

De Regels van het Spel; een reflectie op ‘Publish or Perish’

Hilco van Elten, Ivo De Loo

Received 6 December 2025 | Accepted 28 February 2026 | Published 22 May 2026

Samenvatting

Spel is een nuttige bezigheid, en misschien zelfs een voorwaarde voor beschaving en creativiteit, betoogt de cultuurhistoricus Johan Huizinga in zijn boek *Homo ludens* (Huizinga 1938, 2008). Daarnaast beweert hij dat de mens spel nodig heeft om bij te komen van het echte leven. Een voorbeeld van zo'n spel is het recent uitgebrachte spel ‘Publish or Perish’, dat de cultuur rond het publiceren van wetenschappelijke artikelen uitvergroot en op prikkelende wijze tegen het licht houdt. Dit artikel schetst een beeld van de verschillende facetten van het spel en het positieve rimpeleffect dat hiervan uit kan gaan voor (met name) de academisch gevormde spelers ervan.

Relevantie voor de praktijk

Het spel ‘Publish or Perish’ legt op satirische en deels cynische wijze de absurditeit van academisch publiceren en het idee van academische excellentie bloot. Het nodigt academici uit tot reflectie, maar zonder de zwaarte van zelfkritiek.

Trefwoorden

Publish or Perish, academisch publiceren, academische excellentie

1. Inleiding

Johan Huizinga beweert in zijn boek *Homo ludens* (1938, 2008) dat de mens spel nodig heeft om bij te komen van het echte leven. Dat is mogelijk, maar dan dient het spel een duidelijk begin en einde hebben, en te verlopen volgens vaste regels die voor alle deelnemers vooraf helder zijn. Bovendien moet iemand te allen tijde in en uit het spel kunnen stappen. Op dat moment kan een spel een eigen werkelijkheid vormen naast die van het dagelijks bestaan. Het spel is hier ook mee verweven, maar overlapt hiermee niet.

Spel is volgens Huizinga tevens een drager van cultuur en rituelen: “sinds langen tijd ben ik steeds stilliger tot de overtuiging gekomen, dat menselijke beschaving opkomt en zich ontplooit in spel, als spel” (Huizinga 1938: 27; 2008: 26). Dit hebben wij zo ervaren tijdens het spelen van het recent uitgebrachte spel ‘Publish or Perish’.¹ Het is een spel dat de cultuur rond het publiceren

van wetenschappelijke artikelen uitvergroot en op de hak neemt. De website van het spel stelt in dit kader dat:

“‘Publish or Perish’ is a humorous party game created by Max Hui Bai that satirizes the challenges of academic publishing, where players race to publish absurd research, while sabotaging each other” (Hui Bai 2025).

Voor een deel van de lezers van dit blad zal het dagelijks leven (in elk geval het werkzame gedeelte daarvan) bestaan uit het werken aan een universiteit of andere onderwijsinstelling. De laatste dertig jaar is, mede onder invloed van *New Public Management* (NPM) principes en de opkomst van de ‘corporate universities’ (Berg and Seeber 2016), publiceren in zogenoemde, vaak door universiteiten zelf aangewezen ‘toptijdschriften’, steeds

meer gezien als de hoogste graad van academische excellentie, en dé manier om vooruit te komen in de wetenschappelijke wereld. Deze opvatting heeft geleid tot een – op z'n minst – eenzijdige kijk op wat het betekent om een 'goed' academicus te zijn (Chatterjee et al. 2020; Humphrey et al. 2011).

2. Definities van academische excellentie

Gangbare definities van academische excellentie zijn evenwel niet meer en niet minder dan sociale constructen die onderhevig zijn aan de tijdgeest. Toch zijn er genoeg academici die deze standaarden internaliseren, najagen en het als een persoonlijk falen ervaren wanneer ze bepaalde opgelegde doelen niet halen. Sterker nog, zo worden ze ook vaak door hun direct leidinggevenden bejegend, soms op het onmenselijke af (Humphrey et al. 2011). Daardoor ontbreekt vaak het relativiseringsvermogen dat nodig is om in te zien dat publiceren weliswaar belangrijk is in het wereldje, maar nog meer zaken mogen meespelen om iemands carrière (mogelijkheden) op waarde te schatten. Recente berichten over universiteiten die zich terugtrekken uit *rankings* en afstappen van keiharde publicatie-eisen wijzen erop dat er weer wat relativiseringszin terugkeert in het land van de academiën (zie ook Verhaeghe 2012, 2015).

In zo'n landschap, waar het principe van (veel) publiceren of je carrière teloor zien gaan centraal staat, werkt het bijzonder verfrissend als er een spel verschijnt dat (niet geheel toevallig) ook 'Publish or Perish' heet, en dat op satirische en deels cynische wijze de absurditeit van het idee van academisch publiceren en academische excellentie blootlegt. Het spel heeft daarmee een directe link met het dagelijks leven, maar overlapt hiermee niet volledig, net zoals Huizinga dat stelt. Het is via *crowdfunding* tot stand gekomen, en is zoals gezegd ontwikkeld door Max Hui Bai (tevens een academicus).

3. Hoe het spel gespeeld wordt

'Publish or Perish' wordt idealiter gespeeld met drie tot zes spelers (wij hebben het eerst getest met twee deelnemers, wat evengoed werkte als een volgende testronde met een derde speler). Het doel is om zoveel mogelijk publicaties binnen te halen, door willekeurige theorieën en data te combineren en zo nieuwe inzichten te claimen die de wetenschap vooruit zullen helpen, en die ogenschijnlijk ook belangrijke praktische implicaties hebben. Deze publicaties staan op manuscriptkaarten met daarop een aantal te behalen publicatiepunten, waarvan spelers er in het spel zoveel mogelijk binnen dienen te halen. Ze betreffen veelal volstrekt bizarre onderwerpen in fictieve 'toptijdschriften' met namen die op de lachspieren werken. Een voorbeeld is een spraakmakende '5-punter' in het illustere tijdschrift *Imperial Journal of Political*

Economy' over 'The Economics of Building a Death Star: Financial Ruin in a Galaxy Far, Far Away'. Star Wars-liefhebbers zullen kunnen waarderen dat deze paper zich qua theoretisch kader baseert op 'Darthnomics'. Ook suggesties voor vervolgonderzoek mogen niet ontbreken op de kaarten; zo worden er bijvoorbeeld aanbevelingen gedaan om operationele risico's in het heelal te mitigeren door middel van glutenvrije laserstralen, afgevuurd door ecologisch verantwoorde ruimteschepen. Dit is slechts één artikel in een lange, lange reeks immer vergezochte artikelen waarvan nut en noodzaak boven alle twijfel verheven zijn... of lijken te zijn. Het spel bestaat naast de manuscriptkaarten uit actiekaarten die aangeven wat een speler doen kan om vooruit te komen (dataverzameling, data-analyse, schrijven, literatuur verzamelen, theoretiseren), en non-fictie trivia-vragen waarmee iemand andere spelers kan ophouden (zoals de vraag hoe de bikini aan haar naam komt). Wie als eerste vijf publicaties in toptijdschriften weet te realiseren (goed voor minimaal twintig punten) én daarbij de meeste citaties verzamelt, wint het spel. Bij iedere publicatie is het verplicht dat de rest van de tafel nauwelijks welgemeend applaudisseert en zegt: "Gefeliciteerd met je publicatie!". Het achterwege laten van dit eerbetoon aan een gerespecteerde collega die er weer een publicatie bij heeft, heeft onmiddellijke gevolgen voor de eigen academische carrière; het kost publicatiepunten en heeft daarmee een negatief effect op iemands aanzien in de academische gemeenschap.

3.1. Presentatie en feedback

Aan het einde van het spel houdt elke speler een monoloog van één minuut (die gerust stukken langer mag duren), waarin hij of zij de (niet-bestaande) rode draad in het 'eigen onderzoek' presenteert zoals die voortkomt uit de behaalde publicaties. Dat kan impliceren dat er artikelen aan elkaar gepraat dienen te worden, variërend van een statistische studie die aangeeft hoe zombies zich te goed doen aan fastfood, tot etnografische studies van mensen die doorsliepen tijdens revoluties. Ook deze stap is van betekenis voor de carrière ladder; het is mogelijk om de 'theoretische innovatie'-award of een specifieke aanmoedigingsprijs ('the almost there award') in de wacht te slepen. Na deze presentatie van de eigen onderzoekagenda is het aan de andere spelers om zich als een kritische reviewer te gedragen en hun collega op ongevraagde feedback te trakteren, waarbij ze alle registers open mogen trekken – en dan bij voorkeur absurde. Ook hiermee zijn punten te verdienen, waarbij de scherpste reviewer de 'snarkest reviewer award' in de wacht kan slepen.

3.2. Relativeringsvermogen en humor

Het spel kent veel vrijheidsgraden in de verdere aanpak en laat zich ondanks de beperkte instructies die zijn meegeleverd, prima spelen. Het is daarnaast ook nog eens fraai vormgegeven, en zit in een mooie box die doet denken aan de omslagen van dissertaties van met

name Britse universiteiten. Wij vonden het spel bijzonder herkenbaar en gewoon leuk om te spelen – luchtig ook. Een stevige mate van beroepsdeformatie met een goed gevoel voor humor zijn wel belangrijke vereisten om het spel te kunnen appreciëren. Degenen die denken dat academische excellentie objectief in kaart te brengen is, dat wetenschappelijk publiceren de alfa en omega van iedere academicus moet zijn, en/of dat het universitaire levens is van vriendjespolitiek, moeten dit spel vooral niet spelen. Het had ons niet verbaasd als het spel daarom van een ‘*don't try this at home*’-waarschuwing was voorzien. Het zet alle clichés van academisch publiceren op zijn kop en werkt daarmee bijzonder relativerend, zonder daarbij te vervallen in een sfeer van negativiteit of lethargie. Hoewel het spel weinig specifieke accounting-invalshoeken heeft, zijn er wel enkele trivia-vragen uit dat veld opgenomen. Ook voor accountingonderzoekers kan dit spel daarmee een feest zijn om te spelen. Maar bij wie met frustratie aan het spel begint, zal die frustratie gaandeweg mogelijk nog groter worden, ‘*Darthnomics*’ ten spijt.

Met twee spelers duurde een spelronde ongeveer een half uur; met meer deelnemers is dit langer (het duurde een uur met drie spelers; het spel kan maximaal met zes personen worden gespeeld). Hoe dan ook: het staat garant voor een bont avondje vertier voor degenen die het academisch leven van een afstandje kunnen beschouwen. Vertier dat wij iedereen gunnen die met een beetje humor naar zijn of haar eigen bestaan als academicus kan kijken – of dat nog wil leren.

4. Uitnodiging tot reflectie

Dan terug naar Huizinga. Het is ontegenzeggelijk dat het academisch ‘bedrijf’ eigen rituelen, regels en competitievormen kent, precies de elementen die Huizinga (1938; 2008) ziet als kenmerken van het ludieke, van het spel. Wanneer een spel deze rituelen en structuren parodieert, houdt het de spelers een spiegel voor: het legt de vaak (deels) arbitrair tot stand gekomen mechanismen van peer review, impactfactoren en publicatiedruk bloot. Excellentie had ook best op een andere manier kunnen worden vormgegeven; en wat is überhaupt ‘excellentie’, en wie bepaalt dat? Heeft die persoon of die instantie per definitie ‘gelijk’? Hoe ‘excellent’ is hij of zij zelf eigenlijk? Dat soort inzichten en vraagstukken kunnen

confronterend zijn. ‘Publish or Perish’ maakt inzichtelijk hoezeer academici mee kunnen bewegen in een systeem dat niet altijd aansluit bij de intrinsieke motivatie die iemand heeft voor kennisontwikkeling en wetenschappelijk onderzoek doen. Daarmee roept het spel ook op tot reflectie. In die zin kan het frustrerend werken, omdat het de kloof benadrukt tussen een idealistisch beeld van wetenschap en de realiteit van het universitaire leven en de daarbij behorende eisen, die niet meer of minder zijn dan een set afspraken waar bij vlagen ‘gewoon’ van afgeweken wordt omwille van vaak politieke of (inter)persoonlijke redenen. Wellicht zou het spel onderdeel uit kunnen maken van het wervingsproces van aanstormende PhD-studenten. Bij wijze van een jobassessment dat een sneakpreview geeft van het academische leven achter de voordeur van kennis en intellectuele uitdagingen. Iemand die dan kan blijven lachen, heeft binnen de deuren van de universiteit misschien wel het beste leven.

5. Ruimte voor speelsheid

In dit louterende aspect ligt onzes inziens juist de kracht van een spel als ‘Publish or Perish’. In de tijdelijke speelruimte die het spel geeft, kunnen deelnemers afstand nemen van hun professionele identiteit. Het spel schept zo een veilige ‘zone’, waarin de serieuze wereld van het publiceren wordt omgevormd tot een karikatuur. Door die omkering ontstaat ruimte voor reflectie zonder de zwaarte van zelfkritiek: spelers lachen om manieren van doen en mechanismes die hun normaal gesproken stress zouden (kunnen) bezorgen. Zo’n ontlading werkt vaak bevrijdend. Het spel herstelt daardoor mogelijk voor een deel de speelsheid die in academische omgevingen vaak onder druk staat. Het herinnert wetenschappelijk onderzoekers eraan dat ook hun werk, hoe serieus ook, geworteld is in nieuwsgierigheid (en toeval en onzinnigheid), een houding die Huizinga als motor van cultuur beschouwt. Na het spel kan iemand dan wellicht met meer mildheid naar de fingerende publicatiesystematieken in zijn of haar werkomgeving kijken: niet omdat ze veranderd zijn, maar omdat men zichzelf tijdelijk uit de dwangmatigheid en ernst daarvan heeft losgemaakt. Hierdoor wordt het mogelijk eenvoudiger om met frisse energie en meer relativeringsvermogen terug te keren naar de academische praktijk van alledag.

-
- **Prof. dr. I. De Loo – Ivo** is hoogleraar management accounting & control aan Nyenrode Business Universiteit.
 - **Dr. H.J. van Elten – Hilco** is universitair hoofddocent management accounting & control aan de Vrije Universiteit Amsterdam.
-

Noot

1. Zie <https://get.thepublishorperishgame.com> (Hui Bai 2025).

Literatuur

- Berg M, Seeber BK (2016) Slow professor: Challenging the Culture of Speed in the Academy. In: *Slow Professor: Challenging the Culture of Speed in the Academy*. <https://doi.org/10.3138/9781442663091>
- Chatterjee B, Cordery CJ, De Loo I, Letiche H (2020) The spectacle of research assessment systems: Insights from New Zealand and the United Kingdom. *Accounting, Auditing & Accountability Journal* 33(6): 1219–1246. <https://doi.org/10.1108/AAAJ-01-2019-3865>
- Hui Bai M (2025) [November 29] The Publish or Perish Game. <https://get.thepublishorperishgame.com>
- Huizinga J (1938, 2008) *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. <https://doi.org/10.5117/9789089640031>
- Humphrey C, Lukka K, Cassell C, Lee B (2011) *(AC) Counting Research: The Value of a Holistic Understanding*. Routledge. <https://research.manchester.ac.uk/en/publications/ac-counting-research-the-value-of-a-holistic-understanding>
- Verhaeghe P (2012) *De neoliberale waanzin: flexibel, efficiënt en gestoord*. VUB press – Academic and Scientific Publishers. <https://doi.org/10.21825/uvm.v25i3.1764>
- Verhaeghe P (2015) *What About Me? The Struggle for Identity in a Market-Based Society*. Scribe Publications Pty Ltd. <https://doi.org/10.18529/psychoanal.2017.28.1.15>