

Games



Moeten **computerspellen** als *Manhunt 2* verboden worden? Gewelddadige games worden klakkeloos verantwoordelijk gehouden voor een breed scala aan tragische gebeurtenissen, maar de wetenschap is het nog niet eens.

DOOR JOOST SCHELLEVIS
ILLUSTRATIES ROBERT VULKERS

IN november richtte een achttienjarige Finse jongen op zijn middelbare school een bloedbad aan. Zes leerlingen, het schoolhoofd, een verpleegster en hijzelf vonden de dood; twaalf mensen raakten gewond. Al jaren werd Pekka-Eric Auvinen gepest op school. Voorafgaand aan de schietpartij plaatste de jongen een manifest op internet, waarin hij een overgroot deel van de mensheid – 94 procent, om precies te zijn – afdoet als inferieur en ondergeschikt, het leven niet waard. ‘Sturmgeist89’ (een van zijn *nicknames*) had zowel extreem-rechtse als extreem-linkse sympathieën, en schaarde zijn daad onder de noemer ‘natuurlijke selectie’. Daarnaast speelde hij, zoals zoveel jongeren (vooral jongens) van zijn leeftijd, het populaire computerspel *Battlefield 2*. Voor zover bekend is de Fin de eerste van de 2,2 miljoen *Battlefield 2*-kopers die daadwer-

kelijk bloed heeft vergoten. Toch schrijft de website Gamed.nl in een recent artikel: ‘De gevaren van geweld in videogames worden duidelijk door bijvoorbeeld de schietpartij van een Finse jongen op zijn school, afgelopen november.’ Dit terloopse zinnetje is tekenend voor het gemak waarmee videogames verantwoordelijk worden gehouden voor een breed scala aan tragische gebeurtenissen, met name als het gaat om schietpartijen op scholen.

Vooral de Amerikaanse advocaat Jack Thompson is er bedreven in. Zo verklaarde hij vlak na de schietpartij op de Virginia Tech-universiteit in april 2007, waarbij 32 mensen werden vermoord, op televisie dat de schietpartij te wijten was aan computergames. De dader, Seung-Hui Cho (23), zou het schietspel *Counter-Strike* hebben gespeeld. Opmerkelijk, want op dat moment hadden de

en geweld



autoriteiten nog geen details bekend gemaakt over Cho. Achteraf bleek Thompsons bewering slechts ten dele juist, zo valt af te leiden uit een rapport van het *Virginia Tech Incident Review Panel*: Seung-Hui Cho speelde welliswaar computerspellen, maar 'geen van de videogames was een oorlogsspel of had een gewelddadig karakter.' Wel speelde Seung-Hui Cho games met in de hoofdrol Sonic the Hedgehog: een blauw egeltje met rode schoentjes dat verschrikkelijk hard kan rennen, en zo aaibaar is als Barbapappa.

Groene substantie

Jack Thompson is hoogst omstreden, maar staat zeker niet alleen in zijn kritiek op gewelddadige videogames. Ook talloze politici richten hun pijlen op computerspellen – niet alleen in de Verenigde Staten. In Duitsland doen spelontwikkelaars aan zelfcensuur om

verboden te ontlopen, bijvoorbeeld door het vervangen van bloed door een groene substantie. In Australië worden games die niet geschikt zijn voor vijftienjarigen grofweg verboden – ook voor volwassenen. En in Den Haag wordt onderzocht of een verbod op 'zeer gewelddadige' games mogelijk is. Het begon allemaal met *Manhunt 2*, toen duidelijk werd dat het spel in Groot-Britannië verboden zou worden. PvdA-Kamerlid Jeroen Dijsselbloem zag het spel ook graag verboden in ons land, maar dat bleek juridisch niet mogelijk. Om extreem gewelddadige spellen toch te kunnen verbieden, diende de SG P'er Van der Staaij in november een motie in. Hij kreeg een Kamermeerderheid achter zich, waarop minister Hirsch Ballin in maart meldde dat de haalbaarheid van een verbod werd onderzocht. 'Ik denk niet dat er een verbod moet komen,'

zegt Niels Roodenburg, hoofdredacteur van gamesblad *Power Unlimited*. 'Net zoals gewelddadige films niet moeten worden verboden.' Wel onderkent hij het belang van de PEGI-rating, een soort Kijkwijzer voor computerspellen die moet voorkomen dat kinderen games spelen die voor hen ongeschikt zijn. 'Ik zeg niet dat het zo is, maar misschien is het niet verstandig als jonge mensen een volwassenen game spelen.'

Effecten

Over de schadelijkheid van geweld in videogames is de wetenschap het nog niet eens. Er zijn weliswaar vele onderzoeken gedaan naar de al dan niet bestaande link tussen games en agressiviteit, maar die spreken elkaar onderling tegen. Volgens Jeroen Jansz, universitair hoofddocent Communicatiewetenschap aan de Universiteit van Amsterdam, zit de weten-



schap nu eenmaal zo in elkaar. 'Is het ene vastgesteld, dan wordt het tegenovergestelde vaak ook bewezen.'

De meeste onderzoeken meten de effecten van videogames op agressie op de korte termijn – vijf tot vijftien minuten – en zijn vooral gericht op kinderen.

Jansz: 'De ene groep speelt dan een game met gewelddadige scènes, de andere speelt er een zonder. Daarna meet je of allerlei vormen van agressie zijn toegenomen.' Dit zegt alleen weinig over de effecten op de lange termijn. Een ander probleem is volgens Jansz dat het spelen in een onnatuurlijke situatie plaatsvindt, bijvoorbeeld op de universiteit.

Jansz: 'Het is belangrijk dat we kijken naar een ander type onderzoek. Twee onderzoekers hebben spelers van een gewelddadige game een maand lang onderzocht, en vergeleken met de spelers van een niet-gewelddadige game. Gewoon thuis, op de bank.' De conclusie van het onderzoek: geen agressietoename.

Jansz ontkent niet dat games kunnen zorgen voor een toename in geprikkeldheid, die zich kan vertalen in agressie. 'Maar of dat gebeurt kun je nooit oorzakelijk aan een game toeschrijven. Als je vraagt: veroorzaakt een game agressief of gewelddadig gedrag, luidt het antwoord: nee.' Over de roep om een verbod: 'Ik vind dat de overheid daar niets mee te maken heeft. Als ouders besluiten om voor hun kind een "16+"-game te kopen, dan is dat hun verantwoordelijkheid. Die classificatie staat er niet voor niets.'

Bewijsprobleem

Is een verbod juridisch wel mogelijk? Niet als producenten hun spelconcepten vooraf moe-

ten laten beoordelen, zegt Tjeerd Schiphof. Hij is als jurist verbonden aan de Erasmus-universiteit en het Tropeninstituut. 'De overheid mag dat niet vooraf toetsen, dat is in strijd met de vrijheid van meningsuiting.' Wel kunnen, met een anti-gameswet, games na publicatie worden verboden. 'Nu is dat alleen mogelijk als er wordt aangezet tot haat.' Ook het aanbieden van schadelijke uitingen aan jongeren onder de zestien is verboden. Schiphof: 'Ik vermoed dat men dat een lastige bepaling vindt; nu wil men dus naar een algemeen verbod.' Heeft dat wel zin? 'Ik heb daar zo m'n twijfels over. Er is een bewijsprobleem: je moet kunnen aantonen dat het spel in kwestie schadelijk is. Het zou symboolwetgeving kunnen zijn, dat men gewicht is voor de druk. Dan wordt het wel in de wet gezet, maar wordt er niets mee gedaan.'

In de praktijk zal een verbod naar het zich laat aanzien niets uithalen. De overheid is anno 2008 niet meer in staat om de verspreiding van een bepaalde uiting tegen te gaan. Als bepaalde spellen, bijvoorbeeld *Manhunt 2*, hier in Nederland niet verkrijgbaar zijn, dan kunnen gamers ze altijd nog kopen in het buitenland. Ze kunnen terecht bij vele buitenlandse webwinkels, of halen het spel illegaal van internet. Handhaving van een verbod lijkt op voorhand onmogelijk.

Chirurgen

Games komen voornamelijk negatief in het nieuws, wellicht onterecht. Want niet alleen vormen ze voor velen een hobby, misschien zijn ze zelfs goed voor je. Uit diverse onderzoeken blijkt dat de oog-handcoördinatie flink kan verbeteren met het spelen van games. Er is een onderzoek dat beweert dat

gamende chirurgen het beter doen dan hun niet-gamende collega's.

Volgens de Amerikaanse schrijver Steven Johnson laat de positieve invloed van games zich nog veel sterker gelden dan alleen op het gebied van oog-handcoördinatie. 'Mensen die geen ervaring met games hebben stellen zich meestal voor dat het spelen vooral een kwestie van zo snel mogelijk op de juiste knopjes drukken is,' schrijft hij in zijn boek *Alle slechte dingen zijn goed voor je*. 'Bij veel populaire games zit de uiteindelijke sleutel tot succes echter verstopt in het ontcijferen van de regels in plaats van in het feilloos beheren van de joysticks.' En dat vereist discipline, doorzettingsvermogen en het nodige analytische denkwerk. 'Er worden voortdurend beslissingen genomen, sommige in een fractie van een seconde, andere als onderdeel van de strategie voor de lange termijn.'

Toch zullen we computergames binnenkort nog niet tegenkomen in het klaslokaal. Daarvoor overheerst nog te veel de gedachte (of mythe) dat videogames in essentie nutteloos en schadelijk zijn.