat de daardoor geleverde voorstelling niet beviel. Zoals Lyotard heeft betoogd, wordt de hedendaagse conditie gekenmerkt door een 'ongeloofwaardigheid van meta-vertellingen' (Lyotard 1987). Een positief-gefundeerde visie is, vanwege de tegenwoordig ervaren contingentie ervan, implausibel. De aanzienlijke aantallen stemmen die nieuwe, relatief ongeorganiseerde partijen (in eerste instantie) naar zich toe hebben weten te trekken, moet zeker ten dele verklaard worden als een wegstemmen van andere partijen. Tot een aantal jaren geleden werd het karakter van stemmen als wegstemmen expliciet gemaakt door de *SP* ('Stem tegen, stem *SP*'); inmiddels vindt de partij dat ergens vóór stemmen de voorkeur verdient ('Stem voor, stem *SP*') – hetgeen juist slechts in tijden van tegenstemmen een effectief distinctiemiddel is. Het stemmen in de vorm van wegstemmen of tegenstemmen reflecteert een vrij passieve houding van de kiezer: de politiek wordt waargenomen als een gegeven waar men mee opgezadeld is; beleid wordt niet gezien als iets dat tot stand moet worden gebracht, maar als iets waaronder men lijdt en waar men zich slechts eens in de zoveel tijd vanaf kan proberen te helpen.

Politieke partijen hebben deze houding van de kiezer opgemerkt. Ze zijn in toenemende mate gevoelig geworden voor het risico te worden 'afgestraft' door de kiezer. Ze vragen zich voortdurend af of er wel 'draagvlak' is voor een eventueel te nemen maatregel. De houding die partijen hebben aangenomen, nodigt echter uit tot die houding van de kiezer die men als problematisch ervaart: de houding van de toeschouwer, die elk moment kan wegzappen. De angst voor de 'pushbutton democracy' en de reactie erop vanuit de politiek werken de ontwikkeling ervan in de hand.

De aantrekkelijkheid van wegstemmen ligt voor een belangrijk deel in de zichtbaarheid van het effect – een zichtbaarheid die niet zozeer op inhoudelijk beleidsniveau ligt, als wel op het niveau van de partijen en personen die de regering uitmaken. Zo heeft Wouter Bos recent nog gezegd wel eventueel met het CDA te willen regeren, maar niet met Balkenende. Tussen ‘ja’ en ‘nee’ bestaat volgens Alain Badiou een ‘flagrant asymmetry’. ‘The consequence of a ‘no’ is elimination and it is effective. On the contrary, what is played out with a ‘yes’ could not be more elusive’ (Badiou 2003: 42). Daarnaast vereist het een veel minder verdergaand ‘commitment’. De kiezer is vooral gericht op zekerheid en tevredenheid en handhaving daarvan. Wat de *status quo* en de daarbij voor een meerderheid behorende tevredenheid bedreigt, wordt geëlimineerd. Vandaar dat Badiou spreekt over het conservatisme van ‘the vote’. Hij geeft een uitgesproken illustratie van dit conservatisme: ‘As Alain Peyrefitte said to the Socialists and Communists in power in 1981 when Mitterand’s nationalisations were being decided: “You’ve been elected to change the government, not to change society”.’ (Badiou 2003: 16). Vandaar dat het geheim van ‘lukewarm politics’ is: ‘the only way to stay in power is to do nothing’ (Badiou 2003: 42). Ook Henry David Thoreau heeft gewezen op de zwakke betrokkenheid behorend bij de praktijk van het stemmen, in bewoordingen die in de context van dit artikel bijzonder opmerkelijk zijn:

All voting is a sort of gaming, like checkers or backgammon, with a slight moral tinge to it, a playing with right and wrong, with moral questions; and betting naturally accompanies it. The character of the voters is not staked. I cast my vote, perchance, as I think right; but I am not vitally concerned that that right should prevail. I am willing to leave it to the majority (Thoreau 1993: 5).

Maar Thoreau spreekt nog over het stemmen voor een persoon of partij. De praktijk van het wegstemmen, zoals we die gearticuleerd zien in politieke spelprogramma’s, heeft nog andere aspecten dan de zwakke betrokkenheid van de geamuseerde of verveelde toeschouwer. In programma’s waarin de deelnemers zelf (mee)bepalen wie er moet vertrekken, wordt vooral gestemd op grond van strategische en emotionele overwegingen. Met strategische overwegingen doelen we op overwegingen waarin een inschatting centraal staat van de waarde die andere deelnemers op korte en langere termijn voor jou kunnen hebben, van de wijze waarop anderen tegen jou aankijken en de gevolgen die dat heeft voor hun stemgedrag, enzovoorts. Zo kan het opportuun zijn iemand met bepaalde vaardigheden zo lang mogelijk *niet* weg te stemmen, omdat je hem of haar nog nodig kunt hebben. Maar evengoed kan het in een bepaalde situatie opportuun zijn iemand met veel kwaliteiten weg te stemmen, omdat hij of zij een bedreiging voor jou gaat vormen – ofwel omdat hij of zij je makkelijk kan verslaan, ofwel omdat de kans groter wordt dat anderen jou eerder wegstemmen dan hem of haar. In een programma als *Expeditie Robinson* zijn

sociale en politieke kwaliteiten vaak van groter belang in dit soort overwegingen dan de kwaliteiten die benodigd zijn om bepaalde proeven met succes te volbrengen. Hier zien we het verschijnsel weerspiegeld dat in de politieke keuze van mensen de sociale kwaliteiten van politici een steeds belangrijkere rol gaan spelen, terwijl kwaliteiten als kennis van zaken, integriteit, of politieke visie een ondergeschikte rol krijgen. Met de emotionele overwegingen waarvan we zojuist spraken, bedoelen we overwegingen op grond van de emotionele banden die met andere deelnemers zijn gevormd. Zo kan het zijn dat iemand in *Big Brother* een andere deelnemer nooit zal wegstemmen, omdat hij of zij er zo goed mee overweg kan – of omgekeerd natuurlijk. Voor het publiek spelen vergelijkbare overwegingen.

Ten slotte is het zo dat zelfs in het voor-stemmen een homologie bestaat – in termen van Bourdieu – tussen media en politiek. Zo verschenen in het eerste jaar van *Idols*, naarmate de finale dichterbij kwam, achter meer en meer ramen posters met de portretten van finalisten Jim en Jamai, waarmee mensen te kennen gaven wie *hun* idool was. Hierin was een spiegel te zien van verkiezingsposters van politieke partijen, maar hierbij moet gezegd worden dat politieke partijen pas sinds eind jaren zestig (en vanaf dan in toenemende mate) voorzien zijn van lijsttrekkersportretten. De personificatie van de campagne, zoals Elzinga en Voerman (2002) laten zien, doet in de jaren zestig zijn intrede. Waar de ARP eind jaren dertig nog stelde: 'wij scharen ons slechts achter personen, voor zoover zij dragers van beginselen zijn', zijn lijsttrekkersportretten in toenemende mate zichtbaar. In 1972 hingen nog slechts getekende Wiegels aan de muren, maar de Boerenpartij en de PvdA (met als personificerende slogan over Den Uyl: 'Kies de minister-president') hadden in 1977 foto's, evenals enkele jaren later D66 (1986) en de VVD (1989). Die laatste partij adverteerde echter in 1981 al over de gevolgen van een stem op D66: 'Een stem op Jan is een stem op Joop. Kies dus Hans.' Deze personificatie van de electorale campagne is doorgetrokken tot het moment (bij de laatste twee verkiezingen) dat vrijwel geen enkele partij geen grote lijsttrekkersportretten close-up op de verkiezingsposter zette (van de partijen momenteel in de Tweede Kamer alleen de SP niet; de LPF had een getekend hoofd van Pim Fortuyn op de poster, met diens handtekening). In deze ontwikkeling is de reeds genoemde stelling van Wouter Bos wel met het CDA maar niet met Balkenende te regeren slechts een meest recente uiting van politieke personificatie.

Deze ontwikkeling is in overeenstemming met het beeld dat door Noortje Marres geschetst wordt. Zij ziet een *spektakeldemocratie* ontstaan waarin de media de belangrijkste verbinding tussen publiek en politiek vormen. Dat gaat volgens haar gepaard met een vervagen van grenzen tussen werkelijkheid en fictie, en tussen publiek en privaat: waar het persoonlijke zijn intrede doet in de politiek, daar vermengen het private en het publieke zich (Marres 2003). En die vermenging van het publieke met het private is precies wat in de hier centraal gestelde televisieprogramma's gebeurt. Daarmee vormen ze zowel een

voorloper van een politieke cultuur als een spiegel daarvan. Met de opkomst van lijsttrekkersportretten worden nu ook de verkiezingen in toenemende mate een kwestie van het kiezen van een politiek idool. Wat in *Idols* gespiegeld wordt, is dus een spiegel van een spiegel. Politiek is zich gaan mediatiseren, en de media neemt vervolgens weer gemediatiseerde politieke elementen in zich op middels een entertainmentprogramma als *Idols*. Waarom stemmen mensen voor Jim of Jamai, waarom voor Bos of Balkenende? De Beus noemde 'persoonlijk aanzien, bestuurlijke vaardigheid en een vriendelijk gezicht'; het laatste duidde hij ook als 'aaibaarheid' aan. Zoals bij *Idols* het belang van zangtalent gering was en is, lijkt het erop dat in de politieke verkiezingsstrijd bestuurlijke vaardigheid niet van doorslaggevend belang is voor de kiezer. Uiterlijk, charisma, stijl en communicatieve vaardigheden spelen een grote rol, in combinatie met de persoonlijke (maar daarmee zeker niet unieke) voorkeuren van de kiezers. Succes in 'politieke spelletjes' in het algemeen is derhalve in sterke mate afhankelijk van zaken die in zekere zin wel inherent zijn aan het politieke proces, maar meer *formeel* dan inhoudelijk van aard zijn.

Spel & spektakeldemocratie

Waar politieke spelprogramma's blijk geven van een publieke fascinatie met de (des)integratie van een spelgemeenschap, bestaat een soortgelijke fascinatie in de politiek. Een vorm die deze fascinatie aanneemt (we bespreken hieronder een meer algemene vorm), is een fixatie op de desintegratie van de democratie als gevolg van een veronderstelde lage politieke participatie van de burger en een aldus bestaande 'kloof' tussen burger of publiek en politiek. Er zijn en worden vanuit de politiek verschillende initiatieven ontplooid om deze veronderstelde kloof tussen burger en politiek te overbruggen, en in veel van deze initiatieven wordt duidelijk dat de politiek zich op haar beurt sterker lijkt te modelleren naar spelprogramma's op televisie. Termen als 'luisteren naar de kiezer', 'zoeken naar draagvlak', 'weten wat er speelt' en 'transparantie' hangen als smog in het Haagse luchtruim. De termen noch de pogingen de thuisblijver (bij verkiezingen) tot kiezer te transformeren en de kiezer tot verdergaande participatie te bewegen zijn van de laatste paar jaar (één van de redenen voor de oprichting van D66 had hierop betrekking), maar ze zijn de afgelopen tien à vijftien jaar wel geïntensiveerd. In 1992 meldde Trouw bijvoorbeeld al dat het CDA en de PvdA 'dichter bij de mensen' wilden komen.⁸ Nieuwe communicatietechnologie moest hierbij een sleutelrol vervullen. Het CDA, dat als feestleus voor haar 12-jarig bestaan 'Politiek dicht bij mensen' had, kwam met CDAtel, een interactief systeem dat mensen de mogelijkheid bood informatie op te zoeken en aan te vragen, en daarop te reageren (o.a. via internet). Zoals Deschouwer en Lucardie (2003) hebben laten zien, heeft het CDA zich ook organisatorisch aangepast als gevolg van de vermeende kloof tussen burger en politiek. In deze aanpassingen staan stemprocessen centraal, zoals

bij de ledenraadpleging in 1996 en de daarbij georganiseerde verkiezing van de voorzitter. De PvdA kent tegenwoordig een middels een ledenreferendum gekozen politiek leider. Deze partij zocht haar heil voorts in *information targeting* (ter informering van specifieke groepen binnen de eigen achterban over specifieke onderwerpen), en introduceerde PEP (PvdA Enquête Programma), een programma dat (nog) op de eigen achterban gericht was, om de opvattingen van en stemming onder partijleden te peilen. In 1996 was het de visie van PvdA-jongeren dat 'creatieve, vrijzinnige en eigenwijze alternatieven om de samenleving te benaderen' vooral moeten voortkomen uit *panels* en enquêtes'. (Merk op dat de term *panel* vooral bekend is uit de sfeer van televisieprogramma's). Dit omdat meningen 'zich in de postmoderne samenleving dagelijks kunnen wijzigen'.⁹ Op de website van de PvdA, meldt het NRC in 2004, kan een partijlid of belangstellende via 'Mijn PvdA' een vragenformulier bestellen, waarop mensen informatie over zichzelf en hun interesses kunnen invullen, op grond waarvan (duizenden) 'profielen' worden gemaakt.¹⁰ Het artikel dat hierover bericht, trekt een vergelijking tussen omroepen, vakbonden, politieke partijen en andere organisaties, die allemaal op vergelijkbare wijze zoeken naar hun achterban. Vanuit de PvdA wordt in verband hiermee het idee van de kiezer als consument toegevoegd aan het hierboven besproken idee van de kiezer als toeschouwer: 'Wat wij doen is in sommige opzichten vergelijkbaar met wat bedrijven doen. Zonder meer. In zekere zin verkoop je ook een product', aldus Berent Daan, hoofd marketing en communicatie van de PvdA.

Sommige partijen laten zich kritisch uit over initiatieven als de hierboven genoemde. Voormalig D66-leider Boris Dittrich wil niet dat partijen 'hun oren laten hangen naar wat de mensen willen'.¹¹ In 1995 bekritiseerde Wolffensperger de PvdA al op dezelfde gronden.¹² Tiny Kox, campagneleider van de SP, gaf in 2003 te kennen dat de SP niet meedoet aan 'rollenspelen, panels of focusgroepen'.¹³ Desalniettemin ontwikkelen de meeste, zo niet alle partijen heden ten dage vergelijkbare initiatieven. Naast de PvdA maken het CDA, GroenLinks en ook de SP gebruik van verschillende vormen van opinieonderzoek.¹⁴ Kandidaat-europarlementariërs Mastenbroek (PvdA), Plasschaert (VVD), Buitenweg (GroenLinks) en In 't Veld (D66) verklaarden zich in 2004 bereid via e-mail met een kiezerspanel te communiceren. Dit panel zou hen moeten informeren over wat volgens hen belangrijke Europese thema's zijn.¹⁵ Ook Andor Admiraal, voorlichter van D66, meent dat de partij zich van opinieonderzoek zou moeten bedienen.¹⁶ Huizinga heeft over spel en politiek wel gesteld: 'Inmiddels wordt het onderscheiden van spel en niet-spel in de beschavingsverschijnselen steeds moeilijker, naarmate men de eigen tijd nadert. Dit geldt in de hoogste mate, wanneer men zich rekenschap tracht te geven van het gehalte der hedendaagse politiek als beschavingsverschijnsel' (Huizinga 1997: 266). Waar Huizinga meent dat dit te maken heeft met een verdwijnen van het niet-ernstige spelelement uit de politiek, kunnen we integendeel zeggen dat het tegenwoordig geldt omdat spelprogramma's 'serieuzer' (politieker) worden,

maar zeker ook omdat de politiek spelelementen in zich opneemt die uit een minder inhoudelijk gerichte mediawereld komen.

De pogingen tot overbrugging van de inmiddels zowel door burgers als politici met verontrusting geconstateerde kloof tussen politiek en burger dragen niet bij aan oplossing van enigerlei probleem. Veeleer versterken ze het beeld en het zelfbeeld van de burger als toeschouwer van een voorstelling of consument van een product. Voor zover dit beeld juist was, wordt het hierdoor versterkt; voor zover het onjuist was, wordt (of is) de realiteit ervan in het leven geroepen. Van Gunsteren en Andeweg (1994) hebben daarom wel gezegd dat de politiek eerder te veel dan te weinig naar de burger luistert en dat visie vervangen is door communicatie. Aldus lijkt in toenemende mate de *dramademocratie* die Elchardus (2002) heeft waargenomen, of sterker nog, de *spektakel-democratie* die Marres (2003) ziet, zijn intrede te doen. Bij politieke spelprogramma's is het voor iedereen duidelijk dat ze een publiek hebben van consumerende toeschouwers, die de loop van de programma's door middel van het uitbrengen van hun stem beïnvloeden op de wijze die hen op dat moment het best bevalt. Uit het voorafgaande blijkt dat het gangbare beeld van de politiek, geëxpliciteerd of verondersteld, hiermee correspondeert. De politiek begrijpt burgers (kiezers) als een publiek dat behaagt dient te worden; de kiezers begrijpen zichzelf als toeschouwers bij het politieke spel. In spelprogramma's wordt, zoals gezegd, het politieke proces binnen het spel verregaand blootgelegd. Politieke partijen stellen dat ze naar transparantie streven, dat ze dat aan de kiezer verplicht zijn. Het *Big Brotherhuis* is het summum van transparantie, waarin vrijwel alles wat er tussen de bewoners plaatsvindt zichtbaar is voor het publiek. Daarmee is een ontwikkeling te zien van Tweede Kamer naar Big Brotherhuis, en weer terug. Momenteel is in Engeland zelfs letterlijk een MP (George Galloway) woonachtig in het Engelse Big Brotherhuis. Recent was hij bijvoorbeeld op televisie te zien terwijl hij zich gedroeg als een kat, die (virtueel) eten likte uit de handen van een vrouw. In Engeland is hierover momenteel een debat gaande, omdat hij voor het publiek momenteel niet aanspreekbaar is als MP en hem aldus verweten wordt dat hij zijn werk niet doet. Hij verdedigt zich echter door te stellen dat hij op deze manier een publiek voor de politiek interesseert dat daarvoor normaal gesproken niet warm loopt. Zo ver is het in Nederland niet, maar hier wordt door politici wel reeds blijk gegeven van een ervaren concurrentiedruk met gepolitiseerde spelprogramma's tijdens de gemeenteraadsverkiezingen van 2006. De Haagse wethouder Heijnen stelde onlangs in relatie tot de verwachte lage opkomst bij de verkiezingen: 'Je moet knokken tegen dingen als *Big Brother* en *Idols*.'¹⁷ Voorzover mensen wegzappen van de politiek, betreft dit een *verplaatsing van de politiek* in de richting van gepolitiseerde spelprogramma's.

Conclusie: het democratisch spektakel van de (des)integratie

Wat we constateren is dus niet slechts de opname van spelelementen in de politiek en omgekeerd de politisering van spelprogramma's. Het gaat veeleer om een opname van spelelementen in de politiek die op hun beurt al reeds gepolitiseerd zijn. Er is dus sprake van een zekere dialectische relatie tussen spel en politiek. Ten slotte moeten we ons afvragen wat nu de relatie is tussen met name het derde kenmerk van de hier geanalyseerde televisieprogramma's ('het is de spelgemeenschap die in het spel voortdurend op het spel staat') en het publiek. Wat dit in de context van dit artikel pregnant duidelijk maakt, is dat de spellen die dit kenmerk bezitten een fascinatie met de politieke organisatie van een gemeenschap en met conflict binnen zo'n gemeenschap verraden. De gemeenschap is in de programma's veel (zoals bij *The Weakest Link* en *Trumps Troonopvolger*, *Expeditie Robinson*) of zelfs bijna voortdurend (zoals bij *Big Brother*, *Temptation Island*, *Paradise Hotel*) onderwerp van reflectie. Het gaat hier met andere woorden om reflexieve gemeenschappen, om gemeenschappen die reflecteren op hun welzijn, en om gemeenschappen die als gevolg van de interne en externe druk die erop uitgeoefend wordt, gedoemd zijn in die reflexiviteit ten onder te gaan. Precies die steeds dreigende teloorgang van de spelgemeenschap, en alle conflict en conflictbemiddeling die ermee gepaard gaan, ofwel alle reflexiviteit ervan ten aanzien van een dreigende ondergang, vormen de attractiviteit van deze programma's voor het publiek, dat kennelijk een fascinatie voor (des)integratie heeft. Niemand kijkt *Big Brother* of *Expeditie Robinson* om te zien of de bewoners de spelletjes en testen wel goed spelen dan wel ondergaan. Dat geldt ook voor programma's waar het spel compleet met het reguliere sociale leven verweven is, zoals in *Mijn Vrouw*, *Jouw Vrouw* (waarin vrouwen enkele dagen een ander huishouden onder handen nemen en aldus spanningen ontstaan binnen gezinnen) of in *Mijn Vieze Vette Verloofde* (waar iemands familie zo lang mogelijk voor de gek gehouden moet worden en akkoord moet gaan met een onwaarschijnlijk huwelijk om veel geld te winnen). Het is de reflexiviteit ten aanzien van de dood van de gemeenschap die de attractiviteit vormt. Er bestaat een fascinatie met de (des)integratie van spelgemeenschappen, en deze fascinatie wordt precies ook binnen de politiek zichtbaar in de aandacht die de thema's 'veiligheid' en 'integratie' krijgen. Juist in die thema's wordt de maatschappelijke reflexiviteit ten aanzien van een mogelijke dood van de gemeenschap of een maatschappelijk einde zichtbaar. De politieke prioriteit van 'integratie' is in die zin, wanneer ze niet internalistisch beschouwd wordt, evenzeer teken van een fascinatie met (des)integratie. De observatie is dan dat er een maatschappij bestaat die hyperreflexief omgaat met haar eigen verval en (des)integratie. In dit licht is sociologisch te duiden dat integratiezaken sinds 2002 onder het Ministerie van Justitie vallen. Integratie, net als veiligheid, is een kernconcept in relatie tot de bedreiging van de gemeenschap. Andere indicatoren voor de maatschappelijke fascinatie

met het collectieve verval en einde zijn de identiteitsvraagstukken die tegenwoordig veelvuldig voorkomen, bijvoorbeeld als het gaat om de 'waarden en normen' die bij Nederland en Nederlands burgerschap horen, of om de culturele en historische canon. De aandacht voor burgerschap in het algemeen raakt tenslotte aan de relatie tussen publiek en politiek. Ook in deze relatie ziet vooral de politiek (zie: Van Gunsteren en Andeweg 1994) tekenen van verval. De aandacht voor de 'kloof' tussen burger en politiek is teken van eenzelfde fixatie op verval van de gemeenschap als de fascinatie van het kijkerspubliek met de paradoxale spelgemeenschappen in televisieprogramma's. En de oplossingen waar de politiek mee komt om de vermeende kloof te overbruggen, zijn van het soort dat inmiddels is geïncorporeerd in de televisiecultuur. Iedere politieke poging meer inhoud te geven aan politieke participatie door middel van nieuwe vormen van stemmen lijkt daarom in zijn eigen staart te bijten: stemmen wordt steeds meer: wegstemmen. Deze combinatie van drama- of spektakeldemocratie en toeschouwersdemocratie wordt een klucht waarin de politiek zich modelleert naar op hun beurt op de politiek geënte televisieprogramma's. De politiek maakt zich daarin druk om maatschappelijke integratie, veiligheid en de kloof tussen politiek en publiek, terwijl dat publiek van de politiek wegzapt naar programma's waarin het geniet van de desintegratie van politiek defecte spelgemeenschappen.

Noten

1 De auteurs danken Marguerite van den Berg en de redactie van *Sociologie* voor waardevolle opmerkingen. De verwerking ervan is geheel voor rekening van de auteurs.

2 Net zoals bijvoorbeeld bij veel sporten, en in tegenstelling tot bijvoorbeeld gezelschapsspellen.

3 www.expeditierobinson.net

4 <http://www.temptationisland.vt4.be>; <http://www.veronica.sbs.nl/modules.php?/name=special&site=televisienieuws&sid=3126&rubrieknaam>.

5 <http://www.temptationonfox.com>.

6 Behalve in de finale van 2005.

7 Het is de moeite waard je af te vragen waar het idee van de kloof tussen burger en politiek vandaan komt. Onze suggestie is dat hij vooral uit de politiek zelf en van opiniepeilers komt. Laatstgenoemde hebben duidelijk belang bij een dergelijke kloof, of bij het zich vastzetten in de hoofden van politici van de gedachte dat een dergelijke kloof bestaat. Het reeds geciteerde artikel uit het *NRC* van 03-12-2005 haalt Maurice de Hond aan, die opmerkt dat de politiek de burgers te weinig stem geeft, en dat burgers bestuurders en politici niet meer vertrouwen. 'En als de kloof groter wordt, neemt de kans op een crisis toe,' aldus De Hond. Ook Frits Spangenberg, directeur van onderzoeksbureau *Motivaction*, meent dat de politiek open moet staan voor de burgers. Dat wil zeggen dat er systematisch onafhankelijk onderzoek moet worden gedaan. De reden hiervoor zou zijn dat burgers steeds minder voorspelbaar zijn. Onderzoeksbureau's varen wel bij (het geloof in) de kloof tussen politiek en burger, want het is deze kloof die hen onmisbaar maakt. Het hoeft derhalve geen verbazing te wekken dat ze de angst onder politici voor de onvoorspelbare en ongrijpbare burger voeden. De gedachte dat opinieonderzoek nodig is, omdat burgers minder voorspelbaar zijn, veronder-

stelt overigens dat de politiek op zijn minst mede georganiseerd moet worden rond voorstellingen met betrekking tot de preferenties van de bevolking – een dubieuze vooronderstelling. Merk tenslotte op dat als politici gelijk zouden hebben met hun idee van de (groeierende) kloof tussen politiek en burger, het met die kloof tegelijk nog wel mee moet vallen – anders zouden ze hem immers niet opgemerkt hebben.

8 Sjirk Kuijper, “Elektronische speeltjes’ moeten de politiek weer dichterbij de mensen brengen”, in *Trouw*, 23-10-1992.

9 Menno Hurenkamp, “De sociaal-democratie achter de decoder”, in *Het Parool*, 21-09-1996.

10 Jeroen van der Kris, “Hallo, bent u daar nog?; Vakbond, partij, omroep en krant op zoek naar hun achterban”, in *NRC*, 2-10-2004.

11 Aldus wordt hij geparafraseerd in Petra de Koning, “Pak die stemmen dan!; Opiniepeilers nemen politici graag bij de hand”, in *NRC*, 03-12-2005.

12 “D66: wij voeren een saaie campagne”, in *NRC*, 21-02-1995.

13 Geciteerd in Raoul du Pré, “Eerste slag is veel waard in de verkiezingsdebatten; Verkiezingen”, in *De Volkskrant*, 03-01-2003.

14 Zie bijvoorbeeld het reeds geciteerde artikel van Petra de Koning uit het *NRC* van 03-12-2005.

15 Egbert Kalse en Mark Kranenburg, “Retour Den Haag-Brussel”, in *NRC*, 17-05-2004.

16 Petra de Koning, “Pak die stemmen dan!”, *NRC*, 03-12-2005.

17 ‘Politiek knokt tegen Idols’. *Metro*, maandag 6 februari 2006, p. 4.

Literatuur

- Badiou, A. (2003) Philosophical considerations of the very singular custom of voting: an analysis based on recent ballots in France. *Theory & Event* 6(3).
- Beus, J. de (2002) *Na de beeldenstorm: Een beschouwing over de werking van de toeschouwersdemocratie in Nederland*. Voordracht in het kader van de Eddy Hillesumlezing 2002. Heerde: Uitgeverij Langhout & De Vries.
- Caillois, R. (1958) *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Parijs: Gallimard.
- Deschouwer, K. en P. Lucardie (2003) Partijen en partijsystemen in Nederland en Vlaanderen. *Sociologische Gids* 50(2), 131-155.
- Elchardus, M. (2002) *De dramademocratie*. Tiel: Lannoo.
- Elzinga, D.J. en G. Voerman (2002) *Om de stembus: Verkiezingsaffiches 1918-1998*. Groningen: rug.
- Gunsteren, H. van en R. Andeweg (1994) *Het grote ongenoegen: Over de kloof tussen burgers en politiek*. Haarlem: Aramith.
- Huizinga, J. (1997 [1938]) *Homo Ludens. Proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur*. Amsterdam: Pandora.
- Lefort, C. (1992) *Het democratisch tekort: Over de noodzakelijke onbepaaldheid van de democratie*. Amsterdam: Boom.
- Luhmann, N. (1993) *Das Recht der Gesellschaft*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Lyotard, J.F. (1987) *Het postmoderne weten: Een verslag*. Kampen: Kok Agora.
- Marres, N. (2003) Beter productief wantrouwen dan misplaatst vertrouwen: Over de politieke verdiensten van media-affaires. *Krisis. Tijdschrift voor empirische filosofie* 4(1), 36-52.
- Pascal, B. (1976) *Pensées*. Mercure de France.
- Thoreau, H. D. (1993) *Civil disobedience and other essays*. New York: Dover Publications.
- Wolin, S. (2004) *Politics and vision: Continuity and innovation in Western political thought*. Princeton: Princeton University Press.