

COMPUTERSPELLEN EN DE GESCHIEDENIS VAN ANGST

HET GEBRUIK EN MISBRUIK VAN HISTORISCHE VERGELIJKINGEN

Introductie

De afgelopen jaren zijn computerspellen het onderwerp geworden van verhit debat. Het spelen met computerspellen wordt verondersteld negatieve effecten te hebben op kinderen en tieners. De angst leeft onder verschillende lagen van de bevolking (ouders, politici, wetenschappers) dat het immens populaire computerspel kinderen en tieners gewelddadig en ongevoelig voor agressie zal maken. Onderwerp van discussie zijn dan doorgaans *first-person shooter* spellen zoals DOOM, UNREAL TOURNAMENT EN HALF LIFE: COUNTER STRIKE.¹ In een *first-person shooter* wordt de speler op het scherm vertegenwoordigd door een karakter (avatar genaamd) waarvan men doorgaans enkel het vooruitgestoken wapen ziet en af en toe de handen.

Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld de LARA CROFT-serie waar de avatar in zijn geheel op het scherm te zien is. In *first-person shooters* verschijnt het karakter waarmee men speelt pas wanneer het doodgaat. Dan kijkt de speler van een afstand naar de stervende of gestorven avatar.

De drie genoemde *first-person shooters* worden de laatste tijd meer en meer *online* gespeeld. Spelers loggen daartoe in op bepaalde *servers* die het spel 'draaien' (of ondersteunen), sluiten zich aan bij een team of vormen zelf (soms in het 'echte' leven, soms op internet) een team. De teams komen tegen elkaar uit in korte, heftige gevechten die soms maar een paar minuten duren. Het agressieve karakter van dit genre spellen maakt ze een terugkerend doelwit van kritiek. *First-person shooters* nodigen niet – in tegenstelling tot bijvoorbeeld de LARA CROFT spellen – uit om tactisch en weldoordacht een wereld vol puzzels en verassingingen te veroveren. Het doel is echter om tegenstanders bliksemsnel uit te schakelen. Al rennend, springend en schietend beweegt men zich door post-industriële en futuristisch ogende ruimtes. Concentratie en alertheid zijn een eerste vereiste voor de spelers, even met de ogen knipperen kan fataal zijn...

De kritiek op deze spellen heeft echter niet geleid tot een verminderde populariteit, noch tot een terughoudendheid bij de producenten. De kritiek doet niet



Screenshots van het spel COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO. Het vooruitgestoken pistool onder in het beeld representeert de speler (Sierra, 2004)



De voorover hangende soldaat in het midden van het beeld is de stervende speler. De avatar is dodelijk geraakt door de twee terroristen op de achtergrond. Links in het beeld ligt een reeds gesneuvelde medestrijder van de speler



De gestorven soldaat ligt in het midden van het beeld op de grond. De terroristen lopen weg op de achtergrond

af aan de verkoopcijfers, en de spelers omarmen dit genre van spellen. Geconfronteerd met de aanhoudende kritiek en de steeds terugkerende stelling dat het spelen van gewelddadige computerspellen tot gewelddadig gedrag zou leiden, stellen zowel spelers als producenten dat zij wel degelijk onderscheid kunnen maken tussen geweld in het spel en daarbuiten. De veronderstelde causaliteit tussen geweld in en buiten het spel roept irritatie en verongelijkheid op bij liefhebbers van *first-person shooters*, die zich in de hoek van onmondige, kritiekloze en potentieel gevaarlijke consumenten geduwd voelen. Critici van geweldsspellen suggereren dat spelers, vaak kinderen en adolescenten, zich kritiekloos overleveren aan de verleidingen van het geweld en de techniek die dat mogelijk maakt. Dit soort waarschuwingen roept onder andere herinneringen op aan de jaren vijftig van de twintigste eeuw. Ook toen uitte een intellectuele elite kritiek op nieuwe technologie zoals de televisie, vanwege het effect dat die uitvindingen zouden hebben op een kritiekloze, passieve massa, zoals Irene Cieraad zo fraai heeft beschreven.² In hoeverre passen de waarschuwingen voor de effecten van gewelddadige computerspellen in het bekende patroon van culturele elites die de introductie van nieuwe mediatechnologieën met (al dan niet misplaatste) argwaan bezien? In hoeverre beroepen de kopers en spelers van *first-person shooters* zich terecht op hun individuele autonomie en verantwoordelijkheid? In hoeverre creëert de opmars van het computerspel nieuwe verhoudingen tussen producenten en consumenten, tussen gevestigde elites en een nieuwe generatie? Om deze vragen te beantwoorden begint dit artikel met een evaluatie van de standpunten in de psychologie en gedragswetenschap. Deze leidt niet tot een eenduidige conclusie. In de debatten over de (al dan niet vermeende negatieve)

effecten van agressieve computerspellen blijken vaak historische vergelijkingen te worden getrokken met eerdere introducties van nieuwe media. Geconstateerd zal worden dat computerspellen niet alleen een *nieuw medium* maar ook een innovatie in het *spel* betreffen en dat in de beschouwingen over de effecten van computerspellen onterecht gebruik wordt gemaakt van modellen waarin de gebruiker/consument onderbelicht wordt.

Morele paniek

Computerspellen zijn al een aantal jaren het onderwerp van heftig debat waarbij de inzet de vraag is of er een causale relatie bestaat tussen het spelen van gewelddadige computerspellen en gewelddadig gedrag buiten de wereld van het spel. De Columbine *High School shooting* in Littleton, Colorado, was één van de incidenten die deze discussie nieuw leven inblies. In april 1999 vermoordden Eric Harris en Dylan Klebold dertien mensen en verwondden er driëntwintig alvorens hun wapens op zichzelf te richten. Het is zeer moeilijk te achterhalen wat de tieners ertoe aanzette om hun klasgenoten en leraren aan te vallen, maar een aantal factoren lijkt een rol te hebben gespeeld. Eén van die factoren, gewelddadige computerspellen, is door Craig Anderson en Karen Dill naar voren gebracht in het artikel 'Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life' (2000). Anderson en Dill merken op dat Harris en Klebold er van hielden om het *shoot-em-up* computerspel *DOOM* te spelen, een spel dat ook door het Amerikaanse leger wordt gebruikt om soldaten te trainen. Op Harris' website werd een aangepaste versie van *DOOM* gevonden waarin de twee spelers over extra wapens en ongelimiteerde ammunitie beschikten en de andere figuren in het spel niet terug konden vechten. Voor een schoolproject hadden Harris en Klebold een video-opname gemaakt om deze aangepaste versie van *DOOM* te demonstreren. De video toont hoe Harris en Klebold, gewapend en gekleed in lange zwarte jassen, schoolatleten vermoorden. Anderson en Dill schrijven dat de twee scholieren een jaar later hun performance in *real-life* uitvoerden, dat ze hun spel in *God mode* speelden.³

Anderson en Dill geven de ideeën en angsten van velen weer; ze trachten ons te overtuigen dat er een causaal verband bestaat tussen het spelen van gewelddadige computerspellen en gewelddadig gedrag buiten de spelsituatie. Dit type causale argumentatie wordt wel vaker ingezet bij het bekritisieren van computerspellen. Veelgehoorde negatieve kritiek op computerspellen heeft betrekking op de volgende punten:

- 1 het agressieve karakter van veel spelen, wat agressief gedrag buiten de wereld van het spel zou stimuleren;
- 2 de verslavende werking en het geven van onmiddellijke bevrediging en beloning, wat sociale en cognitieve ontwikkeling in de weg staat;

- 3 de nadruk op handmatige vaardigheden ten koste van sociale of intellectuele;
- 4 het feit dat computerspellen een massaproduct zijn en een kapitalistische niche vormen en als zodanig in de weg staan van creativiteit en verbeeldingsvermogen, van het gevoel van identiteit en individualiteit.⁴

Computerspellen roepen evenwel niet alleen maar weerstand op. Er zijn ook voorstanders die onder andere beargumenteren dat door het spelen met computerspellen

- 1 kinderen leren omgaan met computers – hun toekomstige arbeidsmiddelen;
- 2 zeer complexe hand-oog coördinatie wordt ontwikkeld;
- 3 nieuwe sociale verbanden worden gelegd, en
- 4 bepaalde specifieke spelgerelateerde kennis en/of vaardigheden worden verworven.⁵

Bovendien benadrukken de pleitbezorgers dat een causale relatie tussen geweld in computerspellen en geweld buiten de wereld van het spel nog niet wetenschappelijk bewezen is.⁶

Met andere woorden: er bestaat geen consensus over de vraag of het spelen met computerspellen schadelijke gevolgen kan hebben. Enkele onderzoekers, waaronder Vivian Sobchack en Henry Jenkins, hebben opgeroepen tot een onbevooroordeelde benadering van computerspellen in het bijzonder en nieuwe media in het algemeen. Hun weerstand tegen het idee van een causale relatie tussen gewelddadige computerspellen en gewelddadig gedrag buiten de spelwereld komt voort uit de overtuiging dat de sociale wetenschappen niet bevestigd hebben dat gewelddadig entertainment schadelijke effecten heeft op kinderen en adolescenten.⁷ Matthew Southern benadrukt eveneens dat de angst voor schadelijke effecten van computerspellen overdreven is. Hij beargumenteert in zijn artikel 'The Cultural Study of Games: More Than Just Game' (2001) dat er een kloof bestaat tussen de negatieve reacties op computerspellen en de eigenlijke bedreiging die ze vormen voor de samenleving. Daarom spreekt Southern van morele paniek. Hij stelt dat computerspellen ten onrechte benaderd zijn met 'rampant prejudice, legislation and stigma'.⁸ Ten onrechte, omdat bepaalde computerspellen waardevol kunnen zijn met betrekking tot het leren van professionele vaardigheden. Southern benadrukt dat bepaalde spellen niet passen in het model van 'a bad influence' of 'long-term ill effects'.⁹ Maar door de angst en hysterie raken de potentieel positieve effecten van het spelen met computerspellen ondergesneeuwd en wordt het model van de slechte invloed op de voorgrond geplaatst. Hij concludeert: 'We can clearly see that the reaction is therefore out of all proportion to the genuine "threat"'.¹⁰

Op soortgelijke wijze trekt Jeffrey Goldstein de veronderstelde dreiging van computerspellen in twijfel in het artikel 'Effects of Electronic Games on Chil-

dren' (2000). Na de bestudering van verschillende onderzoeken naar de correlatie tussen gewelddadige spellen en gewelddadig gedrag stelt hij vast dat:

'Neither the quantity nor the quality of research on video games does much to inspire confidence in solid conclusions about their effects. Nearly every study suffers from unclear definitions (of violence or aggression), ambiguous measurements (confusing aggressive play with aggressive behavior, or using questionable measures of aggression, such as blasts of noise or self-reports of prior aggression), and overgeneralizations from the data'.¹¹

Alain en Frédéric Le Diberder stellen in hun sociologisch onderzoek *L'univers des jeux vidéo* (1998) dat, ondanks de claim van Amerikaanse professoren dat zij met de grootste stelligheid bewezen zouden hebben dat computerspellen onder andere verslechterde schoolresultaten zouden veroorzaken, het ontbreekt aan de precieze documenten die deze stellingen kunnen illustreren.¹²

Veel critici zijn het er dus over eens dat de effecten van het spelen met computerspellen allesbehalve duidelijk zijn. Empirisch onderzoek heeft tot nog toe geen solide en objectieve data opgeleverd over computerspellen en hun veronderstelde negatieve effecten. Empirische onderzoekers worden namelijk geconfronteerd met zeer complexe situaties met verscheidene (afhankelijke) parameters in een landschap dat steeds verandert door technologische vernieuwingen zoals nieuwe spellen of *updates* van bestaande spellen, nieuwe spelconsoles, meer *online* faciliteiten en wat dies meer zij. Dit is ook de vaststelling van het rapport 'Video games and real-life aggression: A review of the literature' (2000) dat Lillian Bensley en Juliet VanEenwyk uitvoerden in opdracht van het Washington State Department of Health Office of Epidemiology. Zij stellen vast dat het onderzoek naar de correlatie tussen gewelddadig gedrag en het spelen van computerspellen geen ondersteuning vormt voor de publieke bezorgdheid hieromtrent. Maar de alomtegenwoordigheid van gewelddadige computerspellen en het feit dat bepaalde experimentele studies aangeven dat het spelen van gewelddadige computerspellen kan leiden tot een toename in agressief gedrag bij jonge kinderen direct na het spelen ervan, maakt goed ontworpen, experimentele studies noodzakelijk. Deze studies moeten zich dan richten op de huidige spellen en de langetermijneffecten van het spelen met die spellen.¹³

Leren van de geschiedenis?

Moeten we, gezien deze situatie, dan maar afwachten en toekijken? Natuurlijk niet. Dit artikel wil vanuit een historisch standpunt een bijdrage leveren aan het huidige debat over computerspellen. Zijn er lessen die men in dit opzicht kan leren van de geschiedenis? Op het eerste gezicht zou men daarop met 'nee' moeten antwoorden omdat elke historische situatie uniek is. Maar in het debat over

computerspellen worden veelvuldig historische vergelijkingen getrokken. Een cruciaal onderdeel daarvan is de selectie van vergelijkbare omstandigheden. Vaak gebeurt dat impliciet, zeker als men historische vergelijkingen (retorisch) inzet om anderen te overtuigen. Analytisch is het de moeite waard de vooronderstellingen achter die vergelijkingen te achterhalen.

De effecten van geweld in films, televisieprogramma's en meer recent computerspellen worden veelvuldig vergeleken. Veel auteurs die het geweld in computerspellen aankaarten, verwijzen naar gewelddadige films en televisieprogramma's en de kwalijke invloed die deze zouden hebben op kinderen.¹⁴ Anderson en Dill bijvoorbeeld stellen dat de entertainmentmedia ons leven beïnvloeden. Het gedrag dat door kinderen en volwassenen als gepast wordt beschouwd, komt deels van de lessen die we leren van televisie en film. Volgens Anderson en Dill zijn er daarom goede redenen om aan te nemen dat gewelddadige computerspellen dezelfde, mogelijk zelfs grotere, effecten zullen hebben op het gedrag van kinderen en adolescenten.¹⁵ De angst die uit deze artikelen spreekt is dat de slechte invloed van het kijken naar gewelddadige films en gewelddadige televisieprogramma's versterkt zal worden door gewelddadige computerspellen omdat die ons in staat stellen zelf een agressieve rol te spelen. Het toevoegen van de mogelijkheid van *doen* aan de ervaring van gewelddadige mediaproducten heeft deze bezorgdheid doen toenemen. Zo schrijft *BBC News* dat onderzoekers waarschuwen voor het feit dat gewelddadige computerspellen schadelijker zijn dan gewelddadige televisie en film omdat computerspellen interactief zijn en van de speler een bepaalde identificatie met het agressieve karakter vragen.¹⁶

Aan de andere kant zijn er auteurs die ons waarschuwen voor overdreven reacties en die daarvoor wijzen op vergelijkbare historische situaties. Southern bijvoorbeeld, verbindt de morele paniek omtrent de eerste arcadehallen in de jaren tachtig van de twintigste eeuw met oudere vormen van amusement met automaten in publieke ruimtes waar men voor moest betalen, zoals de eind negentiende-eeuwse fonograaf (een uitvinding van Edison waarmee men zowel geluid kon opnemen als afspelen), de kinoscoop (in deze uitvinding trachtte Edison beeld en geluid te combineren, de kijker keek door een gaatje in de kinoscoop naar bewegende beelden die begeleid werden door geluid van de fonograaf) en de flipperkast uit de jaren vijftig van de twintigste eeuw. Deze vormen van amusement werden geassocieerd met een gevaarlijke jongerencultuur. De *coin-operated machines* vormden dan ook een bron van morele verontwaardiging over potentiële delinquentie en de corruptie van de jeugd.¹⁷

Het lijkt erop dat in deze context historische vergelijkingen fungeren als onderdeel van een retorisch argument dat ons wil waarschuwen voor negatieve effecten of overdreven reacties – een retoriek die ons wel of niet kan overtuigen. Dat is inderdaad de conclusie van een nu al bijna dertig jaar oude studie van Robert Edward Davis die de debatten rondom de introductie van radio, film en televisie geanalyseerd heeft.

Goedkeuring en afkeuring van nieuwe media

Davis' *Response to Innovation* (1976) doet verslag van een gedetailleerd onderzoek naar meer dan duizend artikelen van meer dan vijfhonderd verschillende auteurs. Het boek geeft een historisch overzicht van de steeds terugkerende populaire argumenten ten aanzien van de introductie van radio, film en televisie. Davis begint met vast te stellen dat zowel de cinema als de radio en de televisie in staat werden geacht om de meningen, houdingen, waarden en zelfs de daden van het publiek te beïnvloeden. Daardoor ging de groei van elk medium gepaard met uiteenlopende speculaties – zowel positief als negatief – over de invloed die het nieuwe medium zou kunnen hebben. Voorstanders spraken over de nieuwe communicatiemiddelen als bronnen van informatie, educatie, cultuur en vermaak. Tegenstanders daarentegen voorspelden dat de massamedia de cultuur schade zouden berokkenen, waarden zouden omverwerpen en gerespecteerde instituten zouden tenietdoen. De voorspelde dan wel reële effecten van film, radio en televisie zijn daarom bron van controverses die nog tot lang na hun introductie aanhielden.¹⁸ Voor Nederland zijn die debatten onder andere gedocumenteerd door Huub Wijfjes (1985), Onno de Wit (1991 en 2002), Liesbet van Zoonen (1994) en Ansje van Beusekom (2001).¹⁹ Davis maakt een onderscheid tussen twee verschillende stadia in de populaire ontvangst van een nieuw massamedium. Gedurende het eerste, voorspellende stadium – dat ongeveer de eerste vijf jaar na de introductie beslaat – benadrukken de voorstanders de positieve en de tegenstanders de negatieve effecten die het nieuwe medium zal hebben. Gedurende het daaropvolgende evaluerende stadium worden de voorspellingen afgewogen tegen de praktijk en, indien nodig, bijgesteld.

Het eerste, voorspellende stadium wordt gekenmerkt door zowel positieve als negatieve voorspellingen over de vooronderstelde effecten van een nieuw medium. Opvallend is Davis' vaststelling dat deze voorspellingen voor film, radio en televisie sterk op elkaar leken, zowel wat betreft de positieve als de negatieve voorspellingen.²⁰ In dit eerste stadium worden vergaande *if-histories* geschreven en futuristische gebruiken voor het nieuwe medium bedacht.²⁴ In de jaren veertig van de vorige eeuw bijvoorbeeld, beweerde een journalist dat de televisie zou fungeren als

'a blackboard for the mathematician, a laboratory for the chemist, a picture gallery for the art critic, and possibly a stage upon which the historian can re-enact the events of the past, or a news commentator the headlines of today'.²²

Sommige journalisten gingen zelfs zo ver, het verdwijnen van regering en religie ten gevolge van de impact van het nieuwe medium te voorspellen. Volgens anderen daarentegen waren de nieuwe uitvindingen een bron voor doemscenario's. In 1909 bijvoorbeeld gaf de toenemende populariteit van de bioscoop aan-

leiding tot waarschuwingen over gezondheid, moraliteit en delinquentie. De filmbezoeker zou geïnspireerd worden om datgene wat zich op het scherm afspeelde te imiteren. Zo zou de kijker bijvoorbeeld leren hoe een misdaad te plegen.²³

Na dit eerste stadium van wilde voorspellingen en speculaties volgt het evaluerende stadium. De voorspellingen worden herzien en afgewogen tegen de praktijk, tegen het gebruik en het functioneren van het medium en zo nodig worden de voor- en nadelen geherformuleerd. Davis beschrijft hoe Norman Cousins in een editie van de *Saturday Review* uit 1949 zijn eerdere positieve voorspellingen over televisie herziert en niet langer schrijft over ‘the most magnificent of all forms of communication, the supreme triumph of invention, the dream of ages’ maar over ‘an assault against the human mind’, ‘a mobilized attack on the imagination’, ‘an invasion against good taste’, ‘the prime mover in juvenile misconduct and delinquency’.²⁴

Davis onderscheidt niet alleen twee opeenvolgende stadia van argumentatie maar benoemt ook vier verschillende dominante types van argumentatie: oorzakelijkheid, vergelijking, associatie en definitie.

Causale argumenten, die zowel naar instituten als naar waardesystemen kunnen verwijzen, zijn volgens Davis het populairst. Hij stelt dat zowel voorals tegenstanders trachtten aan te tonen dat film, radio en televisie van invloed waren op de ‘shared judgements on which men guided their behavior and structured their society’.²⁵ Terwijl de voorstanders de positieve effecten van het nieuwe medium benadrukten in termen van educatie, democratie en wereldvrede, voorspelden de tegenstanders verregaande schade aan de algemeen geaccepteerde standaarden, doelen en idealen.²⁶

De tweede argumentatiestrategie, *vergelijking*, wordt eveneens gebruikt door zowel voor- als tegenstanders om zo de plaats van het nieuwe medium in de gevestigde orde vast te stellen, om het functioneren van het nieuwe medium te bepalen en om de consequenties van de uitvinding te voorspellen.²⁷ De strategie die het vaakst gebruikt wordt om een nieuw medium een plaats te geven is de suggestie van gelijkheid. Voorstanders stelden dat het nieuwe medium hetzelfde of zelfs beter was dan de vertrouwde technieken. Zo werden film, radio en televisie gelijkgesteld aan theater; ze werden even belangrijk bevonden als de drukkunst en waren van hetzelfde belang voor het leven als scholen, auto’s en kranten. Critici daarentegen stelden dat film, radio en televisie net zo slecht waren, of zelfs slechter dan bijvoorbeeld het theater, goedkope romans, roddelbladen, stripboeken, satire en boksen.²⁸

In de derde argumentatiestrategie, *associatie*, worden volgens Davis de nieuwe media beoordeeld op basis van de mensen en instituten die ze gebruiken en ondersteunen.²⁹ Het feit dat de nieuwe media gebruikt worden door religieuze, educatieve, politieke, justitiële en gouvernementele instituten, in de zakenwereld en thuis, bewijst volgens de voorstanders hun waarde. Tegenstanders stellen daarentegen dat populariteit geen basis vormt om de waarde van een

nieuw medium te bepalen omdat film, radio en televisie enkel appelleren aan de grote, onkritische massa.³⁰

Het laatste argumentatiegenre, *definitie*, kent twee verschillende vormen: definitie op basis van waarde-geladen termen (die bijvoorbeeld appelleren aan moraal, religie, educatie, politiek) en definitie op basis van neutrale termen. In de eerste vorm worden nieuwe media aangeduid in positieve termen (bijvoorbeeld als bron voor nieuwe culturele praktijken, politiek, publieke dienstverlening, religie, theater, zakenwereld, educatie en entertainment) of in negatieve termen (doorgaans om positieve definities te ondermijnen). In de tweede vorm wordt een nieuw medium gedefinieerd in neutrale termen, dit wil zeggen dat de technologie als afhankelijk van het gebruik en de eigenaar wordt beschouwd.

Davis stelt treffende gelijkenissen vast tussen de reacties op de introductie van film, radio en televisie. Voor- en tegenstanders reageerden consistent en voorspelbaar op elke nieuwe uitvinding en elke eruptie van argumenten voor of tegen deze uitvinding. Ze onthaalden elk nieuw medium met dezelfde voorspellingen en evalueerden elk medium telkens op basis van de vermeende effecten die het medium zou hebben op dezelfde instituten en waarden.³¹ Met andere woorden, de populaire argumenten met betrekking tot nieuwe media worden telkens gerecycleerd wanneer een nieuwer medium zijn intrede doet. Volgens Davis heeft deze herhaling en dit hergebruik te maken met het feit dat de aangehaalde hooggeprezen sociale waarden met grote retorische potentie (zoals educatie, democratie, vrede, cultuur, schoonheid, goede gezondheid, moraal, religie, thuis, familie, wetenschap, vooruitgang, traditie, kwaliteit, realiteit, politiek en het kind), de instituten en de publieke doelen ingebed zijn in een traditie en daarom niet zo snel vernieuwd of aangevuld worden met nieuwe waarden.³²

Computerspellen: nieuw medium en nieuw speelgoed

In hoeverre kan Davis' analyse hedendaagse debatten over computerspellen helpen verhelderen? Opvallend is dat zowel de voor- als tegenstanders van computerspellen gebruikmaken van de vier argumentatietypen die Davis onderscheidt (oorzakelijkheid, vergelijking, associatie en definitie) om hun ideeën kracht bij te zetten.

Oorzaak

Causale argumenten worden met betrekking tot computerspellen zeer vaak ingezet. Zowel de voor- als tegenstanders trachten causale verbanden te leggen tussen het spelen met de computer en positieve (educatieve, sociale) respectievelijk negatieve (delinquentie, corruptie) effecten. Met name de argumenten die uitgaan van een causaal verband tussen het spelen van gewelddadige computerspellen en gewelddadig gedrag buiten de wereld van het spel, worden vaak aan-



Screenshot van het spel *DOOM 3* (www.gamesdomain.com). Een spel dat vorm kreeg in de relatie tussen leger en commercie. Het is een spel dat vanwege zijn agressief karakter en populariteit vaak wordt aangehaald in pleidooien tegen gewelddadige computerspellen (id Software, 2004)

gehaald. Zoals we eerder zagen beargumen- teren Anderson en Dill dat het spelen van *DOOM* een inspiratiebron vormde voor de high school moorden in Columbine. Ook de moord op een leraar van het Haagse Terra College in januari 2004 lokte vergelijkbare redeneringen uit.³³ Een andere case betreft de moordpartij in Erfurt in Duitsland op 26 april 2002 waarbij een negentienjarige student zeventien mensen van zijn voormalige school doodschoot.³⁴ In reactie op deze gebeurtenis won het idee terrein dat gewelddadige computerspellen verbannen zouden moeten worden.³⁵ De moordenaar Robert Steinhäuser zou hieraan namelijk verslaafd zijn geweest.³⁶ Er wordt een causale relatie verondersteld tussen zijn verslaving aan computerspellen en

zijn gewelddadige actie.³⁷ Computerspellen zoals *DOOM* worden beschouwd als het oefenterrein en de inspiratiebron voor de moordaanslag. Sluitend en overtuigend bewijs ter ondersteuning van deze redenering is echter nooit geleverd. De documentaire *FIRST-PERSON SHOOTER* (2002) van de Canadese film- en documentairemaker Robin Bengier toont zijn zoektocht naar bewijzen voor een causaal verband tussen geweld in computerspellen en geweld buiten de wereld van het spel. De documentairemaker haalt in deze zoektocht een rapport aan dat de Amerikaanse geheime dienst in 2002 vrijgaf. Het rapport onderzocht 41 gewelddadige incidenten op Amerikaanse scholen tussen 1970 en 2002 en moest concluderen dat in amper vijf van deze gevallen de daders gewelddadige computerspellen speelden. De conclusie van het rapport luidde dan ook dat computerspellen niet aan de basis liggen van de *highschool shootings*.³⁸

Vergelijking

Menig voorstander van computerspellen vergelijkt deze met andere gevierde vormen van entertainment waarbij de interactiviteit van het computerspel als een toegevoegde waarde wordt aangehaald. Computerspellen worden in deze argumentatielijn vaak beschouwd als films of verhalen met als toegevoegde component interactiviteit; als een manier om alle andere vormen van entertainment te combineren in een totale ervaring die open staat voor interactie, voor een actieve rol van de speler in het 'verhaal'. Computerspellen geven, volgens de voorstanders, de speler de mogelijkheid te kijken, te lezen, te luisteren, te voelen en vooral ook te *doen*. Tegenstanders van hun kant vergelijken computerspellen met andere 'negatieve' vormen van entertainment – zoals gewelddadige en pornografische films, stripalbums, oorlogsspeelgoed en oorlogsspellen, kansspel-

len enzovoort – en andere ‘onwenselijke’ elementen van onze samenleving – zoals wapens, geweld, alcohol, tabak en seks.³⁹ Een toonaangevende tegenstander van computerspellen is de voormalige legerpsycholoog Lt. col. David Grossman wiens vaak geciteerde leuze luidt dat computerspellen kinderen ‘the skill and the will to kill’ leren.⁴⁰ Grossman zegt in een interview met John Stossel in 2002 dat kinderen door het spelen van gewelddadige computerspellen leren om plezier te associëren met dood, het vermoorden van mensen en menselijk lijden. Daarom vindt Grossman dat gewelddadige computerspellen gereguleerd moeten worden en dat, net zoals dat gedaan wordt met wapens, tabak, alcohol en seks, de toegang van kinderen tot die producten beperkt moet worden.⁴¹

Associatie

De argumentatiestrategie van associatie blijkt bijzonder vruchtbaar met betrekking tot computerspellen. De laatste jaren zijn computerspellen en -simulaties namelijk een reeks van institutionele (het bedrijf, de school, het leger, ...) en private complexen binnengedrongen (de huiskamer, de slaapkamer, de keuken, ...).⁴² Dit wordt zowel positief geïnterpreteerd (als bewijs van hun belang en betekenis) als negatief (populariteit is geen teken van kwaliteit). Eén bepaald instituut steunt zeer sterk op het gebruik van computerspellen: het leger. Strategie- en simulatiespellen werden aanvankelijk ontwikkeld als trainingsprogramma's voor het leger maar vonden al snel hun weg naar de commerciële markt om vervolgens weer terug te keren naar het leger. Lev Manovich schrijft in *The Language of New Media* (2001) over de bijzondere manier waarop het zeer succesvolle en omstreden spel DOOM werd ontwikkeld en herontwikkeld in interactie tussen commercie en leger. DOOM werd in 1993 als commercieel spel gelanceerd maar al snel door de Amerikaanse marine opgepikt en aangepast tot een militaire trainingssimulator voor groepsgevechten. De mariniers richtten vervolgens hun eigen bedrijf op om deze aangepaste versie van DOOM als commercieel spel op de markt te brengen.⁴³

Definitie

Men treft zowel normatieve als neutrale definities aan van computerspellen. Normatieve definities doen doorgaans een beroep op educatie. Entertainment wordt in deze argumentatie dan opgewaardeerd door de toevoeging van educatie. Deze specifieke koppeling komt zo vaak voor dat het aanleiding heeft gegeven tot nieuwe ontwikkelingen in het onderwijs die aangeduid worden met termen als *edutainment* (leren door middel van entertainmentmedia zoals film en televisie), *e-learning* (leren met behulp van digitale media zoals internet) en *game-based e-learning* (leren op basis van computerspellen).⁴⁴ Andere auteurs prefereren echter neutrale definities, zoals Patricia Marks Greenfield in haar studie *Mind and Media* (1984), waarin ze stelt dat televisie en de nieuwere elek-

tronische media groot potentieel bezitten met betrekking tot leren en ontwikkeling – wanneer ze tenminste wijs gebruikt worden.⁴⁵ De verantwoordelijkheid voor de gevolgen van het nieuwe medium wordt daarbij in handen gelegd van diegenen die het bedienen. Het medium zelf is niet inherent goed of slecht, alleen het gebruik ervan kan goed of slecht uitpakken.

Ook hier valt geen eenduidig beeld te destilleren. Wat vooral naar voren komt zijn de vele overeenkomsten met de introductie van andere nieuwe media eerder in de geschiedenis. Steevast waarschuwt de gevestigde culturele elite voor negatieve effecten die de beschaving zullen uithollen. Voor Nederland, zo stelt Cieraad, geldt dat de cultuurkritiek op de techniek zich tot in de jaren vijftig van de twintigste eeuw richtte ‘op de “massa’s”, wier kinderlijk materialisme en genotzucht verantwoordelijk werden gesteld voor de maatschappelijke euvelen als geestelijke vervlakking en gebrek aan gemeenschapszin’.⁴⁶ We willen de, waarschijnlijk geruststellende, conclusie dat de introductie van gewelddadige computerspellen weinig nieuws onder de zon brengt, nuanceren. Ten eerste zijn historische vergelijkingen, zoals bekend, in hoge mate suggestief. Cruciaal is daarbij steevast de selectie van vergelijkbare omstandigheden. Ten tweede hebben we bij computerspellen niet alleen te maken met een nieuw medium, maar ook met een innovatie in spel.

Goedkeuring en afkeuring van nieuw speelgoed

Net als nieuwe media is ook nieuw speelgoed vaak omstreden in de introductieperiode. Anders dan nieuwe media hebben kinderspeelgoed en spellen weinig academische aandacht gekregen. Aan Iona en Peter Opie hebben we echter een uitvoerige beschrijving te danken van kinderspellen en speelpleingedrag. In haar meest recente werk *Children’s Games with Things* (1997) claimt Opie dat in de geschiedenissen over het moderne speelgoed (die begint met de Victoriaanse tijd) steevast de klaagzang te horen valt dat kinderen van nu niet meer weten hoe ze moeten spelen. Opie verzet zich tegen deze negatieve retoriek door te stellen dat kinderen altijd creatief zijn geweest en ook zullen blijven. De nieuwe spellen die ze uitvinden worden echter niet altijd herkend door leraren en ouders en daarom denkt men dat ze niet bestaan.⁴⁷ Bovendien wijst Opie erop dat veranderingen in de manier van spelen vaak veroorzaakt worden door grotere sociale en economische veranderingen die kinderen welhaast verplichten hun manier van spelen te wijzigen. Men kan bijvoorbeeld denken aan de negentiende-eeuwse industrialisatie en urbanisatie die het voor kinderen moeilijker maakte om buiten te spelen. Aangewezen op het spelen binnenshuis veranderde onvermijdelijk de aard van het spel.

Er is nog niet zo veel bekend over de manier waarop nieuw speelgoed zijn weg vindt in de cultuur. Een systematische vergelijking van de introductie van nieuw speelgoed is niet voorhanden. Wij menen de argumenten die de intro-

ductie vaak begeleiden in twee groepen op te kunnen splitsen.⁴⁸ Ten eerste zijn er argumenten die betrekking hebben op veranderingen in de aard van het spel zelf, die zowel positief als negatief geduid kunnen worden. Het kan daarbij gaan om uiteenlopende aspecten zoals individualiteit, gezondheid, motorische ontwikkeling, cognitieve stimulatie, emotionele groei, stimulering van de verbeelding en het stimuleren van creativiteit of sociaal gedrag. Ten tweede zijn er argumenten die onderstrepen dat veranderingen in de wereld van het spel grotere sociale veranderingen reflecteren, die dan vervolgens goed- of afgekeurd worden. Een beroemd voorbeeld is Johan Huizinga's *Homo Ludens* (1938), een studie die de industrialisatie met de bijbehorende materiële focus afkeurt omdat deze het ludieke uit de samenleving verdreven zou hebben.⁴⁹

Vanuit dit standpunt is de controverse die ontstond naar aanleiding van de invoering van plastic speelgoed een interessante casus. Vanaf het midden van de twintigste eeuw werd plastic alom gebruikt maar had het voor sommigen een negatieve bijklank. Zoals Wendy Woloson in 'Plastic' (2002) schrijft, symboliseerde plastic een artificiële en oppervlakkige cultuur die meer begaan was met uiterlijk en imitatie dan met substantie en realiteit. Plastic werd al snel een woord dat in de volksmond stond voor vals, nep of onecht.⁵⁰ De weerstand die plastic producten oproepen, werd echter niet door iedereen gedeeld; bepaalde consumenten omarmden juist de goedkope, plastic artikelen. Zo schrijft Jean Rossi in *Plastic Novelties & Toys* (2002) dat veel Amerikaanse kinderen en hun ouders juist heel blij waren met het duurzame, mooie, kleurrijke en betaalbare plastic speelgoed.⁵¹ Ook de kritiek op plastic speelgoed was doorgaans een zaak van de elite, niet van de consument. De Franse semioticus Roland Barthes was één van de velen die bezwaar aantekende tegen plastic speelgoed. In *Mythologies* (1975) betreurt hij het feit dat speelgoed gemaakt wordt van synthetisch in plaats van natuurlijk materiaal:

'Veel speelgoed wordt nu gegoten in gecompliceerde vormen; het plastic heeft tegelijkertijd iets grofs en iets hygiënisch, het heeft bij aanraking niets prettigs, niets zachts, niets menselijk. Het is onrustbarend te zien hoe steeds meer het hout verdwijnt, terwijl het toch zo'n ideaal materiaal is, stevig, zacht en bij aanraking warm'.

Hij sluit zijn essay af met de naar zijn mening betreurenswaardige conclusie dat er haast geen speelgoed van hout meer is.⁵²

Behalve de semioticus keurden ook modernisten, pedagogen en ouders plastic speelgoed af op basis van argumenten zowel op het niveau van het speelgoed zelf als op dat van de sociale veranderingen waar het plastic speelgoed voor stond. Zo werd plastic speelgoed niet inspirerend gevonden vanwege zijn onveranderlijke en vaststaande vorm. Dit zou de verbeelding en creativiteit van kinderen niet stimuleren. Op een meer algemeen ideologisch niveau werd plastic speelgoed bekritiseerd omdat het als een symbool van de kapitalistische consumptie-

maatschappij beschouwd werd. Eén van de directe consequenties van de commercialisering van speelgoed door middel van het goedkope plastic speelgoed was de ondergang van ambachtelijk handgemaakt speelgoed. Houten speelgoed werd door een culturele elite dan ook aangeprezen als bron van fantasie en creativiteit; het werd zelfs een mascotte van hen die revolteerden tegen de oprukkende industrialisering, commercialisering en het kapitalisme. Vandaag de dag kan men nog steeds tegenstanders van plastic speelgoed vinden, bijvoorbeeld in de antroposofie. Op de website van de Nederlandse antroposofische beweging wordt een vergelijking gemaakt tussen een gewone, industrieel vervaardigde pop en een handgemaakt exemplaar van natuurlijke materialen en vervaardigd volgens de antroposofische idealen.⁵³ Een van de redenen om een plastic pop af te keuren is de ‘plastic grijns’ op het gelaat, de vaststaande glimlach die de gevoelens van het kind niet reflecteert. Op antroposofische poppen wordt slechts een minimaal gezicht aangebracht. Dit om het kind aan te moedigen in het spel de eigen verbeelding aan te spreken. Bovendien voelt een pop van natuurlijke materialen warm en comfortabel aan en heeft ze een herkenbare geur, dit alles in tegenstelling tot een plastic exemplaar.

Maar niet alleen de antroposofie tekent bezwaar aan tegen plastic of industrieel vervaardigd speelgoed. Elk jaar rond sinterklaas en Kerstmis hoort men geluiden dat ouders hun kinderen speelgoed moeten geven dat de verbeelding, creativiteit en spitsvondigheid stimuleert in plaats van speelgoed dat gevormd, onveranderlijk en dicterend is (zoals bijvoorbeeld computerspellen, levensechte poppen of *pre-built* kastelen). Dat is ook de strekking van het artikel ‘Geef kinderen vrijheid, geen gebruiksaanwijzing’ (1998) van Arjen Schreuder waarin hij vaststelt dat veel pedagogen vinden dat het speelgoedaanbod in de meeste speelgoedwinkels niet deugt omdat het voorgekauwd, perfectionistisch, en te zeer gericht is op de bevrediging van simpele behoeften. In tegenstelling tot dit dicterende speelgoed geeft goed speelgoed kinderen vrijheid. Goed speelgoed is een instrument dat kinderen helpt om bepaalde vaardigheden te ontwikkelen, dat kinderen stimuleert om iets uit te proberen, dat kinderen uitnodigt keuzes te maken, uitdagingen te zoeken, oplossingen te vinden. Schreuder concludeert dat het beste speelgoed vermoedelijk wordt gevormd door natuurlijke materialen, zoals zand, water en hout.⁵⁴

Ook hier zijn de overeenkomsten met debatten over de introductie van nieuwe media treffend. Maar de beperkingen van deze wijze van historisch vergelijken worden allengs duidelijker zichtbaar. Analyses als van Davis geven weinig inzicht in de wijze waarop nieuwe technologieën en sociale structuren elkaar wederzijds beïnvloeden. De potentiële invloed van de gebruiker of consument op de ontwikkeling van technologie blijft zelfs geheel buiten beeld.

De wederzijdse beïnvloeding van spel en speler

Sociologisch gezien is het feit dat computerspellen een innovatie in de wereld van het spel combineren met een nieuw medium, van grote betekenis. Computerspellen bieden nieuwe mogelijkheden op het vlak van spel en simulatie die niet alleen de wereld van het spel raken (hoe en wat we spelen en hoe we spel en spelen waarderen) maar ook andere, van oudsher serieuze maatschappelijke domeinen. Onze notie van kennis en vaardigheden – in onderwijs, het leger, de zakenwereld – veranderen namelijk onder invloed van het computerspel. Simulaties doordringen (en veranderen) steeds meer maatschappelijke en culturele praktijken. Een goed voorbeeld hiervan is de workshop ‘Game-based Learning Models & Simulations: Expert Blueprints for Project Success’ (2003) die onderzocht hoe het management en de prestatie van ziekenhuizen, middelbare scholen en parken verbeterd kan worden door het gebruik van op spel gebaseerde simulaties en trainingstechnieken.⁵⁵ Kurt Squire, onderzoeksmanager van het MIT-project ‘Games-To-Teach’ stelde op de workshop dat de neiging om de gevaren van computerspellen uit te vergroten overheerst en dat de mogelijkheden die computerspellen bieden om de manier van onderwijzen en opleiden van zowel kinderen als volwassenen te verbeteren, onderbelicht worden.⁵⁶ Een ander voorbeeld is het spel AMERICA’S ARMY dat in 2002 werd uitgebracht door het Amerikaanse leger.⁵⁷ Dit spel, dat draait rond het doden van terroristen, wordt zowel gebruikt om soldaten te trainen als om nieuwe soldaten te rekruteren. Men kan AMERICA’S ARMY gratis downloaden en online spelen tegen andere spelers en echte soldaten. Spelers die dit spel leuk vinden en hetzelfde willen doen in het *echte leven* klikken eenvoudigweg op de *Go Army* knop en het inschrijvingsformulier voor het Amerikaanse leger verschijnt op het scherm. Nooit eerder was de wereld van het spel zo innig gekoppeld aan het rekruteren en opleiden van soldaten.

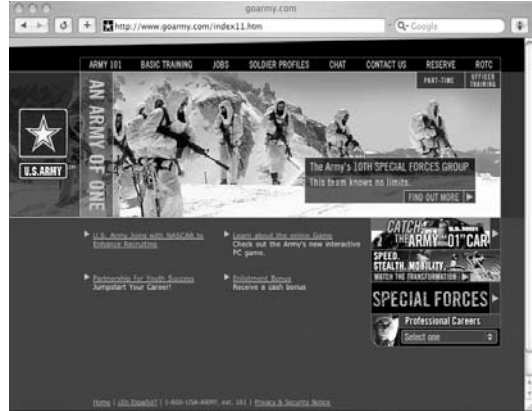
Voor de analyse van de co-evolutie van technologie en sociale structuren schiet het analysemodel van Davis eenvoudigweg te kort. Davis’ model van de receptie van nieuwe media is gebaseerd op verouderde mediatheorieën waarin wordt uitgegaan van technologische evolutie eerder dan van co-evolutie van techniek en maatschappij. Bij co-evolutie staat het proces van interactie tussen technieken, de praktijken waarin die technieken ontstaan en gebruikt worden, en de verwachtingen waarmee deze omgeven zijn in het brandpunt van de belangstelling. Historische vergelijkingen met eerdere media-innovaties onttrekken de interactie tussen technologische innovaties en sociale veranderingen aan onze blik. Dat individuen, gebruikers en consumenten invloed zouden kunnen uitoefenen op de gemeenschappelijke ontwikkeling van technologie en maatschappij, vormt daarin een niet bestaande optie.

Harro van Lente beargumenteert in *Promising Technology* (1993) dat verwachtingen, beloftes en voorspellingen die techniekontwikkeling omringen niet alleen een politiek middel zijn of een marketingstrategie, maar tevens een



Screenshot van AMERICA'S ARMY'S webpagina (www.americasarmy.com). Hier vind je informatie over het spel, waar je het kan downloaden, over de gebeurtenissen, de gemeenschap, het laatste nieuws, en natuurlijk het Amerikaanse leger. (Dept. of Defense, US Army, 2002)

Screenshot van de GoArmy webpagina (<http://www.goarmy.com/aagame/index.htm>) met algemene informatie over het spel. Onder het kopje 'What is it?' staat geschreven: 'The U.S. Army has developed a highly realistic and innovative PC video game that puts you inside an Army unit. You'll face your first tour of duty along with your fellow Soldiers. Gain experience as a Soldier in the US Army, without ever leaving your desk.'



Screenshot van de GoArmy webpagina (www.goarmy.com). Deze webpagina verschaft de bezoeker informatie over de verschillende MOS (Military Occupational Speciality) die het Amerikaanse leger kent en hoe je bij een van deze specialisaties te voegen. Ook bevat deze webpagina informatie over andere rekruteringscampagnes van het Amerikaanse leger. Wanneer je op de link 'Learn about the online Game' klikt krijg je de volgende pagina te zien:

Screenshot van het spel AMERICA'S ARMY (www.thearmygame.com). Deze screenshot toont het gezichtspunt van de speler die met een nachtkijker de andere spelers, die een gebouw binnendringen, gadeslaat. (Dept. of Defense, US Army, 2002)



intrinsiek onderdeel vormen van het ontwikkelingsproces van techniek.⁵⁸ Met andere woorden: het onderscheid dat Davis maakt tussen een speculatieve fase – die doordrongen is van voorspellingen en beloftes, zowel in positieve als in negatieve zin – en de confrontatie van de voorspellingen met de praktijk, is onhoudbaar. Want het gebruik van een nieuwe technologie, de plaats die deze krijgt in de samenleving en de waardering ervan wordt mede bepaald door de

voorspellingen, verwachtingen en beloften waarmee ze omringd is. De twee meest hardnekkige voorspellingen die computerspellen begeleiden zijn enerzijds de positieve en soms welhaast futuristische belofte dat door de toenemende kracht van computers (een belofte die niet alleen het computerspel omringt maar ook internet en computers in algemene zin) de computerspellen van morgen alleen maar immersiever, sneller en realistischer zullen worden; en anderzijds de negatieve en pessimistische voorspelling dat het spelen van computerspellen tot verloedering en corruptie van kinderen en tieners zal leiden.

Bovendien blijkt de gebruiker, de consument, invloed te hebben op de ontwikkeling van technologie en praktijk. Het SCOT-model van Wiebe Bijker en Trevor Pinch (1987) of Roger Silverstones en Eric Hirsch' concept *domestication* (1992) bieden een methodologische ingang om de vraag naar de negatieve invloed van gewelddadige computerspellen op spelers honderdtachtig graden om te draaien: Welke invloed hebben gebruikers en consumenten op het ontwerp, het gebruik en de ontwikkeling van computerspellen?⁵⁹ In plaats van de gebruiker als een passief en willoos slachtoffer (en potentiële dader) voor te stellen, lijkt het gewenst diens concrete invloed na gaan. De relevante actoren die de ontwikkeling en het gebruik van computerspellen omringen zijn op te delen in de categorieën ontwikkelaars, spelers en critici. Alledrie deze actoren hebben een specifieke invloed op de ontwikkeling van computerspellen. De producenten laten zich in het maken van nieuwe spellen leiden door (1) de verkoopcijfers van vorige spellen (die weerspiegelen namelijk de wensen en voorkeuren van de speler/consument), (2) de belofte dat computerspellen steeds realistischer en immersiever moeten worden (een streven dat gevoed wordt door de spelers, de industrie zelf en de media), (3) reacties van de spelers (te vinden op de vele *fan-sites* waar spelers commentaar leveren op nieuwe spellen, in tijdschriften en op televisieprogramma's die nieuwe spellen introduceren en recenseren), (4) de resultaten van de beta-testen (waarin spelers een nieuw spel testen en *bugs* (fouten) en opmerkingen over het spel aan de ontwikkelaars rapporteren) en tenslotte (5) de druk van critici (al dan niet in de vorm van juridische acties en wetgeving).

Naast deze vrij directe invloed van zowel spelers als critici op de ontwikkeling van een nieuw spel bieden veel spellen ook nog de mogelijkheid aan spelers om zelf bepaalde *MOD's* (*modifications*, veranderingen) in een spel aan te brengen. Met de juiste software kunnen spelers bijvoorbeeld nieuwe *levels* creëren in een bepaald spel, de mogelijke kleding van de avatar uitbreiden of ingrijpen in de bestaande spelwereld. Deze nieuwe levels worden door de spelers/ontwikkelaars op internet aangeboden aan andere spelers. Een heel succesvolle *MOD* kan door de officiële spelontwikkelaars worden opgenomen in een volgende editie van het betreffende spel maar doorgaans worden *MOD's* uitgewisseld tussen spelers. Hierdoor vervaagt de grens tussen producent en consument en kan een enthousiaste speler ook producent worden. Deze vervaging van de grens tussen producent en consument wordt vanuit de industrie aangemoedigd. Het vormt



Links: screenshot van het spel COUNTER STRIKE met de Velvet Strike interventie op de muur gesprayd. Deze graffiti is gemaakt door A.M.S. (Anne-Marie Schleiner zelf) en heet 'Heart'. Het hart is opgebouwd uit een herhaling van het logo van COUNTER STRIKE, een soldaat met geheven geweer. Midden: spray 'Heart' van Anne-Marie Schleiner. Rechts: screenshot van het spel COUNTER STRIKE met een andere Velvet Strike interventie op de muur gesprayd. Deze graffiti, genaamd 'Kitty' is gemaakt door Rebecca Cannon en toont een moederkat die haar jong likt

een symbool voor de cultuur van het *gamen*, waarin het idee van gelijkheid tussen industrie en speler in stand wordt gehouden. De industrie voedt het idee dat het ambitieuze spelers zijn die in de spelindustrie werken en dat de mening van spelers de agenda bepaalt.

Een passend voorbeeld van hoe men kan ingrijpen in de bestaande spelwereld is Anne-Marie Schleiner's *MOD Velvet-Strike: Counter-Military Graffiti for Counter-Strike*.⁶⁰ *Velvet-Strike* is een collectie van graffiti's (iedereen kan een graffiti maken en op de website *posten* zodat die weer door anderen gebruikt kan worden) – denk bijvoorbeeld aan een vallende bom met een streep erdoor, twee soldaten die elkaar omhelzen, ... – die men in de spelwereld van het populaire COUNTER-STRIKE (een spel waarin men het terrorisme bestrijdt) kan gebruiken.

Gedreven door ontevredenheid met het beleid van de huidige regering Bush wil deze subversieve *MOD* de stereotypering van terroristen en het gewelddadige karakter van COUNTER-STRIKE onder de aandacht van de spelers brengen.

'New uses are always being found for familiar technologies', stellen Nelly Oudshoorn en Trevor Pinch in *How Users Matter* (2003).⁶¹ Zo werden de makers van het spel *DEUS EX* verrast toen een vindingrijke speler een complex probleem in het spel wist te omzeilen door het oneigenlijke gebruik van de wapens waarmee de avatar is uitgerust. De speler ontdekte dat – zonder dat dit de intentie van de spelontwikkelaars was geweest – men de mijnen die men aan muren en deuren kon bevestigen ook als trap kon gebruiken. De avatar van *DEUS EX* bleek via deze mijnen naar boven te kunnen klimmen. Zo wist de speler ergens te komen zonder daarvoor alle puzzels die de spelontwikkelaars hadden bedacht, op te lossen.

Conclusie

Over computerspellen en agressie is ontzettend veel te vinden op het internet maar weinig in de bibliotheek. Met name op websites van en voor ouders, van religieuze en conservatieve groeperingen, vindt men artikelen die de wildste

beweringen doen en oproepen tot het in de ban doen van gewelddadige computerspellen, televisieprogramma's en films. De hoeveelheid wetenschappelijke publicaties over de door deze bezorgde artikelen veronderstelde causaliteit tussen gewelddadig entertainment en gewelddadig gedrag is een stuk kleiner. Een gewelddadig incident, gepleegd door kinderen of adolescenten, roept vaak op tot reflectie in de media. Reporters verwijzen dan in de regel naar het artikel van Anderson en Dill. Duidelijk mag zijn dat het hier een populaire 'consensus' betreft die het ontbreekt aan elke wetenschappelijke staving. Desalniettemin worden deze beweringen zeer vaak herhaald waardoor de illusie ontstaat van een 'vaststaand feit'. Anderson en Dill bevestigen dit wanneer ze stellen dat

'zelfs ondanks het feit dat er onderzoek is gedaan naar de effecten van de blootstelling aan geweld in films en op de televisie en ondanks het feit dat er een overvloed aan commentaren van de populaire pers bestaat over de mogelijke effecten van het spelen van gewelddadige computerspellen, het ontbreekt aan empirische literatuur over geweld en computerspellen'.⁶²

Davis' onderzoek toont aan dat dit fenomeen niet nieuw is. De commotie omtrent computerspellen is, qua retoriek, vergelijkbaar met die omtrent radio, film en televisie.

Computerspellen zijn met andere woorden omstreden. Al zullen sommigen anders beweren, hard wetenschappelijk bewijs over de impact van deze spellen op het gedrag van kinderen en tieners ontbreekt tot dusverre. Daardoor worden in het debat vaak historische vergelijkingen getrokken om de veronderstelde negatieve, en soms ook positieve effecten van computerspellen kracht bij te zetten. Het historisch argument dient daarbij een retorisch doel. In dit artikel is de historische vergelijking het onderwerp van analyse. Vastgesteld kan worden dat in deze historische vergelijkingen steeds wordt uitgegaan van een eenrichtingsverkeer waarin de techniek – het computerspel – de speler beïnvloedt, zij het in positieve (educatie) of negatieve zin (corruptie). In deze historische vergelijkingen wordt weinig aandacht besteed aan het feit dat spelers zelf ook invloed kunnen uitoefenen op het ontwikkelen en veranderen van nieuwe technologieën. Veel gebruikers gaan op een inventieve, creatieve en kritische wijze om met computerspellen. Hierdoor valt ook de irritatie van de spelers te begrijpen als zij als onkritische ontvangers worden afgeschilderd. Zij herkennen zich niet in het beeld van de passieve, willoze ontvanger. Evenmin beschouwen zij de spelindustrie als een dominant instituut waaraan zij als het ware onderworpen zijn. Integendeel, zij zien zichzelf als partners van de spelindustrie. Een relatie die eerder gebaseerd is op gelijkheid en de uitwisseling van kennis, op wederzijdse beïnvloeding dan op dominantie en onderwerping.

Noten

- 1 DOOM, id Software 1993; UNREAL TOURNAMENT, Epic Games 1999; HALF LIFE: COUNTER STRIKE, Sierra 2002.
- 2 I. Cieraad, 'Tussen sensatie en restrictie: het ontstaan van de technische consumptiecultuur', in: J.W. Schot, H.W. Lintsen, A. Rip, A.A. Albert de la Bruhèze (red.), *Techniek in Nederland in de twintigste eeuw*. Deel VII *Techniek en Modernisering. Balans van de twintigste eeuw*, Zutphen 2003, p. 285-308.
- 3 C.A. Anderson & K.E. Dill, 'Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life', in: *Journal of Personality and Social Psychology*, 2000, p. 772-790.
- 4 Zie: Anderson & Dill, 'Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior'; C.A. Anderson & C. M. Ford, 'Affect of the game player: Short-term effects of highly aggressive and mildly aggressive video games', in: *Personality and Social Psychology Bulletin*, 1986, p. 390-402; C.A. Anderson & M. Morrow, 'Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games', in: *Personality and Social Psychology Bulletin*, 1995, p. 1020-1030.
- 5 Zie: J. Sherry, 'The Effects of Violent Video Games on Aggression. A Meta-Analysis', in: *Human Communication Research*, 2001, p. 409-431; Sherry, 'Video Game Violence is not the Attraction', in: *USA Today*, 1999, URL: <http://www.findarticles.com> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004); J. Teitel, 'Wanna play', in: *Psychology Today*, 1998, p. 44-49 & 80-81; M. Southern, 'The Cultural Study of Games: More Than Just Game', 2001, URL: <http://www.igda.org/> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 6 Zie: J. Goldstein, 'Effects of Electronic Games on Children', 2000, URL: <http://www.senate.gov/~commerce/hearings/0321gol.pdf> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004); A. & F. Le Diberder, *L'univers des jeux video*, Paris 1998; Southern, 'The Cultural Study of Games'; M. Heins, D. Greene & J. Burton, 'The First Amendment Project', 2002, URL: <http://www.thefirstamendment.org/> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 7 Heins, Greene & Burton, 'The First Amendment Project'. Zie in dit verband ook: The Free Expression Policy Project, URL: <http://www.fepproject.org> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 8 Southern, 'The Cultural Study of Games', p. 2.
- 9 Idem, p. 4.
- 10 Idem, p. 4.
- 11 Goldstein, 'Effects of Electronic Games on Children', p. 1.
- 12 Le Diberder, *L'univers des jeux video*, p. 11.
- 13 L. Bensley & J. Van Eenwyk, 'Video games and real-life aggression: A review of the literature', Washington State Department of Health Office of Epidemiology, 2000, p. 3 e.v.
- 14 Zie: R. Pratchett, 'Playing the blame game', in: *Guardian Unlimited*, 20 september 2003, URL: <http://www.guardian.co.uk/> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004); S. Villani, 'Impact of Media on Children and Adolescents: A 10-Year Review of the Research', in: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 2001, p. 392-401.
- 15 Anderson & Dill, 'Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior', p. 772 e.v.
- 16 Auteur onbekend, 'Video games "increase aggression"', in: *BBC News*, 23 april 2000, URL: <http://news.bbc.co.uk/> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 17 Southern, 'The Cultural Study of Games', p. 4-5.
- 18 R.E. Davis, *Response to Innovation: a study of popular argument about new mass media*, New York 1976, p. 1.
- 19 H. Wijffes, *Hallo hier Hilversum: driekwart eeuw radio en televisie*, Weesp 1985; O. de Wit, 'Pedagogen en zedenmeesters in de greep van het bioscoopkwaad', in: *Jaarboek Mediageschiedenis*, deel 111, Amsterdam 1991, p. 15-39; O. de Wit, 'Niemand wilde kleurentelevisie', in: *De Ingenieur*, 2002, p. 50-54; O. de Wit, 'Radio tussen verzuiling en individualisering', in: *Techniek in Nederland in de twintigste eeuw*, deel v, Zutphen 2002, p. 202-229; O. de Wit, 'Televisie en het initiatief van Philips', in: *Techniek in Nederland in de twintigste eeuw*, deel v, Zutphen 2002, p. 230-259; Liesbeth

Van Zoonen, 'It wasn't exactly a miracle; the introduction of television in the Netherlands', in: *Media, Culture and Society*, 1994, p. 641-660; A. van Beusekom, *Kunst en amusement: reacties op de film als een nieuw medium in Nederland, 1895-1940*, Haarlem 2001.

20 Davis, *Response to Innovation*, p. 41.

21 Gezien het feit dat de meeste *if-histories* nooit werkelijkheid worden maar speculaties blijven, is het interessant om te kijken naar de voorspellingen die Vannevar Bush deed in zijn artikel 'As We May Think' uit 1945. Bush was begaan met het bewaren, toegankelijk en overzichtelijk maken van de grote hoeveelheid onderzoeksresultaten die wetenschappers gedurende de Tweede Wereldoorlog hadden vergaard. Ten behoeve van deze taak bedacht hij een apparaat dat hij de memex doopte, een vroege computer die als een soort geheugen van de mensheid zou functioneren. De memex zou bediend worden via een scherm waarop de teksten geraadpleegd zouden kunnen worden en een toetsenbord waarmee men de teksten zou kunnen oproepen. Zie: Bush, 'As We May Think', in: *The Atlantic Monthly*, Juli 1945, vol. 176, n. 1, p. 101-108.

22 Davis, *Response to Innovation*, p. 37.

23 Idem, p. 16.

24 Idem, p. 40.

25 Idem, p. 689.

26 Idem, p. 690.

27 Idem, p. 693.

28 Idem, p. 694.

29 Idem, p. 701.

30 Idem, p. 702.

31 Idem, p. 707-708.

32 Idem, p. 709.

33 J. Hoogerwaard, 'Games/Schijn en werkelijkheid', in: *Trouw*, 22 januari 2004, URL: [www.trouw.nl/\(website geraadpleegd op 25 augustus 2004\)](http://www.trouw.nl/(website%20geraadpleegd%20op%2025%20augustus%202004)).

34 Auteur onbekend, 'Jongen doodt 17 mensen op zijn oude school', in: *NRC Handelsblad*, 27 april 2002, URL: [www.nrc.nl \(website geraadpleegd op 25 augustus 2004\)](http://www.nrc.nl/(website%20geraadpleegd%20op%2025%20augustus%202004)).

35 Zie: D. Butler, 'After Shootings, Germany Seeks to Ban Violent Computer Games', in: *The New York Times*, 9 mei 2002, URL: [http://www.nytimes.com \(website geraadpleegd op 25 augustus 2004\)](http://www.nytimes.com/(website%20geraadpleegd%20op%2025%20augustus%202004)); H. Zepp-LaRouche, 'We Need an International Protocol to Ban Violent Videos', in: *Executive Intelligence Review*, 2002, URL: [http://www.larouchepub.com \(website geraadpleegd op 25 augustus 2004\)](http://www.larouchepub.com/(website%20geraadpleegd%20op%2025%20augustus%202004)).

36 K. Connolly, 'Gunman "spoke of killings on net"', in: *Guardian Unlimited*, 6 mei 2002, URL: [http://www.guardian.co.uk \(website geraadpleegd op 25 augustus 2004\)](http://www.guardian.co.uk/(website%20geraadpleegd%20op%2025%20augustus%202004)).

37 Zie: Pratchett, 'Playing the blame game', en R. Apel, 'Erfurt Massacre: Humanity Cannot Tolerate Killer Games', in: *Executive Intelligence Review*, 2002, URL: [http://www.larouchepub.com/\(website geraadpleegd op 25 augustus 2004\)](http://www.larouchepub.com/(website%20geraadpleegd%20op%2025%20augustus%202004)).

38 Benger, *FIRST-PERSON SHOOTER* (2002). Zie in dit verband ook M. Lauwaert, 'Please Enjoy. De opium van de eenentwintigste eeuw', in: *Freespace Nieuw Zuid*, 2003, p. 29-36.

39 In dit verband is de documentaire *BOWLING FOR COLUMBINE* (2002) van Michael Moore interessant omdat deze de vinger legt op de verbluffende discrepantie tussen de Amerikaanse wapenwet en het veroordelen van computerspellen.

40 Een van de boeken die Grossman publiceerde over deze thematiek is *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence*, New York 1999.

41 J. Stossel, 'The Games Kids Play. John Stossel Looks at Debate Over Violent Video Games', in: *ABC News*, 2002, URL: [http://abcnews.go.com \(website geraadpleegd op 1 maart 2004\)](http://abcnews.go.com/(website%20geraadpleegd%20op%201%20maart%202004)).

42 Zie: Society for Academic Gaming and Simulation in Education and Training, 'Perspectives on academic gaming & simulation', London 1987-1988; M. Prensky, 'Bankers Trust: Training Is All Fun and Games', in: *HR focus: American Management Association's human resources publication*, 1998, p. 11-12.

- 43 L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge 2001, p. 277-278. Zie voor een uitgebreidere analyse van de relatie tussen computerspellen en het militaire complex: M. Lauwaert, 'Spelen met oorlog', in: *Nieuwste Tijd*, Kwartaalschrift voor eigentijdse geschiedenis, 9, 2003, p. 5-17.
- 44 Zie: M. S. Zeedyk & L. Wallace, 'Tackling children's road safety through edutainment: an evaluation of effectiveness', in: *Health Education Research*, 2003, p. 493-505; A. Darley, 'Simulating Natural History: WALKING WITH DINOSAURS as Hyper-Real Edutainment', in: *Science as Culture*, 2003, p. 227-256; Prensky, *Digital Game-Based Learning*, London 2001; Prensky, 'Games2train', URL: <http://www.games2train.com> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004); K. Squire, *New Perspectives on the Role of Games*, 2003, URL: <http://wwics.si.edu> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 45 P.M. Greenfield, *Mind and Media. The Effects of Television, Video Games, and Computers*. Cambridge 1984, p. 2.
- 46 Cieraad, 'Tussen sensatie en restrictie, p. 285 e.v.
- 47 I. Opie, *Children's Games with Things*, New York 1997, p. 9.
- 48 Zie: F. Huygen (red.), *Ado-Toys/Ado-spielgoed*, Rotterdam 1994.
- 49 J. Huizinga, *Homo Ludens: proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur*, Haarlem 1938.
- 50 W. Woloson, 'Plastic', in: *Gale Encyclopedia of Popular Culture*, 2002, URL: <http://www.findarticles.com> (website geraadpleegd op 1 maart 2004).
- 51 J. Rossi, *Plastic Novelties & Toys of the '40s, '50s, and '60s*, Atglen 2002.
- 52 R. Barthes, *Mythologieën*, Amsterdam 1975, p. 73 e.v.
- 53 Auteur onbekend, 'Waarom antroposofisch of verantwoord speelgoed beter is...', 2003, URL: <http://www.tomaatnet.nl/~vrijeopvoeding/uitleg.html> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 54 A. Schreuder, 'Geef kinderen vrijheid, geen gebruiksaanwijzing', in: *NRC Handelsblad*, 12 november 1998, URL: <http://www.nrc.nl> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 55 'Game-based Learning Models & Simulations: Expert Blueprints for Project Success' vond in februari 2003 plaats in het Woodrow Wilson International Center for Scholars. De neerslag van de workshop kan online bekeken worden in de vorm van video's, essays en artikelen, URL: <http://wwics.si.edu> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 56 Squire, *New Perspectives on the Role of Games*.
- 57 Zie: <http://www.americasarmy.com> voor informatie over het spel en het downloaden ervan. Zie ook <http://www.goarmy.com> voor de inschrijvingsformulieren van het Amerikaanse leger (websites geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 58 H. van Lente, *Promising Technology. The Dynamics of Expectation in Technological Developments*, Enschede 1993, p. 6 e.v. Zie ook: H. van Lente, 'Utopie in actie. Wat verwachtingen in technologie doen', in: *Kennis en Methode. Tijdschrift voor wetenschapsfilosofie en methodologie*, 1995, p. 41-63.
- 59 W. Bijker, T. Hughes & T. Pinch (eds.), *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, Cambridge 1987; R. Silverstones & E. Kirsch (eds.), *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*, London 1992.
- 60 A. Schleiner, 'Velvet-Strike: Counter-Military Graffiti for Counter-Strike', URL: <http://www.opencore.net/velvet-strike/> (website geraadpleegd op 25 augustus 2004).
- 61 N. Oudshoorn & T. Pinch (eds.), *How Users Matter: The Co-construction of Users and Technology*, Massachusetts 2003, p. 1.
- 62 Anderson & Dill, 'Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior', p. 772 e.v.