

Ethiek

Lesbrief PLAYFUL 3-5

Evert Hoogendoorn & Matthew Groen

Inleiding

Games en ethiek

Games zijn de afgelopen jaren in snel tempo een van de meest populaire vormen van entertainment geworden. Als iets in een korte tijd heel populair wordt, zijn er natuurlijk ook mensen die zich grote zorgen maken over die nieuwe ontwikkeling. Vaak als mensen ergens enthousiast over zijn, is er ook een groep te vinden die dat helemaal niets vindt. Bij games is dat niet anders. In de discussie tussen de voor- en tegenstanders van een game komen veel ethische vraagstukken op tafel.

Ethiek

Ethiek is een verzamelnaam voor vragen die met goed en kwaad te maken hebben, normen en waarden, moraal en andere vergelijkbare termen. Soms gaat de ethische discussie over games in het algemeen. Vaak wordt er ook over een klein onderdeel van games gepraat, zoals geweld in games, de manier waarop vrouwen worden afgebeeld en behandeld of politieke ideologieën.

Er is veel onderzoek gedaan naar de effecten van games op de spelers. Maar ondanks al die onderzoeken weet nog niemand precies hoe het echt zit. Sommige onderzoekers zeggen dat games de spelers agressief maken. Andere onderzoeken daarentegen claimen dat games juist een uitlaatklep kunnen zijn. Dit zou betekenen dat spelers die in games hun agressie kwijt kunnen dat in het gewone leven niet meer doen en daar dus minder agressief zijn. Over het algemeen wordt tegenwoordig aangenomen dat het effect van games op de spelers niet anders is, dan het effect dat televisie of film heeft op de mensen die daar naar kijken, of het effect van boeken op de lezers ervan. Mensen worden soms beïnvloed door media, en iedereen heeft media die hij wel of niet leuk vindt. Of je nou van lezen houdt of van games, het maakt niet uit.

Ethische vragen door de eeuwen heen

Als je naar de geschiedenis van verschillende media kijkt, blijkt dat ieder nieuw medium dezelfde reactie oproept bij het publiek. Op dit moment zijn er allerlei discussies aan de gang over ethiek in games, maar tien of twintig jaar geleden werden diezelfde discussies gevoerd over ethiek op televisie. Jaren daarvoor was dezelfde discussie aan de gang over film.

Socrates, een filosoof uit het oude Griekenland, zei dat het schrift een heel gevaarlijk medium was. Mensen zouden alles op gaan schrijven en niets meer zelf onthouden of bedenken, ze zouden dom worden.

Het is wel grappig dat we dit nog weten omdat een van zijn leerlingen, Plato, dit opgeschreven heeft ergens tussen 424-347 voor Christus. Plato vond het schrift niet gevaarlijk. Hij was ervan overtuigd dat het schrift erg onhandig was. Als iets opgeschreven is, kan je het niet meer veranderen. Als je iets beters bedenkt dat je net hebt opgeschreven kan je er niets meer aan doen. Bovendien kan je als lezer niet meteen reageren op een tekst. Het is niet interactief.

Je hoort nu niemand meer zeggen dat je stopt met nadenken als je boeken leest. Toch wordt ditzelfde argument nog steeds gebruikt als kritiek op televisie en games. Dit is dus een terugkerende fase in de ontwikkeling van ieder nieuw medium en de verwachting is dat dit zal verdwijnen.

Dat wil niet zeggen dat de discussie erover zinloos is. Door er over na te denken ontwikkelt het medium zich verder. Als mensen kritiek hebben op games dwingen zij de mensen die games maken en spelen antwoorden te geven op hun vragen en dus beter na te denken over wat ze doen. Eigenlijk zou je kunnen zeggen dat de mensen die tegen games zijn, helpen om betere games te maken.

Games verbieden

Een bekend voorbeeld van de effecten die men snel aan games toeschrijft is de schietpartij die op 26 april 2002 plaatsvond in Erfurt in Duitsland. Daar schoot een leerling die van school was gestuurd 18 mensen dood. Waarom de jongen dat precies deed weet niemand, want voor hij gearresteerd kon worden pleegde hij zelfmoord. Nog voor het onderzoek was afgerond stelde een Duits politicus echter voor om het spel Counterstrike te verbieden. De dader zou dat spel veel gespeeld hebben en daardoor deze aanslag hebben gepleegd. Ondanks het feit dat er bij zo'n incident heel veel factoren een rol spelen, het onderzoek nog niet was afgerond en er nog heel veel onduidelijkheid was, werd toch het verband met games al gelegd. Er werden zelfs in de Duitse regering serieuze debatten gevoerd over het verbieden van spellen, in dit geval Counterstrike en soortgelijke games.

Counterstrike is uiteindelijk niet verboden, maar er is een leeftijd-systeem ontwikkeld voor games dat voor heel Europa

geldt. Het is vergelijkbaar met films waarop staat voor welke leeftijd een film geschikt is en waarom. Onder die leeftijd mag je zo'n spel niet kopen of huren. De game-makers beslissen zelf, naar aanleiding van een aantal richtlijnen, welke leeftijd ze op een spel zetten. Er is afgesproken dat de Europese regering controleert of de gamemakers dat goed doen.

Opdracht

Vragen over ethiek in games worden op allerlei niveau's gesteld. In het voorbeeld hierboven was er een discussie op regeringsniveau. Dat is een extreem voorbeeld, maar vergelijkbare discussies worden gevoerd op scholen, tussen spelers onderling, met ouders, enzovoort. Zelf heb je waarschijnlijk ook een mening over deze dingen. Beschrijf in maximaal 200 woorden hoe jij denkt over de ethiek in games.

Vragen die je jezelf kunt stellen zijn bijvoorbeeld:

- worden mensen agressief van games?
- Zijn normen en waarden in een game vergelijkbaar met de normen en waarden in de "echte" wereld?
- Zijn er positieve effecten van games aan te wijzen?

Motiveer steeds je antwoord.

Ethische vraagstukken

Geweld

In veel games komt geweld voor en moet je zelfs geweld gebruiken om je doel te bereiken. In een spel als Tekken (Namco, 1994) is het enige dat je kan doen vechten met je tegenstander. In andere spellen zoals RPG kan je soms kiezen om geen geweld te gebruiken, maar vrijwel alle spelers doen dat wel. Als je je doel bereikt door geweld te gebruiken wordt je er ook voor beloond. Je krijgt punten en vaak een leuke animatie te zien. De kritiek daarop is dat geweld goedgekeurd en gestimuleerd wordt. Sommige critici beweren zelfs dat het de speler leert hoe je het beste geweld kan gebruiken. Met andere woorden vinden zij dat je spellen kan gebruiken om geweld te trainen.

Game-makers brengen daar tegenin dat je in een spel geen mensen vermoord of verwond, maar pixels. Er heeft niemand pijn in een spel maar er veranderen pixels van kleur.

Bovendien zeggen zij dat het leuke van computerspelletjes juist is dat daar dingen kunnen en mogen die in het echt niet kunnen. Als je in een spel iets kapot maakt is dat een probleem, in een game kan dat gewoon. Om de een of andere reden vinden mensen dat leuk. Op een voetbalveld mogen ook dingen die op straat niet kunnen. Als je iemand in een drukke winkelstraat een schouderduw geeft mag dat niet, tijdens een voetbal wedstrijd wel.

In het spel Carmageddon (interplay, 1998) moest je als speler in een auto mensen doodrijden. Het was een van de eerste grote spellen dat als enige doel en mogelijkheid zo iets gewelddadigs had. Spellenspelers gebruikten wel geweld, maar altijd om een ander doel te bereiken. Carmageddon was echt "zinloos geweld". Na een heftige discussie in de media en een rechtzaak werd de maker uiteindelijk verplicht om het bloed van de slachtoffers van rood te veranderen in groen. Dit om te benadrukken dat het hier niet om mensen ging maar om game-karakters.

Ideologie

In bijna alle spellen zit een ideologie ook al zou je dat op het eerste gezicht niet zeggen. Welke ideologie er in een spel zit is vaak te herkennen aan de doelen die je moet halen en de manier waarop dat kan. In veel spellen is een van de doelen om zoveel mogelijk geld te verdienen. Geld als doel, of als middel om je doelen te bereiken is vaak een teken van een kapitalistische ideologie.

In de Sims (Maxis, 2000) moet je je karakters gelukkig zien te houden. Manieren om dat te doen

zijn bijvoorbeeld een goede baan, een groter huis, trouwen en kinderen krijgen, sport, hobbies enzovoort. Het wordt gebracht als een simulatie van het dagelijks leven, maar het is wel een maatschappij met westerse idealen. Er zijn ook culturen (ook in het westen) waar deze idealen niet gelden. Het nastreven van de idealen van deze culturen wordt in de game niet beloond. De maker heeft in dit spel niet geprobeerd om een ideologie uit te dragen, maar wilde gewoon een leuk spel maken. Maar toch zit deze ideologie erin.

Een veel extremer voorbeeld zijn de games die bijvoorbeeld door de Klu Klux Klan worden uitgebracht. Deze extreem rechtse organisatie maakt games waarin hun ideologie wordt uitgedragen. Discrimineren en geweld tegen minderheden wordt geïdealiseerd en beloond in deze spellen. Deze games zijn wel expres gemaakt om een ideologie uit te dragen.

Politiek

Ook politieke standpunten worden gebruikt in games. Bij oorlogsspellen is dat duidelijk, ze spelen vaak in een historische context en de politieke standpunten uit die tijd vormen de basis van het spel. America's Army (U.S.Army, 2002) is een spel dat specifiek gemaakt is met het doel om reclame te maken voor het Amerikaanse leger. Toen de aantallen mensen die zich aanmelden voor het leger begonnen te dalen eind jaren 90, besloot het Amerikaanse leger om een computerspel te maken. Daarmee konden ze reclame maken (propaganda) voor het leger zodat meer mensen zich zouden aanmelden omdat ze het computerspel zo leuk vonden. In het spel moet je eerst een training doen om te leren hoe je het spel moet spelen. Maar tegelijk laat het leger je allemaal dingen zien die zij willen dat je ziet. In het spel zelf moet je missies doen tegen niet-Amerikaanse vijanden. Amerikaanse politieke standpunten en idealen worden de dingen die de speler moet verdedigen om het spel goed te spelen. Opvallend is ook dat je in de multiplayer van dit spel tegen andere spelers kan vechten. Maar beide spelers zien zichzelf als de Amerikanen! Dus terwijl je zelf speelt als Amerikaan, ziet je tegenstander je als terrorist. De Palestijnse organisatie PLO maakt ook spellen waarin je een Palestijnse strijder kan spelen en tegen het Israelische leger vecht. Dit spel is erg populair onder Palestijnse jongeren. De PLO zet dit spel naar eigen zeggen in als een van de middelen om haar politieke standpunten over te brengen op jongeren.

Gender

Gender is Engels voor geslacht. In de ethische discussie over games wordt deze term gebruikt voor de verhoudingen tussen mannen en vrouwen met betrekking tot games. Vrouwen worden in games volgens de critici vaak afgebeeld als seksymbolen die ondergeschikt zijn aan de man. Lara Croft uit Tomb Raider (Eidos Interactive, 1996) was de eerste bekende vrouwelijke hoofdpersoon in een game. Sindsdien zijn er velen gevolgd, maar die zijn geen van alleen zo populair geworden als Lara. Die heeft, hoewel ze niet echt bestaat, de status van superster bereikt. Ze zag er sexy uit maar was wel de hoofdpersoon in de game. Ze was een sterke vrouw die hield van actie, en bleek toen de game uitkwam erg populair bij vooral mannen.

Een ander gender-onderwerp speelt zich niet in de game zelf af, maar bij de spelers. Mannen spelen veel meer dan vrouwen. Dat heeft tot gevolg dat gamemakers liever spellen maken voor mannen omdat je er dan meer van kan verkopen. Aan de andere kant zouden vrouwen wel eens veel meer kunnen gaan spelen als er maar goede spellen voor vrouwen gemaakt zouden worden. Hoe die spellen er precies uit zouden moeten zien weet niemand, maar er zijn MMORPG's waar al meer dan de helft van de spelers vrouwen zijn.

In deze MMORPG's doet zich ook nog een ander verschijnsel voor. Omdat spelers daar real-time tegen en met elkaar spelen komen daar het genderprobleem in de game en het genderprobleem van de speler bij elkaar. Het blijkt dat mannen in een spel zich heel anders gedragen tegen vrouwen dan tegen mannen. Het is voor een vrouwelijk karakter veel makkelijker om contact te maken met een ander karakter in de game dan voor een mannelijk karakter. Mannelijke karakters zijn ook eerder geneigd om spullen te delen, weg te geven of goedkoop te verkopen aan een

vrouwelijk karakter. Als de speler denkt dat hij met een vrouw te maken heeft gaat hij zich kennelijk anders gedragen. Veel spelers hebben dan ook meerdere karakters om mee te spelen. Om te vechten een man, om te onderhandelen, of iets op een andere manier voor elkaar te krijgen, een vrouw.

Opdracht:

Kies een spel dat je zelf graag speelt of goed kent. Onderzoek met de bovengenoemde termen welke ethische vragen je kan stellen over die game. Beschrijf in 300 woorden welke vragen dat zijn en waar ze in het spel voorkomen. Beschrijf ook of je ze allemaal gezien had terwijl je het spel speelde, of dat ze verborgen zaten in het spel. Speel je het spel nu anders? Ben je het met alle dingen in het spel eens? Hebben ze invloed op je gewone leven?

Meer informatie:

Playful, Filmtheater 't Hoogt
www.playful.nl / www.hoogt.nl
hoogt 4, 3512 GW Utrecht
kantoor: 030-2312216
Educatie: Iris Bosman
Communicatie: Petra Orthel