

# DE KRITIEK OP VIDEOGAMES, met name inzake GEWELD

Gust De Meyer

## ***Videogames: de nieuwe zondebok***

Videogames lijken wel de nieuwe zondebok geworden te zijn voor alles wat er in de maatschappij vandaag de dag verkeerd loopt. Videogames worden in elk geval overladen met alle zonden van Israel. Niet alleen het vaak agressief spel is een doorn in het oog van de moraalridders, maar ook het feit dat videogames verslavend zouden werken, sexistisch of politiek incorrect gedrag zouden stimuleren, individualisme zouden bevorderen, niet alleen een geestelijke ondermijning maar zelfs een lichamelijke ondermijning zouden zijn van de gezondheid van de jeugd. Vooraleer over te gaan tot de geweld-problematiek, loont het de moeite even te blijven stilstaan bij de andere verwijten die geformuleerd worden aan het adres van videospellen, ook al omdat ze vaak gerelateerd worden met het geweldaspect.

Wat het verwijt van verslaving betreft kan het antwoord eenvoudig zijn. Videogames zijn verslavend. Dat maakt integraal deel uit van de aantrekkingskracht van het spel. Maar ook weer niet zo verslavend dat videogames spelen pathologische afmetingen zou gaan aannemen. Een videospel moet verslavend zijn in die zin dat de gameplay als zo plezierig wordt ervaren dat ze uitnodigt tot verder spelen, opnieuw spelen of het spel uitspelen.

Het volgende verwijt verdient wat meer uitleg. Videospellen zouden sexistisch zijn, een niet correct beeld inhaken van vrouwelijkheid en mannelijkheid. Ze worden trouwens meestal ook ontworpen door mannen. Meisjes zouden ook minder spelen dan jongens. Dat zou als een compliment aan het adres van vrouwen moeten beschouwd worden, wanneer men tenminste de kritiek zou beamen waarmee games overladen worden, ware het niet dat de kritikasters in de afkeer van meisjes voor het videospel toch ook een vrouwelijke achterstand ontwaren inzake gebruik van nieuwe informatie- en computertechnologie; videogames zijn tenslotte computers. Nu schijnt de achterstand van vrouwen inzake nieuwe informatie- en communicatietechnologie stilaan ingelopen te worden (in 1998 tekenden in de USA 49% vrouwen voor de aankoop van PC games, en 51% zelfs voor console titels; ook bijna de helft van online gamers zijn vrouwen). Wat blijft is het verwijt dat videogames ontworpen zijn voor de mannelijke leefwereld. Jongens spelen graag macho-spellen. Het beeld van de vrouw dat in videospellen wordt gepresenteerd klopt niet met de realiteit. Vrouwen worden gedegradeerd tot lustobject, tot vamp of heks. Gestereotipeerd dus en ook in traditionele rolpatronen gedrongen, van engelachtig slachtoffer dat moet gered worden (in Donkey Kong, bijvoorbeeld) tot sex-object. Madonna of hoer. Allemaal waar. Maar het verwijt kan gerelativeerd worden wanneer men er van uitgaat dat videospellen wellicht niet zozeer gespeeld worden omwille van de inhoud: welk karakter of personage daar op het scherm gemanipuleerd wordt via de joystick en welk karakter de handeling ondergaat is wellicht minder belangrijk. Zelda, Mario of Sonic the Hedgehog, het maakt niet uit, als het spel maar goed is. Videospellen kunnen dus in feite niet sexistisch of politiek incorrect zijn. Het gebrek aan realisme van de personages in het spel of hun elementaire, stereotiepe psychologische tekening situeert de inhoud helemaal buiten de reële wereld en dus ook buiten de daar heersende moraal. Het gaat om een allegorisch spel, om principes die geconfronteerd worden: het goede en het kwade, de held en het monster. Het is verre van duidelijk hoe de imaginaire, escapistische wereld van het videospel gerelateerd wordt door de spelers aan de echte wereld, nog minder hoe door de videospellen gepropageerde waarden ook worden geïnterioriseerd in

de speler. De gecontesteerde videospellen bieden in elk geval geen representatie van de werkelijke wereld. En voor diegene die vinden dat videogames toch minstens gedeeltelijk om de inhoud worden gespeeld, wat dan te denken van Lara Croft en haar opvolgsters? Waarom zou het erotiseren van vrouwelijke krijgers niet precies vrouwelijkheid kunnen promoten, al was het maar door het geslacht extra dik in de verf te zetten als verschil? Of vrouwen zelfbewustzijn kunnen geven, een gevoel van eigen macht? Door zo te redeneren is men evenwel opnieuw bezig naar de inhoud te kijken, en een rechtstreekse relatie te leggen tussen wat er op het scherm te zien is en de realiteit. Wellicht gaat het daar, zoals gezegd, minder om bij videospellen. Om die reden moet de intrede van Lara Croft ook niet als vernieuwend rolmodel aangeprezen worden, voor zover daar, bijvoorbeeld, bij feministisch geïnspireerde geesten behoefte zou aan bestaan. Dat Lara Croft moeilijke problemen oplost zonder daarbij een spier in haar aangezicht te vertrekken en daarom kan uitgeroepen worden tot vrouwelijk Girl power-rolmodel, wordt tegengesproken door het feit dat Tomb Raider minstens zo graag door jongens wordt gespeeld. Waarom zou Tomb Raider zo graag door mannelijke spelers gespeeld worden? Toch niet om zich te identificeren met Lara Croft? Uit een voyeuristisch mannelijk kijkplezier, misschien? Of worden mannen dan toch maar weer bevestigd in hun rolpatroon doordat ze denken via de joystick controle te kunnen uitoefenen over de vrouw? Niets van dit alles: Tomb Raider is een fantastisch spel, meer niet. Lara Croft hoeft niet tot rolmodel gebombardeerd te worden, evenmin als dat ze verantwoordelijk moet geacht worden voor vrouwelijke frustratie. Het is zinloos te blijven aanhouden dat Lara Croft een verkeerde beeldvorming (rondborstige wespetaille) zou inspireren bij mannen en vrouwen of vrouwen zou frustreren en tot anorexia zou leiden.

Uit een enquête uitgevoerd in Japan in 1997 (CESA - Computer Entertainment Software Association) blijkt dat vrouwen driemaal meer Pokémon als favorite titel rangschikken, verder verkiezen zij meer Crash Bandicoot, Super Mario games, Tetris, Parappa the Rapper, IQ (een puzzle spel) en Donkey Kong. Mannen verkiezen RPG's zoals Dragon Quest, driving games zoals Gran Turismo en beat-'em-ups zoals Tekken. De spellen waar vrouwen de voorkeur aan geven hebben, in tegenstelling tot de mannelijke straight-ahead genres, ofwel een hoog hersen-of puzzlegehalte, ofwel mooie personages, ofwel een eenvoudige bediening, of alle samen. Vrouwen zouden ook graag spellen zien waarin meer de nadruk ligt op conversatie, een soort chatting game.

Videospellen zijn vaak gericht op de biologisch-cultureel gegroeide verschillen tussen de sexen: inzake winnen versus verliezen (meisjes zouden niet zozeer geïnteresseerd zijn in de overwinning zelf, dan in wat er te winnen valt, meer gericht zijn op zelfverbetering, ondermeer naar het latere leven toe, in plaats van controle over anderen), inzake verovering versus verleiding of uitgekozen worden, inzake humor (meisjes zouden meer in humor op zich en op karakter en situatie gebaseerde humor gericht zijn dan op humor als het uitlachen van anderen), inzake avontuur (hoog gewaardeerd door meisjes maar momenteel al te jongens gericht), inzake puzzles (meisjes zouden meer geïnteresseerd zijn in het oplossen van puzzles en obstakels dan in het scoren van punten met het oplossen), ...

Wat is de te volgen tactiek in de gender-problematiek? Vanuit feministische hoek zijn drie strategieën denkbaar. Of, ten eerste, speciale games voor meisjes met, bijvoorbeeld, meer vrouwelijke karakters of zogeheten typisch vrouwelijke kenmerken (waarbij men uitgaat van de veronderstelling dat meisjes inderdaad anders zijn dan jongens, wat het verwijt van bevestiging van rolpatronen en stereotypering oplevert), vrouwen dus een eigen speelruimte geven waarin mannen uitgesloten worden (maar met mogelijk een bevestiging van heersende stereotypingen over vrouwen). Of, ten tweede, spellen die aan jongens en meisjes appeleren

in een unisex-benadering door genderstereotyperingen te overstijgen in een alternatief wereldbeeld, een unisex-aanpak dus met opheffing van het sekse-onderscheid (volstaat het dan vrouwen aan te zetten tot meer spelen van de huidige mannelijke spellen, met het risico dat hun eigenheid niet wordt erkend?). Of, ten derde, meisjes moeten de jongens kunnen verslagen op hun eigen terrein (cf. de Game Grrlz-beweging in d USA - [www.womengamers.com](http://www.womengamers.com)), dit wil zeggen op de typisch jongesachtige (aggressieve) spellen (waartoe meisjes dan wel dezelfde technologische toegang moeten hebben, met het verwijt dat de strijd gestreden wordt vanuit een mannelijk referentiekader); de laatste strategie kan gericht zijn op de versterking van de mannelijke pool in de vrouwelijkheid (en mogelijk leiden tot een superioriteitsgevoel) dan wel op het androgyne opheffing van het onderscheid (cf. gender-bending in cyberspace). Wat zijn dan uit deze drie benaderingen politiek correcte niet-sexistische spellen? Misschien moeten we gewoon dergelijk inhoudelijk representatiedenken, aanwezig in elk van de drie benaderingen, verlaten om ons te concentreren op de gameplay van het spel.

Is het trouwens de taak van games om jongeren op te voeden naar een ander maatschappelijk correct wereldbeeld, als ze al zouden kunnen opvoeden, of mogen ze zich niet beperken tot een vlucht uit de realiteit? Zelfs als men denkt dat games een band hebben met de realiteit, een verkeerd beeld opdringen, dan nog moet men openstaan voor de dubbele bodem, voor een parodiërende invalshoek. Idem voor het verwijt van racisme (al geeft Activision - Disney eind 1999 toe aan de druk van de Latijns-Amerikaanse gemeenschap in Los Angeles door een stereotiep voorgestelde Mexicaanse boef, sombrero, dikke zwarte snor en kogelhulzen rond zijn hals inclus, uit Toy Story 2 te verwijderen). Of het verwijt dat videospellen in feite een moderne vorm van colonialisering zouden zijn. Behalve enkele spellen die concreet naar landen of situaties, oorlogen en der gelijke verwijzen, spelen de meeste spellen zich af in een atemporele en aspatiale omgeving.

Het volgende verwijt. Videogames zijn a-sociaal, heet het, bevorderen individualisme. Ze leiden ertoe dat jongeren zich in hun kamer gaan opsluiten voor de gamesconsole, zich van de wereld gaan afsluiten, geïsoleerd worden. De terugkeer uit de virtuele wereld en het irreële spel naar de realiteit is pijnlijk. Videogames zijn het toppunt van individualisme. Ze worden individueel gespeeld, heet het. Alleen echter voor wie niet goed kijkt (en zijn eigen TV-gedrag nog niet heeft goed heeft bekeken: zouden de ouders niet langer voor hun TV liggen dan dat jongeren games spelen?). Games worden gespeeld in een gemeenschappelijk gedeelde ruimte, nu eens meer reëel dan weer meer symbolisch. In de arcades is een hechte reële gemeenschap aan het werk. De helden worden bewonderd, maar de beginnelingen worden er niet met de neus bekeken. Ieder speelt zijn spel op zijn manier. Zelfs thuis-spelers, als ze al niet met anderen samen spelen, spelen in feite in een virtuele gemeenschap van spelers. Daarbuiten wisselen zij informatie uit via het Internet, ontmoeten zij mekaar op de verkooppunten, lezen zij de gespecialiseerde magazines, ... (Wat het laatste betreft: videogames stimuleren het lezen al was het maar de instructie-manuals of de magazines). Onder vrienden of in clubs van hackers wisselen spelers hints uit (truukjes om, het spel, bijvoorbeeld, sneller te laten lopen, daarbij in de logica van het spel blijvend), of cheats (om verborgen eigenschappen van het spel op te sporen, die alleen de ontwikkelaar kent) of zelfs truukjes om actief in de spelcode in te grijpen als pokes (wijzigingen op de disc of in het geheugen van de machine om, bijvoorbeeld het aantal 'levens' te wijzigen) of patches (idem als pokes maar ditmaal op vele plaatsen tegelijk in het programma). Een levendige subcultuur dus. En is een algemeen aanvaard sociaal bordspel als Monopoly dan werkelijk een toonvoorbeeld van een 'gemeenschapsbevorderend' spel en niet eerder een kapitalistische brainwashing? Daar is het pas ieder voor zichzelf. En is de moord ook niet impliciet aanwezig

in het nobele schaakspel? Al lijkt het er op dat het videospel, in tegenstelling tot het 'gezellige' ouderwetse bordspel, een a-sociale bedoening is, in werkelijkheid vormen de spelers, en niet alleen de Internet-gamers of clan-gamers, een hechte gemeenschap. Zelfs al spelen ze reëel niet in dezelfde ruimte, symbolisch zijn de spelers geïntegreerd in een gedeelde sociale leefwereld.

Verslavend, sexistisch, politiek incorrect, asociaal ... en ook slecht voor de fysische gezondheid. Videogames wordt verweten de lichamelijke gezondheid van onze jeugd te ondermijnen. Het door medici reeds eind jaren zeventig vastgestelde Space Invaders-syndroom, achteraf ook wel de Nintendo-pols geheten of 'Nintendinitis', een ontsteking in de polsgewrichten, is het klassieke voorbeeld. De zogeheten repetitive strain injury ontstaat door constant dezelfde beweging uit te voeren met als gevolg ontsteking van spieren of pezen (ook bij knikkeren, bijvoorbeeld). Of de rug- en neklachten tengevolge van het langdurig zitten voor een computerscherm in een verkeerde houding. Een tekort aan beweging (overigens ook op de schoolbanken, bij de studie en bij TV-kijken) zorgt voor een tekort aan botaanmaak en een verhoogde kans op artrose. Of de vaststelling in Pediatrics (maart, 1998) dat Amerikaanse kinderen lijden aan overgewicht, met als één van de oorzaken: videospellen spelen in de plaats van te sporten. Of zelf epilepsie. Het is een feit dat een te lange blootstelling aan felle lichtprikkels - overigens ook van filmbeelden! - wel eens de hersenen in de war zou kunnen brengen en epilepsie-aanvallen zou kunnen teweegbrengen. Maar geen epileptische persoonlijkheid veroorzaken. Zoals met alles kan overdrijving negatieve effecten hebben. Duizeligheid of hoofdpijn is evenmin uitgesloten na uren lange spelsessies zonder onderbreking.

Allemaal waar. Maar is vele kritiek niet overdreven? En zijn vele verwijten niet ook toepasselijk op 'beschaafde' manieren van spelen? Met dit alles wil niet gezegd zijn dat de echte wereld er zou moeten uitzien zoals de wereld van videogames. Verre van. Maar de problematiek is in elk geval complexer dan politiek-correcte geesten willen doen geloven. Maar dit alles eigenlijk terzijde. Laat ons vanaf nu expliciet de aandacht richten op het vaak gewelddadig karakter van videogames en op de vraag of gewelddadige games ook agressie bevorderend kunnen werken.

## **Geweld**

De goegemeente heeft over het agressiepotentieel van games zijn antwoord klaar: een ondubbelzinnig ja. Videogames roepen een morele bezorgdheid op die doet denken aan de kritiek op video nasties in de jaren tachtig van de twintigste eeuw. Bij shootings in Amerikaanse scholen (het gekende voorbeeld van Columbine High School in Littleton waar begin 1999 12 scholieren door twee van hun medescholieren werden doodgeschoten) worden naast film (genre The Matrix) en rockmuziek (genre Marilyn Manson) onmiddellijk videogames aangewezen als mogelijke oorzaak. De media rapporteerden dat de daders in Columbine fans waren van Doom en Duke Nukem. In een PC Data Violence Survey bij 1.207 jongeren tussen 12 en 18 jaar en 1.513 volwassenen met kinderen in die leeftijdsgroep, uitgevoerd in de USA in mei 2000 antwoordden 28.3% van de ondervraagden positief op de vraag: 'Do you believe playing Doom had any impact on the Littleton teenager's decision to go on a killing spree in their high school?' 47.2% meende van niet en 24.4% wist het niet. Met de stelling 'If people play violent video games and violent computer games they are likely to become violent' is 8.6% het sterk eens, 34.7% enigszins eens, 25.2% sterk oneens en 31.5% enigszins oneens. De publieke opinie schijnt dus redelijk overtuigd dat gewelddadige videogames een agressieve invloed hebben (er wordt in elk geval niet over de hele lijn

gedacht dat ze hoegenaamd geen invloed zouden hebben). Iets anders is natuurlijk of dat ook zo is, beïnvloedbaar als volwassenen gemaakt zijn door het beeld dat van jonge killers annex videogame-verslaafden wordt geschetst in de media. Vooral volwassenen dan, want wanneer aan de jongeren, die tenslotte best hun eigen agressiebereidheid kunnen inschatten, wordt gevraagd wat er moet gedaan worden om dergelijke shootings te voorkomen, zegt maar 0.7% dat geweld in videogames moet verminderd worden (maar wordt wel duidelijk gepleit voor opvoeren van veiligheid op school en ook voor een minder gemakkelijke toegankelijkheid van wapens voor kinderen). Nochtans zijn in de gezinnen op grote schaal (40%) videogames met gewelddadige inhoud als Doom, Quake, Duke Nukem aanwezig. Al worden ze dan weer minder vaak ook daadwerkelijk gespeeld (17.2% minstens een keer per week tot dagelijks).

Videogames zijn, zegt men, vaak gewelddadig, soms zeer expliciet (denk aan Soldiers of Fortune, waarin lichamen op bloederige wijze worden uit elkaar geschoten en exploderen in bloederige onderdelen - fragmenteren (to frag in plaats van gewoon to kill) in het jargon). En ook al zijn bepaalde videogames, op het eerste gezicht, niet zo agressief, vaak zit er toch een agressieve ondertoon in verweven. Hoe lieflijk een spel als Pac-Man ook mag lijken - de speler moet zelf geen agressie plegen tegenover andere personages -, het gaat tenslotte nog altijd om 'binnenhappen', veroveren dus, en aggressors ontwijken om niet zelf gedood te worden. Wanneer men een dergelijke zeer brede opvatting van agressie hanteert, dan zijn natuurlijk bijna alle videospellen ergens gewelddadig, maar lang niet allemaal ook even problematisch voor de weldenkende burgers. Deze onproblematische spellen vormen dan ook veruit de meerderheid van het totale aanbod; men kijke er maar eens even de hitlijsten van best verkochte games op na. Slechts een zeer kleine minderheid zorgt voor controverse, namelijk door de overdreven aandacht die enkele spellen in de media krijgen. Daardoor ontstaat nochtans de indruk dat alle videospellen des duivels zijn en wordt videospellen zelf in een slecht daglicht gesteld.

De kritiek duidt vaak op het feit dat niet alleen het geweld als dusdanig overdadig aanwezig is in games, maar dat de aard van het geweld er vaak heel anders is dan, bijvoorbeeld, in films. Alhoewel men daar ook meer en meer voorbeelden van zogeheten gratuit geweld aantreft (Natural Born Killers, Pulp Fiction) zou in videogames elke mogelijke vergoelijkende rol van geweld (die men, bijvoorbeeld, nog wel in geweldfilms aantreft) verdwenen zijn. Geweld om het geweld. De geweld plegende held hoeft niet eens meer een goed doel voor ogen te hebben dat zijn dodelijke tocht nog enige zin zou kunnen geven. In games wordt geweld gepleegd omwille van het geweld, is geweld een doel op zich, geen middel om een doel te bereiken, niet eens meer een bediscussieerbaar doel (zoals bij Rambo), laat staan een nobel doel, of, erger nog (!), een moraal. In de plaats van hulpeloze mensen ter hulp te komen of tenminste te ontwijken, dient men ze omver te rijden om punten te scoren, zoals in Carmageddon. Samen met het gratuit geweld is meteen ook het onderscheid tussen de goeden en de slechterikken opgeheven.

Sprekende over Carmageddon, helemaal in de beginperiode van de arcadegames, in 1976 al, heeft een vergelijkbaar spel, namelijk Death Race, ook al voor hevige controverse gezorgd: in tegenstelling tot wat men zou kunnen denken zijn spelontwerpers altijd al gefascineerd geweest door de geweldthematiek en zijn spellen, arcadespellen destijds, van in de beginperiode onderwerp van allerhande kritiek geweest. Zo ook trouwens in 1987 toen Barbarian werd uitgebracht, het eerste echte gore-spel waarin met een zwaard hoofden konden worden afgehakt, die nadien nog eens als voetbal werden gebruikt.

Geweld dus om het geweld. Het voor film gemaakte onderscheid tussen ritueel geweld (geweld als doel op zich, visceraal, ongecompliceerd, stereotiep, spektakel-geweld) en symbolisch geweld (middel in een bredere context met oog voor de irrationele, contradictorische en existentiële thema's van het menselijk samenleven) of tussen, bijvoorbeeld, films als *The Terminator* of *Robocop*, enerzijds, en *Schindler's List*, anderzijds, kan ook toepasselijk zijn voor videogames. Geweld in videogames is, in tegenstelling tot de gebruikelijke voorstelling, niet altijd ritueel, gratuit of een doel op zich. Naast het ritueel geweld van de beat 'm' ups en shoot 'm' ups komt symbolisch geweld aan de orde, bijvoorbeeld, in vele adventure games.

## ***Gewelddadig? Ja!***

De kritiek is vaak een verstrengeling, een opeenhoping van verschillende theorieën, die nu eens meer dan weer minder op wetenschappelijk onderzoek zijn gebaseerd, en die niet nieuw zijn, die niet alleen voor videogames worden bovengehaald, maar die in het verleden reeds geformuleerd zijn in verband met de geweldthematiek in de media in het algemeen, voor film en televisie, bijvoorbeeld. Men kan natuurlijk terecht opwerpen dat videogames verschillen van de meest gewelddadige filmbeelden doordat de speler nu zelf geweld pleegt in een virtuele omgeving en niet gewoon meer naar het geweld kijkt. Dat is ongetwijfeld zo. Nochtans klinken in de kritiek op games niet alleen slechts de gekende theorieën door, deze gekende theorieën bieden ook een voldoende houvast voor games. Alleen wordt de problematiek uitvergroot in het kwadraat. Bijvoorbeeld, wanneer vroeger in verband met televisie de imitatie-theorie werd bovengehaald - kinderen imiteren gewoon wat ze op het scherm zien - dan kan deze theorie vandaag ook moeiteloos bovengehaald worden voor games, alleen nog in een extremere formulering: wanneer kinderen zelf kunnen doden in de virtuele wereld op het scherm (en niet alleen maar kijken) dan zullen zij hun videospelgedrag zeker gaan imiteren in de realiteit. De bestaande mediatheorieën over geweld kunnen dus probleemloos naar de wereld van videogames overgeheveld worden, waar het vermeende effect alleen nog maar zal aangedikt worden. Gewoon omdat de speler nu zelf interactief bezig is, zelf dus virtuele agressie pleegt. Op een ander punt hebben dan de klassieke media voorlopig nog een streepje voor: voorlopig is het bloed dat vloeit in games nog niet zo echt als het bloed dat vloeit in films. Maar met een alsmaar meer toenemend realiteitsgehalte van games lijkt de tijd aangebroken waarin virtuele snuff games (à la snuff movies) beschikbaar zullen komen.

Om een duidelijke kijk te krijgen op de geweld-problematiek is het absoluut wenselijk de heersende wetenschappelijke theorieën in het juiste kader te plaatsen. De volgende theorieën worden gehanteerd om de relatie tussen agressie in het reële leven en mediageweld te verklaren:

- De meest platvloerse theorie is de activatietheorie. Die stelt dat, een beetje vergelijkbaar met pornomateriaal of hooliganismegedrag, gewelddadig materiaal de consumenten in een verhoogde staat van opwinding brengt, zijn drifttoestanden verhoogt, welke dan een ontlasting vergen, liefst zo vlug mogelijk na de geweldconsumptie. Als de ontlasting van de drift niet kan zoals op het scherm gebeurt, dan zal ze gebeuren via plaatsvervangende agressie (bijvoorbeeld, in elkaar timmeren van de inboedel van een lunapark na het spelen van agressieve spellen). De activatietheorie staat ook bekend als de drukkettel-theorie: als de druk op de ketel te hoog wordt, moet het deksel er af springen.

- Stimulus-response theorieën stellen dat consumenten van geweld-inhouden, via conditioneringen, noodzakelijk geweld zullen plegen, wanneer maar voldoende beloningen zullen volgen op het aangeleerd geconditioneerd gedrag (of tenminste dit gedrag niet afgestraft wordt). Zoals de hond van Pavlov geleerd heeft bij elke stimulus een handeling te stellen waarvoor hij beloond wordt met voedsel, zo ook zullen geweldkijkers leren. Aggressie functioneert dus als een geconditioneerde reactie op bepaalde cues of aanwijzingsprikkelers uit de omgeving. Spelers hebben geleerd onvoorwaardelijk te reageren op geweldprikkelers. Deze causale theorieën vindt men verwoord in de gedachte dat wie altijd maar zijn wapen heeft leren richten in een videospel op anderen dat in de realiteit bijna vanzelf ook gaat doen, in de gedachte dat spelers getraind worden om te doden.

- De sociale leertheorie zegt dat mensen die agressie zien plegen door personen die daarvoor beloond worden (wat op een fictief niveau in games gebeurt) of althans niet bestraft worden, zelf een grotere bereidheid tot naäpen of immitatie van dit aggressief gedrag, of in elk geval een grotere aggressiebereidheid zullen ontwikkelen. Als een model zich aggressief gedraagt en daarvoor ook nog eens beloond wordt, met andere woorden, daarvoor sociale rechtvaardiging vindt, zullen de na-volgers van dat model zich ook aggressief gedragen. Wie media-aggressie consumeert zonder daarvoor afgestraft te worden, is bereid om medemensen aggressiever te benaderen.

De sociale leertheorie is dus een soort vervolg op de individuele conditioneringstheorie, maar dan in het kader van een ruimere gemeenschap. Zij stelt dat blootstelling aan mediageweld de consumenten over een langere periode socialiseert met de daarin verscholen waarden, normen en attitudes en dat ze dus conflicten in hun leven met geweld zullen gaan oplossen, geweld zullen gebruiken om doelstellingen te gebruiken omdat ze dat zo geleerd hebben in de virtuele wereld en niemand hen daarvoor schief bekijkt, integendeel, mogelijk zelfs beloond heeft.

- De immitatie- of rolmodel-theorie zegt dat jongeren zich gaan identificeren met de geweldpleger op het scherm en in het reële leven dit rolmodel en zijn acties zullen navolgen (cf. het 'cowboy en indiaantje spelen'). Vaak vindt men de vaststelling dat daders zich in hun moordpartijen gebaseerd hebben op het personage en zelfs het scenario van een videogame. Het spel dus naspelen, de held compleet immiteren. De vraag stelt zich dan in hoeverre het rolmodel effectief de enig oorzaak is van de aggressieve daad, dan wel dat het rolmodel slechts een scenario biedt om de reeds aanwezige agressie te uiten.

- De desensitatie-theorie zegt dat mediageweld consumeren de consumenten ongevoeliger maakt voor geweld in de realiteit, hen geweld lichter doet opvatten. Eigenlijk gebeurt hier een soort van tegenconditionering met een omgekeerd effect. Zoals bij bestrijden van fobieën wordt hier gradueel de angst voor agressie weggenomen. Veel geweld consumeren leidt tot onverschilligheid ten opzichte van geweld en vandaar mogelijk ook tot vlugger plegen van geweld. Geweld wordt gebagatelliseerd en dat kan tot afstomping leiden.

- De cultivatietheorie zegt niet dat er een rechtstreeks verband is tussen mediageweld en agressie, maar wel een onrechtstreeks, in de volgende zin. De media presenteren een wereld waarin het geweld overdreven aanwezig is, in elk geval veel meer dan in het dagelijkse leven. De grote consumenten van deze overdreven gewelddadige mediawereld zullen gaan denken dat hun dagelijks leven eveneens zo gewelddadig is en zich dus, bijvoorbeeld angstiger gaan gedragen dan eigenlijk echt nodig is. Hoe meer tijd iemand in de gewelddadige mediawereld doorbrengt, hoe meer hij zal denken dat ook de reële wereld zo gewelddadig is. Wie veel tijd voor het (games)scherm doorbrengt zal misschien niet echt gewelddadiger worden, maar zijn

kijk op de wereld zal veranderen. En hij zal, bijvoorbeeld, ook van de politiek, meer veiligheidsmaatregelen gaan eisen dan er in feite echt nodig zijn. Op die manier zet hij dan toch een spiraal in gang naar een meer door de geweldthematiek geobsedeerde samenleving. Of ook nog: omdat in de virtuele wereld de sociaal aanvaardbare normen danig overschreden worden, zal de zware consument zelf aan norm- en waardenvervaging gaan leiden.

Eigenlijk gaat het in deze cultivatietheorie over de relatie tussen een virtuele en een reële wereld. Vandaag wordt dit in meer modieuze termen omschreven als de problematiek van simulatie. Volgens Baudrillard-achtige filosofietjes zouden de mensen het contact met de echte wereld verloren hebben en opgenomen zijn in de schijnwereld van de media, een simulacrum van de realiteit.

Wat er over de Golfoorlog in 1991 en de relatie tot games gezegd is, kadert perfect in dit simulatie-denken (Baudrillard heeft trouwens op de hem geëigende manier beweerd dat de Golfoorlog niet heeft plaatsgevonden). Videogames zouden een hele generatie jongeren voorbereiden op het spelen van een cleane oorlog, zoals de Golfoorlog er een was. Operation Desert Storm wordt vaak als een videospel 'in het echt' voorgesteld. Niet alleen omwille van de videospel-achtige beelden van de precisiebommen die op het tv-scherm te zien waren, maar net ook door een op het eerste gezicht tegensprekelijke uitspraak van generaal Norman Schwarzkopf dat 'this is not a videogame'. Met dergelijke uitspraak roept hij natuurlijk pas de analogie op. Soldaten worden inderdaad getraind in simulators. En Ronald Reagan heeft zich eerder al laten ontvallen dat de joystick jockeys van vandaag de high-tech soldaten van de toekomst zullen zijn. Het videospel Battlezone is, zoals bekend, voor het Amerikaanse ministerie van defensie omgebouwd tot gevechtssimulator. Moderne oorlogsvoering is ook meer en meer gesteund op computers en wordt uitgevochten voor beeldschermen, in vliegtuigen, onderzeeërs, tanks en op het legerhoofdkwartier (in plaats van op het oorlogsterrein). Hoe meer oorlogsvoering gebaseerd is op computertechnologie hoe meer het onderscheid tussen de simulatie (in leersituaties) en de realiteit verdwijnt. De verleiding wordt dan ook groot om een militair conflict te converteren in een programmeerbaar en speelbaar superrealistisch videogame.

In dit simulacrum-denken wordt nog een schepje bovenop gedaan wanneer een jaar na de Golfoorlog videospellen gebaseerd op Operation Desert Storm worden uitgebracht en ieder nu de oorlog kan overdoen op zijn eigen PC. Spectrum Holobyte brengt een tank-spel gebaseerd op een SIMNET leger-training programma. Absolute laat de speler plaatsnemen in een tank in Super Battletank. Electronic arts heeft zijn M1 Abrams Battletank (naar de naam van de echt gebruikte tank) en zijn Desert Strike. Dus: niet alleen wordt de Golfoorlog voorgesteld als maar een spel, via spellen worden kinderen voorbereid op agressie tegenover andere volkeren.

Trouwens, de produktie van oorlogstechnologie en gamestechnologie zijn twee handen op één buik. Activisten hebben er ook al op gewezen dat een Amerikaanse gigant als Lockheed Martin als het centrum van het 'militair-entertainment-complex' mag beschouwd worden. (Lockheed Martin is geboren uit een overname door Lockheed van Martin Marietta, die zelf al GE Aerospace heeft opgekocht - Lockheed zal in 1996 bovendien ook nog een andere grote naam in de branche, Loral-SIMNET overnemen). Na het opdrogen van militaire contracten heeft Lockheed Martin zijn technologie van allerhande simulaties geconverteerd naar de entertainment-markt toe, en vandaar terug in de militaire toepassingen. Lockheed Martin heeft zijn patenten geïnvesteerd in low-cost commerciële producten en daarvoor de firma Real 3D opgericht. Sega, bijvoorbeeld, heeft met Real 3D contracten getekend voor componenten van arcade platforms voor videogames als Daytona, Virtua Fighter, Virtua Cop en Desert Tank. In



1996 wordt Sega's Virtua Fighter 3 uitgerust met Lockheed's Model 3 arcade board. Interessant in dit verband is een uitspraak van Sega dat het overweegt de race naar steeds realistischer figuren te bekijken, niet omwille van technologische beperkingen maar gewoon omdat naarmate personages evolueren van abstracte pixel poppen naar driedimensionale echte mensen, het moeilijker zal worden om die zo maar gratis neer te schieten. Te ver doorgedreven militaire simulaties zouden wel eens hetzelfde effect kunnen hebben op de soldaten. Anderzijds, militaire simulaties dienen de realiteit zo dicht mogelijk te benaderen, bijvoorbeeld, in de tijd die nodig is om een nieuwe raket te laten afvuren door een tank. Videospeler kunnen geen halve minuut wachten tot die raket opnieuw geladen is en klaargemaakt is om te vuren. In die zin heeft Lockheed Martin zijn eerste versie van het videospel Desert Tank moeten aanpassen aan videogame-convensies en heeft het moeten leren dat videogames geen wetenschappelijke versie van oorlogvoering is, maar show biz. De realiteit, ook al wordt die gemedieerd door een simulatie, is toch nog even anders dan een simulatiespel.

Wat er ook van zij, de meeste van de in videogames gebruikte technologie heeft zijn oorsprong in militaire research. Men hoort zelfs de bewering dat, wat de patenten betreft, het virtueel onmogelijk is een arcade- of consolecomponent te vinden die niet gegroeid is uit militaire fondsen. De technologie van de Game Boy is origineel gefinancierd door het Pentagon. De 3D-graphics workstations waarop videospellen worden ontworpen, Silicon Graphic's SGI, zijn lang voor videogames in grote aantallen aangekocht door firma's als Boeing en Lockheed, wat het mogelijk heeft gemaakt dat ze ook financieel haalbaar zijn geworden voor de ontwikkeling van videogames (al zijn ze nog duur). On line gaming? Het Internet is gegroeid uit militaire toepassingen. De meest gesofisticeerde computers zijn alle wel eerst in opdracht van de militaire of ruimtevaart-industrie ontworpen vooraleer ze ook voor development van games worden ingeschakeld. De logische conclusie voor ouderwetse marxistische doemdenkers is dan ook dat, niet alleen de Golfoorlog een videospel was en dat kinderen via videospellen worden voorbereid op een volgende claene oorlog, maar ook dat oorlog en geweld, enerzijds, en spel, anderzijds, gecontroleerd worden door een en hetzelfde 'militair-entertainment-complex'. Oorlog en spel dus hand in hand, zowel op het vlak van de voorstelling als op het vlak van de industrie. Maar zegt ons het voorbeeld van de Golfoorlog ook iets over de eventuele kwalijke impact van videogames? Worden onze kinderen voorbereid op een claene oorlog? Integendeel. Het gaat hier niet over onze kinderen, maar over de militairen, die videospel-oorlog aan het spelen zijn gegaan. Met andere woorden, het gaat hier niet om het onschuldig oorlogje spelen in de virtuele omgeving van een videospel, maar over in realiteit oorlog voeren door volwassenen alsof het een videospel was en over de voorstelling daarvan aan de rest van de wereld via de media. De precisiebombardementen zoals we die te zien kregen op het televisiescherm gaven inderdaad de indruk dat zich daar een videospel afspeelde, dat men zich in de virtuele wereld van een game bevond, waar niets reëel is, alles kan en toegelaten is, want waar er toch geen echte slachtoffers vallen, waar blijkbaar niemand gedood wordt en waarop dus geen morele oordelen pakken. De militairen gaven ons de indruk dat niemand gedood werd. Maar er is meer. Omdat soldaten ook maar mensen zijn, die gaandeweg beschaafder dreigen te worden, moeten de generaals uitkijken naar manieren van oorlogvoering op afstand: met de joystick (daarmee drukt men op een knop om iemand te doden, en wordt er niet meer aan de trekker van een geweer getrokken), met vertaling van het slagveld op een televisiescherm. Moderne wapens geven een vertaling van het slachtoffer in een icoon op een gecomputeriseerde display. Men schiet geen mensen van vlees en bloed meer neer, maar videospel-figuren gemaakt van pixels. Omdat hedendaagse soldaten afgeschrikt worden door lijf aan lijf-gevechten, wordt de oorlog op een scherm gespeeld, uit de realiteit gehaald, en liefst vanop een zo groot mogelijke afstand, zodat

weinig slachtoffers vallen aan de kant van de goeden in het spel (net zoals bij on line gaming over het Internet, waar men in strijd gewikkeld geraakt met een onbekend en onzichtbaar iemand van aan de andere kant van de wereldbol). En op dergelijke cleane oorlog worden de soldaten voorbereid in uit videogames gehaalde simulators: het onderscheid tussen de simulatie op hun thuisbasis en het echte gevecht op het slagveld wordt ondergraven. Daardoor realiseert de soldaat zich niet meer dat zijn acties mogelijk ook een morele component hebben. Dat alles is wat er mogelijk mis is met Desert Storm en ook met de oorlog in de Balkan in 1999, of die in Afganistan in 2001: dat militairen oorlog voeren alsof het een gigantisch videogame betreft, niet dat kinderen een moderne versie van cowboy en indiaantje zouden spelen alsof het ook een echt bloederig gevecht zou zijn. Over de oorlog tegen de Taliban en Bin Laden in Afganistan gesproken: een Pakistaanse tiener zegt in Afganistan te willen gaan vechten omdat 'ik leerde schieten op een computerspel. Ik heb de hoogste score onder vrienden. Mijn vaardigheden zullen nodig zijn' (De Morgen 30.10.2001, pg 30).

Eind 2002 ontstaat beroering omdat computerspecialisten van de US Army een gratis van het Internet te downloaden spel hebben ontwikkeld, dat zeer gewelddadig is, schietoefeningen inbegrepen (America's Army) en dat in feite bedoeld is om recruten te winnen voor het leger.

Met de tweede Golfoorlog in maart-april 2003 wordt in Duitsland Command & Conquer Generals uit de winkelrekken gehaald wegens te nadrukkelijke verwijzingen naar de oorlog in Irak (met de fase met een tankgevecht in Irak). De door de Amerikanen gebruikte techniek van 'shock and awe' (een verpletterende machtontplooiing van in het begin) wordt van op de tweede dag van de oorlog al als merk geclaimd door Sony voor zijn toekomstige oorlogsgames. In de nasleep van de tweede Golf-oorlog wordt voor de X-Box de gevechtssimulator (recruten discipline bijbrengen en trainen op manoeuvres), Full Spectrum Warrior, aangekondigd, dat ondermeer in Irak en Afghanistan gesitueerd is. Het spel is door Pandemic Studios ontwikkeld in samenwerking met het leger. De kritiek is: de betrokkenheid van het leger wordt gebruikt om het geweld te wettigen.

Het voorbeeld van de Golfoorlog als een realiteit die opgegaan is in het simulacrum van een gigantisch videogame, heeft ons wat afgeleid van ons overzicht van de theorieën die proberen een relatie aan te tonen tussen mediaconsumptie van geweld en aggressief gedrag achteraf, de ene al maar causaal-direct dan de andere. Even recapituleren.

De activatietheorie zegt dat het spelen van agressieve videospellen de druk op de ketel verhoogt en noodzakelijk leidt tot een ontlading. De stimulus-response-theorie zegt dat spelers van gewelddadige spellen geconditioneerd worden, als de hond van Pavlov, om geweld te plegen. De sociale leertheorie zegt dat als spelers ongehinderd, zonder bestraffing geweld kunnen plegen in games, ze dat ook in de maatschappij zullen doen. De immitatie- of rolmodel-theorie zegt dat spelers het gewelddadig gedrag van hun rolmodellen zullen kopiëren. De desensitatie-theorie zegt dat spelers van gewelddadige spellen ongevoelig worden gemaakt voor geweld en het daarom ook ongeremd zullen plegen. En de cultivatie- en simulacrumtheorie zegt dat het onderscheid tussen de gewelddadige wereld van videogames en de echte wereld wordt opgeheven en dat de spelers eigenlijk niet meer weten of ze nu in een virtuele dan wel in de reële wereld handelen, waardoor mogelijk waarden- en normenvervaging kan optreden.

De wetenschappelijke onderzoeken over games die recentelijk in de belangstelling zijn gekomen, kunnen alle in één of in een combinatie van deze theorieën gekaderd worden. Het meest recente onderzoek, verschenen in het aprilnummer 2000 van Journal of Personality and

Social Psychology, en getiteld Video Games and aggressive thoughts, feelings and behaviour in the laboratory and in life, uitgevoerd door de Amerikaanse psychologen Karen E. Dill en Craig A. Anderson, bevat twee luiken, en zijn beide uitgevoerd op Amerikaanse psychologiestudenten. In het eerste onderzoek werden interviews afgenomen van 227 personen, waarbij videospelen en agressieve neigingen en recente daden tegen elkaar werden afgezet. Er wordt een positieve correlatie gevonden tussen het blootstaan aan gewelddadige games en agressief gedrag: 'Aggressive behaviour and hostile thoughts are significantly increased in players of violent games. They are more harmful than violent television or movies, because they are engrossing and require the player to identify with the aggressor. In a sense they provide a complete learning environment for aggression'. Bovendien, maar dat is hier minder belangrijk, bleek dat hoe meer men speelt hoe lager cijfers men haalt op school. In het tweede gedeelte van het onderzoek mochten 210 college studenten, als laboratorium-experiment, games spelen in twee groepen: de eerste groep speelde de gewelddadige Wolfenstein 3D en de andere het adventure game Myst. Onmiddellijk daarna moesten de studenten meedoen aan een ander spel waarbij zij tegenstanders konden straffen met noise blasters, geluidssignalen. De resultaten tonen dat spelers van shoot 'em' ups bereid waren om meer te straffen (door hardere geluidssignalen op de geluidsknoppen langer in te drukken) dan spelers van niet agressieve spellen. De kritiek op dergelijk onderzoek zegt, wat het eerste luik betreft, dat een correlatie natuurlijk geen oorzakelijk verband uitdrukt, dat de richting van beïnvloeding evengoed kan omgekeerd worden: wie al agressief is van nature zal misschien vlugger agressieve games spelen. Wat het tweede onderzoek betreft mag vanzelfsprekend gewezen worden op het feit dat hier een complex probleem herleid wordt tot een simulatie-experiment in een laboratorium, waar het zelfs dan normaal is dat Wolfenstein 3D spelers na het spelen wat meer geëxiteerd zijn, nog wat na-opstootjes van adrenaline vertonen, maar dat het volslagen onzeker is hoe ze zich, een half uur later in het gewone leven, zullen gedragen.

### **Gewelddadig? Neen!**

Tegenover al de genoemde theorieën, die men, met een algemene benaming, stimulatietheorieën kan noemen - alle aanvaarden ze dat mediageweld reëel geweld stimuleert - staan nochtans zowel geen-effect theorieën als reductietheorieën.

De geen effect- of nul-effect-theorieën stellen gewoon dat er niet het minste verband is tussen mediageweld en reëel geweld, noch in positieve, noch in negatieve zin. Het een heeft met het ander niets te maken.

De reductietheorieën stellen dan weer, in tegenstelling tot de stimulatietheorieën, dat mediageweld leidt, niet tot een vermeerdering, maar integendeel tot een vermindering van agressie bij de consumenten. In de reductietheorieën komen nog volgende varianten voor:

- De empathietheorie zegt dat de consument het afgebeelde als zo smakeloos heeft ervaren, dat hij zo gedegouteerd is door wat er daar op het scherm gebeurt, dat hij net daarom niet hetzelfde gedrag zal plegen in de realiteit.

- De katharsistheorie zegt dat agressieve gevoelens louterend worden ontladen door geweldconsumptie. Mediageweld fungeert als een ventiel functie, als een katharsis. Deze katharsistheorieën hebben vaak een psychoanalytische ondergrond in de frustratie-agressietheorie: wanneer de handelende persoon in de uitleving van zijn driftgevoelens op hindernissen stoot, met andere woorden, gefrustreerd wordt - wat overigens noodzakelijk is omdat de mens in gemeenschap zijn dierlijke lusten en agressie niet kan meer kan uitleven -

dan kan hij zich aggressief gaan gedragen om de hindernissen te overwinnen, voor zover echter de omgeving niet voorzien heeft in gesanctioneerde, toegelaten ersatz-bevredigingen van de driften. Dergelijke verschuiving van de driftontlading of sublimering, waartoe, bijvoorbeeld, kunst kan aangewend worden, zorgt dan voor de katharsis. Games lijken dan uitermate geschikt voor dergelijke ersatz-bevrediging. Door geweld te plegen in een virtuele wereld hebben de spelers minder behoefte om geweld te plegen in de reële wereld. Door aggressief bezig te zijn in een irreële wereld zullen kinderen net de behoefte niet meer hebben om ook nog eens geweld te gaan plegen in de realiteit. Videogames bieden een gezond escapisme, net als overigens andere media als film en ook literaire fictie (als er dan toch één medium is dat echt gevaarlijk zou kunnen zijn dan is het wel een roman waarin men zijn eigen fantasie helemaal moet in investeren - er zijn niet eens prentjes om enig houvast te bieden - en waardoor de lezer pas echt obsessief beïnvloedbaar wordt door een verhaal).

Videogames, net als fictionele media, zijn een immitatie van de droom, een gewichtloze realiteit. De droom die de videokids dromen is bovendien ook een collectieve. Door hetzelfde spel te spelen gaan ze op in een soort gezamenlijke spirituele beleving. Wanneer we niet meer kunnen dromen, gaan we hallucineren. Daarom hebben dromen een catharsis-effect voor het echte, aan de zwaartekracht onderworpen leven. Als we onszelf niet meer toelaten te dromen, zelfs de meest aggressieve en gewelddadige dromen, als we onze culturele dromen, zoals die zich in videogames presenteren, verdringen, zullen we pas cultureel gaan hallucineren. Is het niet beter dat we onszelf en onze interesses, zonder regels en regulaties, in de vorm van informatie, gewichtloos kunnen presenteren, niet gehinderd door iemand die ons beschermt tegen onszelf? Is het niet beter in het spel met videogames de gewichtloze verbeelding aan het werk te laten in plaats van in de reële wereld fysieke of seksuele agressie te plegen? Kunnen we ons niet beter uitleven als plundersaars van de schatten van andere volkeren dan ze zelf te koloniseren?

Men mag ook niet vergeten dat videospellen slechts 'spellen' zijn, niet de realiteit. De discussie die in verband met media altijd wordt gevoerd over het feit dat de film-of televisiewereld al dan niet een reflectie is van de reële wereld, is bij games niet meer aan de orde. In de media-problematiek wordt dan vaak gezegd dat de mediawereld absoluut geen weerspiegeling meer is van de echte wereld, dat zij, bijvoorbeeld, veel aggressiever is dan de echte wereld, en overeenkomstig ook de mediaconsumenten verkeerdelijk beïnvloedt of op zijn minst een vertekend beeld presenteert van de realiteit. Deze discussie is bij games niet meer aan de orde: games presenteren een compleet fictieve wereld en moeten ook daarop beoordeeld worden. In zo'n wereld is in principe niets uitgesloten: niet het mooiste maar evenmin het meest onmenselijke. De band met de reële wereld is compleet losgelaten. Een videospel is, inderdaad, maar een spel, niet de realiteit en ook niet een reflectie van de realiteit, maar creëert een heel eigen wereld met eigen wetten. De consequenties van de acties van de spelers kunnen dan ook geen morele inhoud hebben: niemand wordt gedood, er is niets om te doden. In videospellen bestaat geen berouw. Men speelt niet om te doden, maar enkel om te winnen. Hetzelfde geldt voor cowboy en indiaantje spelen, voor laser-gevechten, paintball of voor bodybuilding of gevechtssporten. De laatste bieden theoretisch de mogelijkheid zich te onderleggen in het doden van iemand anders, maar hebben geen enkele directe, causale relatie met de moorddadige activiteit zelf. Wie daar anders over denkt, zou dan veel eerder een oordeel moeten vellen over, bijvoorbeeld, zelfverdedigingscursussen. Als er recreatieve gewelddadige bezigheden zouden moeten verboden worden, dan zouden het dergelijke sporten wel moeten zijn, want men leert er ook echt hoe men in de realiteit iemand zou kunnen doden. Videospellen zijn dus niet de realiteit. Ondermaatse games proberen, gebruik makend van de steeds maar geperfectioneerde technologie, vaak het tegendeel te

bewijzen en de realiteit zo goed mogelijk na te bootsen. De beste games creëren echter hun eigen virtuele omgeving, die ver af staat van de realiteit, niet iets dat lijkt op de realiteit, waar men zich ongestoord en zonder zich te schamen kan onderdompelen in het plezier van destructie, in een orgie van geweld, moreel onaangesproken omdat wat men vernielt en doodt nooit kan bestaan in de realiteit. Daarom roept een spel als Carmageddon, waar alles wordt gedaan om het omver rijden van mensen en dieren zo echt mogelijk voor te stellen, niet alleen morele bedenkingen op, maar is het op de eerste plaats een dom en slecht spel.

Het is ook verkeerd te denken dat een gewelddadig spel ook gewelddadig moet gespeeld worden. Gamers spelen elk vanuit hun eigen beleving. Dat wil zeggen dat een aggressief spel qua inhoud, aan de andere kant van het scherm niet altijd uit agressie wordt gespeeld, dat het ironisch kan worden gespeeld - en mogelijk ook zo opgevat is door de developers, als een parodie op de onvolmaakte echte wereld -, dat het op vele niveau's kan worden gespeeld, mogelijk 'met een dubbele bodem'. Voor volwassenen die niet vertrouwd zijn met de wereld van games, is dit vaak moeilijk in te schatten. Nochtans gaan zij op dezelfde manier om met meer traditioneel mediagebruik, om nog maar te zwijgen van porno- of geweldfilms.

Zoals eerder al gezegd, men mag zich niet verkijken op het op het eerste zicht overdreven geweld in games (wat juist door zijn overdreven karakter nochtans ironisch-zelfrelativerend werkt, zeker als het spel met vrienden wordt gespeeld). Men mag zich niet op de inhoud verkijken. Een spel wordt op de eerste plaats gespeeld omwille van de gameplay: een spel mag nog zo gewelddadig zijn, als het geen goede gameplay heeft zal het geen succes hebben. Van een slecht spel kan men geen goed spel maken door er een portie geweld in te stoppen. Geweld in een aantrekkelijk spel, zelfs het meest extreme, is dus - in tegenstelling tot de vaak heersende opinie - geen doel op zich, maar een middel voor de creatie van een aantrekkelijk-verslavend spel.

Het antwoord op de geweld-discussie in verband met videogames is niet definitief te geven. Pathologische spelers zullen er altijd wel zijn. En wanneer zij al zouden beïnvloed zijn door wat ze gespeeld hebben, is dit wellicht nog niet de enige, alleenwerkende oorzaak voor hun aggressief gedrag. Mogelijk imiteren pathologische spelers een videospel om geweld te plegen dat ze toch van plan waren te plegen, maar daarmee is niet bewezen dat gewelddadige games ook de enige oorzaak zijn voor aggressief gedrag. Dat de killers in de Columbine High School fans waren van het personage met de lange zwarte jas in The Matrix en van Doom en Duke Nukem, daaruit kan men niet concluderen dat ze niet zouden hebben gedood indien ze de film niet hadden gezien of dat specifiek videospel niet hadden gespeeld; het lijkt aannemelijker te veronderstellen dat ze wel een andere outfit uit een andere film of televisieprogramma dan The Matrix zouden gepikt hebben en een ander scenario dan dat uit Doom (overigens bleek het verhaal van de lange zwarte jassen achteraf meer op de verbeelding van de getuigen en de media te berusten). Dat copycat-misdaden gepleegd worden is een niet te ontkennen feit. Maar als je van plan bent te gaan moorden, moet je het hoe dan ook elders geleerd hebben, altijd. Zelfs als je niet eens een wapen gebruikt. Zelfs iemand wurgen wordt eerst in een film gezien. Een kind weet eerst niet dat klappen uitdelen pijn doet of, later, dat het zijn speelmaat kan doden door zijn keel dicht te knijpen; hij zal het, bij wijze van spreken, proefondervindelijk moeten ondervinden - en de ervaring leert dat het, gelukkig, quasi altijd goed afloopt - of zien voordoen. Doden is dus altijd geïmitieerd gedrag; het valt alleen meer op als de imitatie gebaseerd is op een meer symbolisch geladen gegeven, zoals de media die aanreiken. Wie doodt zonder lange jas aan en zonder Doom op zijn kamer te hebben, heeft zich wellicht bewust of onbewust op iets anders gebaseerd; alleen oogt het minder spectaculair. Wie van plan is te doden heeft daarvoor stylistische inspiratie

voor het grijpen: heavy metal of videogames, maar ook een detectiveroman of een theaterstuk van Shakespeare.

Of mensen, ja zelfs kinderen, vandaag de dag moordlustiger zijn dan in vroeger tijden, lijkt niet vast te staan. Wat wel vaststaat is het onbetwistbaar feit dat er in Europa evenveel videogames worden verkocht als in de USA, maar dat de shootings die in de USA in verband worden gebracht met gewelddadige videogames - gelukkig - in Europa nog niet hebben plaatsgevonden. Wat wel vaststaat is dat kinderen in de USA het moordwapen maar uit de lade van dad hoeven te pakken. In Europa niet, tot eind april 2002, wanneer een uit de school ontslagen scholier in Erfurt (Duitsland) een bloedbad aanricht met 16 doden en daarna zelfmoord pleegt. Zoals gebruikelijk wordt gewezen op zijn fascinatie voor ditmaal Arnold Schwarzenegger (The Terminator), videogames als Quake en Counterstrike, de muziek van Slipknot, maar ook op het feit dat hij lid was van een schietclub, een wapenlicentie had op zijn jeugdige leeftijd en over een voorraad wapens en munitie beschikte.

In elk geval dient een bevooroordeeld denken vermeden te worden. Bovendien, de hetze die gevoed wordt kadert vaak in een bepaalde, conservatieve ideologische positie die de bezorgde waarnemer inneemt. Maar die behoudsgezinde kritikaster of verontruste ouder zou, ironisch genoeg, verder moeten kijken en denken. Zijn vele videospellen immers toch niet gebaseerd op een herstel van law and order, en in die zin eigenlijk een onbewust pleidooi voor een stabiele maatschappij? Misschien krijgen de kids via hun videospel wel een grote schrik voor al wat naar politie of autoriteit ruikt? Misschien krijgen ze wel zin om zelf ordehandhaver te worden?

In twee wetenschappelijke onderzoeken van 2001 is in elk geval aangetoond dat televisie een groter effect heeft qua agressie dan games/ Sherry, J.L. (2001) 'The effects of violent video games on aggression; a meta-analysis', Human Communication Research, 27(3): 409-428; Van Mierlo, J. (2001) Geweld in videogames: een cultivatieanalyse bij videogamerspelers. Leuven, Departement Communicatiewetenschap (verhandeling).

Half 2003 blijkt uit een onderzoek van het Center for Visual Science van de Amerikaanse University of Rochester dat juist gewelddadige vechtsporten (en niet Tetris, waarbij de visuele vaardigheid nauwelijks toenam) goed zijn voor het concentratie- en aandachtsvermogen van jongeren: de razendsnelle reacties helpen videogamers juist te overleven in het dagelijks leven, zoals tijdens drukke verkeerssituaties en andere chaotische omstandigheden. Mensen die zes maanden een aantal keren per week zulke spellen spelen verwerken complexe visuele informatie beter dan niet-spelers.

## **Censuur?**

Ook al probeert men de relativiteit in te zien van ongenueerde uitspraken over de relatie tussen gewelddadige videogames en aggressief gedrag, moet men dan toelaten dat alle kinderen alle videospellen kunnen spelen? Iedereen zal het er over eens zijn dat niet alle spellen aangewezen zijn voor alle kinderen. Omdat men aanneemt dat de jongsten, tot ongeveer de leeftijd van zeven jaar, moeilijker het onderscheid kunnen maken tussen spel en realiteit, tussen fantasie en werkelijkheid, is het aangewezen dat rekening gehouden wordt met de leeftijd van deze kinderen. Wanneer de geweldenaar in het spel als een held wordt voorgesteld, sympatiek overkomt, wanneer het gaat om geweld om het geweld, wanneer geweldenaars niet worden bestraft of geweld niet wordt afgekeurd, laat staan goedgekeurd, of slachtoffers ongevoelig worden benaderd, wanneer geweld al te realistisch in beeld wordt

gebracht (de slachtoffers echte mensen dan wel fictieve, alien-achtige figuren zijn), oncontroleerbare angst wordt geïnduceerd (die mogelijk nachtmerries kan veroorzaken), geweld als een normale oplossing voor een probleem wordt voorgesteld, pijn doen als iets plezierigs wordt voorgesteld, ... is het aangewezen dat reserves worden gemaakt naar de jongste spelers. Maar voor al wat oudere kinderen moet van een opvoedende reflex vanwege de ouders niet veel verwacht worden. Om te beginnen zullen vele ouders, die misschien zelf ook zijn gaan spelen - de leeftijd waarop gespeeld wordt stijgt alsmaar - minder en minder problemen maken met geweld in videospellen. Terecht. Zelfs wanneer dat niet het geval is, lijkt een paternalistisch-bevoogdende instelling of zelfs de goedbedoelende instelling van de ouder die bedachtzaam meekijkt over de schouder en een oogje in het zeil houdt, alleen maar een omgekeerd effect te zullen hebben. Bovendien weten vele ouders niet wat er aan de hand is en spelen kinderen op hun eigen kamer. De educatieve reflex in een domein waarin de kinderen eigenlijk de ouders moeten opvoeden, werkt niet. De enige strategie die enige impact heeft (voor ouders dan die ondanks alles nog problemen zouden hebben met bepaalde games) is deze van gewillig mee te gaan met de kinderen en van daaruit wellicht proberen om bij te sturen.

Een ratingssysteem kan dus zinvol zijn, eens te meer om bepaalde games te reserveren voor kinderen onder zeven jaar (7-). Volgende categorieën kunnen dan zijn: 7+ (parental guidance advised of meekijken gewenst), 12+ en 16+ (momenteel het voorstel in Nederland, vergelijkbaar met de reeds bestaande ELSPA-regeling in Groot Brittannië). Omwille van wat net gezegd is over de moeilijkheid van ouderlijke begeleiding kunnen vragen gesteld worden bij de categorie 7+, maar wellicht is deze categorie toch zinvol wanneer games enkel vanaf 12 jaar zonder begeleidende ouders kunnen verkocht worden. Zo'n ratingssysteem lijkt best zelfregulerend te werken, wordt best door de branche zelf in het leven geroepen: niet zozeer omdat zij tenminste weet waarover het gaat, dan wel om de industrie te responsabiliseren en constant zichzelf in vraag te doen stellen (in plaats van de overheid uit te dagen); natuurlijk moet ook voorzien worden in een klachtenpunt, waar dan de consument weer zijn zeg heeft (wat in een overheidsratingssysteem minder voor de hand ligt en in elke geval tot loggere terugkoppelingsmechanismen leidt); klachten kunnen dan gaan over een detailhandelaar die zich niet aan de normen houdt, over de bediscussieerbare plaatsing van een spel in een bepaalde categorie tot en met de vraag of een spel moet verdeeld worden; op die manier houdt de industrie voeling met de ethiek van de maatschappij (er zijn gevallen waarin verdelers beslist hebben een spel niet te zullen verdelen). Dat de zelfcensuur van de business werkt blijkt uit het feit dat voor bepaalde spellen de mogelijkheid bestaat van de parental lock, waarmee de hoeveelheid bloed en rondspattende ledematen kunnen ingesteld worden (al kan dit natuurlijk als een doekje voor het bloeden, figuurlijk dan, geïnterpreteerd worden - de kids kunnen de instelling door de ouders, als die al weten dat zo iets bestaat, natuurlijk zelf teniet doen - maar de industrie heeft daarmee toch zijn goede intenties en zijn bezorgdheid geuit). Het ongewild neveneffect van een ratingssysteem is natuurlijk dat het net de meest gewelddadige games interessant maakt, zeker voor wie ze eigenlijk nog niet mag kopen. Bovendien is zo'n ratingssysteem natuurlijk altijd aan een zekere willekeur onderworpen, houdt het geen rekening met individuele capaciteiten en plaatst het games in een hokje (voor de rabiante tegenstanders: legitimeert het de wansmaak die zij zelfs in de hoogste leeftijdscategorie menen te herkennen). Tenslotte kan zo'n ratingssysteem, in het Internet-tijdperk, gemakkelijk omzeild worden (via on line gaming of bestellingen in virtuele gameshops). Een door de overheid ingestelde regeling, zoals die in Duitsland bestaat, zal vlug de problematiek van censuur oproepen, tot betwistbare inhoudelijke ingrepen leiden (groen bloed mag wel, rood niet), en bovendien de verantwoordelijkheid bij de overheid leggen en niet meer bij de producenten en zeker niet bij de spelers. Men kan argumenteren dat de

speler tenslotte de toetsteen vormt in het debat: wanneer hij geen agressieve games wil, zal hij ze ook niet (meer) kopen. De consument weet wat hij wil, hij is niet dom. Hij beslist zelf wel wat hij speelt, daarvoor heeft hij het handje van de overheid niet nodig.

## ***De positieve kant***

Tegenover de negatieve kritiek op videogames, mag gewezen worden op de positieve aspecten voor de spelers. De geneeskundige wereld heeft al zeer vroeg de positieve mogelijkheden van games ingezien voor cognitieve rehabilitatie, bijvoorbeeld, voor patiënten die een ernstig hersenletsel hebben opgelopen. Videospellen worden effectief gebruikt ter verbetering van de oog-brein-hand coördinatie voor mensen die daar problemen mee hebben. Maar ook zonder problemen scherpen videogames dergelijke coördinatie-vaardigheden aan. Vormen ze een leeromgeving ook voor de waarneming van visuele en ruimtelijke relaties (het coördineren van verschillende perspectieven in één groot ruimtelijk beeld) en voor de ontwikkeling van decision-making processen. Videogames wijzen de weg bij het creëren van problem-solving mogelijkheden, pattern recognition, hypothesis testing, resource management, geheugen-ontwikkeling, snel denken, beredeneerd oordelen, strategie-ontwikkeling ..., bij de ontwikkeling, met andere woorden, van cognitieve vaardigheden.

Videogames hebben de aanzet gegeven tot educatieve doelstellingen waarbij simulaties aan de orde zijn. Mensen leren niet alleen van de lessen in de echte realiteit, maar ook van simulaties over hoe het er in het echte leven kan aan toe gaan. Bovendien wordt er nu al spelende geleerd. Het ideaal waar opvoeders al lang naar op zoek zijn geweest. Edutainment is bij videospellen vanzelfsprekend, ook al gaat het niet om strikt educatieve spellen. Natuurlijk gaat het bij computerspellen niet om de traditionele leerinhoud van het klassieke onderwijs. Wat geleerd wordt zijn cognitieve eigenschappen en eventueel, via simulatie, iets over het leven. Nochtans bieden zij een uitdaging voor het onderwijs: leren én spelen, ieder op zijn niveau en volgens eigen kunnen, op een interactieve wijze, daarbij grenzen doorbrekend van afgebakende kennisgebieden (al spelend Engels leren, bijvoorbeeld).

Videogames hebben van computers big fun gemaakt en een hele generatie van jongeren (en hun ouders) binnengeleid in de computerwereld. Wanneer je Doom aankan kan je ook elektronisch bankieren. Wie Pac-Man onder de knie heeft weet zijn weg te banen in het labrynt van het leven. Hij weet aanval-en ontwijkingsstrategieën te ontwikkelen.

Videogames hebben de computertechnologie gehumaniseerd. Zij hebben, lang voor het Internet, mensen ingeleid in de informatiemaatschappij, die de belangrijke maatschappelijke verandering betekent sinds de industriële revolutie. In die informatiemaatschappij wordt verwacht dat de burgers niet meer op een seriële manier omgaan met informatie - eerst doen we dit en dan dat - maar op een parallelle, niet-lineaire manier. In de informatiemaatschappij wordt verwacht - terecht of onterecht, dat is een andere vraag - dat burgers tegelijk informatie kunnen verwerken van GSM, televisie, e-mail ... én van je vrienden en collega's tegen de grens van verwerkingscapaciteit aan. Videogamespelers weten hoe dat moet. Zij weten hoe ze patronen kunnen ontdekken in de data-overvloed en hoe ze dat snel kunnen doen. Zij hebben geleerd visuele informatie vanuit verschillende perspectieven te verwerken, complexe visuele patronen te verwerken. Games bevorderen parallelle informatieverwerking van verschillende informatie dus tegelijkertijd. Wat in de 21e eeuw zal gewaardeerd worden is de mogelijkheid tot 'multitasking' - het vermogen om meerdere taken tegelijk uit te kunnen voeren. Deze cognitieve vaardigheid wordt parallel verlopende informatieverwerking geheten. In tegenstelling tot lineaire informatieverwerking wordt informatie verwerkt die uit verschillende



bronnen afkomstig is. Je beheerst bovendien pas een spel wanneer je alle elementen op het scherm in een totaliteit kan vatten. De interacties tussen de elementen zijn van wezenlijk belang. Wie zich alleen maar op één element richt, verliest al vlug het totaaloverzicht. De totale structuur telt, niet de elementen afzonderlijk. De jongeren hebben op een natuurlijke manier leren omgaan met 'information overload', ondermeer omdat ze geleerd hebben de kwaliteit van iets uit zijn vorm af te leiden. Net zoals een blad van een boom een structuur heeft die resoneert met die van een tak, die dan weer resoneert met andere bomen, net zo herkennen de kids zelf-similariteit op het televisiescherm, op het beeldscherm van het videospel, in de films die ze bekijken, in de muziek die ze beluisteren, in hun lectuur, .... In de tekstwetenschap spreekt men in dit verband van intertextualiteit. Het gaat om een gemediatiseerd supersysteem waarin alle onderdelen slechts in functie van elkaar kunnen 'gelezen' worden in een hypertext vol hyperlinks. We herkennen in de grote hoeveelheid gefragmenteerde informatie fractaaltvormen.

In een virtuele wereld zelf actief vorm geven aan een verhaal, the new way of storytelling, is een eigenschap die in de toekomst zal gewaardeerd worden. In een gesimuleerde ruimte op onderzoek gaan en vooral zelf op zoek gaan naar oplossingen geeft de speler een ruimere visie op ruimte en tijd.

Zij die met de joystick geboren zijn, hebben een aangeboren voorsprong in het leven in de cyber-maatschappij. Voor hen is spel ook werk en omgekeerd. Niet voor niets worden bij allerhande 'ernstige' computerprogramma's ook spellen geleverd. De cyberkids maken geen onderscheid tussen materie en informatie, tussen mechanica en gedachten, werk en spel, religie en commercie. Op hun digitale terrein hebben kinderen een magische notie ontwikkeld over de wereld waarin wij leven. Verre van een generatie van koele rationalisten gebruiken de videokids de mediatechnologie als een etherische, buitenlichamelijke, spirituele ervaring, als een magische ervaring. Magie en techniek gaan (weer) samen.

Videogames zijn ook nog een illustratie van een verschuiving van de zwaartekracht naar gewichtloosheid. Vroegere spellen, zoals balletjes gooien, maar ook flipperkasten, waren een gevecht met de zwaartekracht. Videogames worden gewichtloos gespeeld, dat wil zeggen enkel op basis van informatiebits, niet meer op basis van aan de zwaartekracht onderhevige materie. Flippers zijn een fysisch spel. Ze veronderstellen de fysische manipulatie van een machine. Zelf zijn ze al simulaties van het voor-industriële, pre-mechanische biljart, dat op zijn beurt al een simulatie is van een balspel. Flippers hebben een 'lichaam'. Videogames zijn 'geest'.

Videogames hebben de leefwereld en de verbeelding van jongeren gekleurd op dezelfde manier als die van vorige generaties gekleurd zijn door televisie, cinema en fonogrammen. Videogames hebben een nieuwe set van conventies aangereikt die opgenomen zijn in de mentale grammatica van de jeugd.

Videogames zijn nog om een andere reden relevant, namelijk in hun relatie tussen het spel en de realiteit en wel in volgende zin. Jongeren hebben het vaak moeilijk om zichzelf optimaal te kunnen realiseren in de realiteit. Daarom is het interessant dat spelers zich in de imaginaire wereld van het spel ten volle kunnen uitleven. Ze kunnen niet alleen een sterk gevoel van dramatische overwinning halen zonder zelf fysisch gevaar te lopen. Jongeren die problemen hebben met aandacht die hen gegeven wordt, met zelfwaardering, halen mogelijk ook een diepe kracht uit het videospel. Videogames 'empower' jongeren die een moeilijke tijd hebben in sociale situaties. Kinderen die fysiek niet zo goed zijn, in sport, bijvoorbeeld, of die nogal

introvert of verlegen zijn, kunnen niet alleen in hun interactie met het spel het een en ander compenseren, maar kunnen ook sociaal scoren doordat ze videogame aficionado's worden. Zelfs al helpt het spelen van videospellen niet echt in de reële wereld, het kan het zelf-imago van jongeren verbeteren. Maar ook hun emotionele leven. De spelers gaan een verbintenis aan met het personage op het scherm en kunnen zich uitleven in een fantasiewereld. Games helpen om even te ontsnappen aan de realiteit; zij voorzien in een universele escape-behoefte. Niet alleen dus in de ontwikkeling van cognitieve vaardigheden maar ook in sociale en emotionele, kunnen videospellen een rol spelen.