

## Het is maar een spelletje

### De heisa rond het geweldgame 'Grand theft auto IV'

**Een Oost-Europese immigrant die zich al schietend een weg naar succes baant. De plot van de game Grand theft auto IV schopt tegen heel wat heilige huisjes. De aanvallen op het spel bleven dan ook niet lang uit.**

'Ik herinner me een jongeman die uit het raam sprong na het lezen van een Batman-strip, omdat hij dacht dat hij kon vliegen'

Op de Amerikaanse nieuwszender CNN stak presentator Glenn Beck een tirade af over de ondergang van de jeugd. In Groot-Brittannië lieten zowel eerste minister Gordon Brown als oppositieleider David Cameron zich negatief over het spel uit. In Canada waarschuwde de politie voor het spel, in Frankrijk staatssecretaris voor familie Nadine Morano. In Australië werden zelfs stukken weggesneden uit GTA IV. Dat de release van de videogame Grand theft auto IV niet ongemerkt is gepasseerd, is een understatement van jewelste. Take-Two Interactive, het moederbedrijf van producent Rockstar, lanceerde een dure marketingcampagne die gamers warm moest maken voor het spel, maar de beste reclame kreeg het gratis en voor niets van media, politici en moraalridders over de hele wereld. Want controverserig verkoopt als zoete broodjes. GTA IV maakt nu al een goede kans om de meest verkochte game aller tijden te worden. Bij Take-Two houden ze er zelfs rekening mee dat GTA IV het lucratiefste entertainmentproduct in de geschiedenis kan worden en dus meer zal opbrengen dan het allergrootste Hollywoodsucces: Titanic (of, als je rekening houdt met de inflatie: Gone with the wind). In de eerste week na de release werden al zes miljoen exemplaren van het spel verkocht, goed voor 500 miljoen dollar inkomsten, terwijl de productiekosten 100 miljoen dollar bedroegen. Ter vergelijking: de film Pirates of the Caribbean: at world's end haalde wereldwijd 406 miljoen dollar op tijdens de eerste zes dagen. Ook bij ons doet het spel het geweldig. Exacte cijfers mag of wil Take-Two niet vrijgeven, maar volgens Sony Benelux heeft de release van GTA IV ertoe geleid dat de verkoop van de Playstation 3 sedert 29 april is verdubbeld. Die prima verkoopcijfers zijn een doorn in het oog van tegenstanders die vrezen dat geweld in games mensen aanzet tot geweldplegingen. Een veronderstelling die op weinig wetenschappelijke feiten gestoeld is, vinden de academici Jeroen Jansz (Universiteit Amsterdam), Gust De Meyer (UGent), Stefaan Pleysier (KU Leuven), Jan Van Looy (universiteit van Umeå, Zweden) en Ronald Soetaert (UGent). Een belangrijke fout die in het debat vaak gemaakt wordt, is volgens de Nederlandse professor Jeroen Jansz dat men geen onderscheid maakt tussen spellen voor volwassenen en spellen voor jongeren. 'Je moet het zo bekijken: games zijn een nieuwe cultuurvorm, naast andere cultuurvormen zoals boeken, films of televisie. Maar games worden enkel beschouwd als kinderspeelgoed, wat ze niet altijd zijn. Net zoals bepaalde films niet voor kinderen bestemd zijn, worden er games gemaakt die kinderen best niet spelen. Dat staat ook op de verpakking aangeduid. Ik vergelijk GTA vaak met No country for old men. Een geweldige film, maar ik heb toch een aantal keer verafschuwd weggekeken. Toch denkt niemand eraan om die film te verbieden. Integendeel: hij heeft Oscars gewonnen, en



terecht. Als je films aanvaardt als cultuurvorm, moet je dat met games ook doen.'

## **Mediageletterdheid**

Henk Hoogendoorn, zaakvoerder van Take-Two Benelux: 'Dat het onderscheid tussen volwassenen- en kindergames amper gemaakt wordt, toont aan dat heel wat criticasters weinig kaas gegeten hebben van games. Toen GTA IV uitkwam en ik de storm zag opsteken, heb ik mijn mond gehouden. Ik kan toch niet elke keer opnieuw zeggen dat het spel niet voor kinderen bestemd is?' Maar de vrees bestaat dat jongeren geweldgames - spellen waarin geweld een belangrijke rol speelt - toch in handen krijgen. De leeftijdsclassificatie die op de verpakking staat, is immers niet wettelijk afdwingbaar en jongeren downloaden wat ze willen. Gust De Meyer, hoogleraar populaire cultuur aan de KU Leuven, legt de verantwoordelijkheid bij de ouders. 'Ouders moeten het gamegedrag van hun kinderen monitoren en meespelen met hen.' Maar niet alle ouders weten evenveel af van gamen, wat het moeilijk maakt om in te schatten welke spellen geschikt zijn en welke niet. Jeroen Jansz: 'Dat klopt, er is zeker nood aan informatie. In Nederland bestaat de website weetwatzegamen.nl, die ouders informeert over games. Ouders moeten ook besprekingen van spellen lezen om een oordeel te kunnen vellen.' Ook de gaming-industrie doet de jongste jaren erg haar best om de ouders tegemoet te komen en haar negatieve imago kwijt te spelen. Zo kondigde Microsoft eind 2007 aan een tijdslot op de Xbox360 te zullen plaatsen, zodat ouders het aantal uren dat kinderen spelen, kunnen beperken. De winkelketen Dreamland organiseerde begin dit jaar cursussen voor ouders over games en in 2006 al organiseerde het gamefestival Gamezone een 'Avond der verontruste ouders'. Ook de PEGI-rating, een leeftijdsclassificatie die op de verpakking wordt aangebracht, is bedoeld om ouders meer zekerheid te geven dat de inhoud van een spel geschikt is voor een bepaalde leeftijdscategorie. Maar niet alle ouders zijn op de hoogte van het bestaan van de PEGI-rating. Daarom pleitte het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA) in het rapport 'Game on, we krijgen er niet genoeg van' voor de oprichting van een kenniscentrum dat onder meer als taak zou hebben ouders te sensibiliseren en in te lichten. Volgens de onderzoekers zijn heel wat politici vaak te snel klaar met hun oordeel over games. Stefaan Pleysier (KU Leuven): 'We leven in een incidentenmaatschappij. Als er iets gebeurt, willen mensen reactie van de politiek en dan heb je schuldigen nodig.' De politiek heeft het lastig om een standpunt in te nemen. Ivo Belet (Europarlementslid CD&V) sprak eerder over een averechts effect van een verbod op games, terwijl zijn partijgenote Mia De Schampelaere (volksvertegenwoordiger) net pleit voor een verkoopverbod voor 16+-games aan jongeren onder de zestien. Vlaams Minister van Jeugd Bert Anciaux (VI. Pro.) is dan weer vragende partij om een commissie te installeren die games moet keuren. Ivo Belet ziet meer heil in het verhogen van de mediakennis van jongeren: 'We moeten veel meer werk maken van zogenaamde medialetterdheid. Dat wil zeggen: jongeren thuis en op school leren omgaan met gewelddadige en racistische beelden, zodat ze de grens tussen fictie en realiteit kunnen trekken. De enige manier om jonge gamers weerbaar te maken, is hen tot bewuste consumenten op te voeden, thuis en op school.'

## **Angst**

Toch moeten ouders volgens de onderzoekers niet wanhopen als jongeren toch gewelddadige games in handen krijgen die

niet voor hen bestemd zijn. Jeroen Jansz: 'Er is geen enkel wetenschappelijk onderzoek dat een causaal verband aantoonde tussen geweldgames en gewelddadig gedrag. Er is wel aangetoond dat gamers tot een kwartier na het spelen meer geprikkeld zijn, maar dat is een erg bescheiden effect. Er is zeker geen oorzakelijk verband tussen geweld en games. Je kan zelfs stellen dat jongeren heel wat energie kwijt kunnen in games.' Het doctoraat dat de Vlaming Steven Malliet schreef aan de KUL bevestigt die bevinding. Uit zijn studie bleek dat het niet zozeer het aantal gespeelde uren of de leeftijd is die maakt dat iemand wordt beïnvloed door het spelen van games, maar wel zijn of haar persoonlijkheid en attitude. Ronald Soetaert: 'Antropologisch gezien zijn we verhalenvertellers en spelers, en we denken dramatisch. De oude Grieken identificeerden zich bijvoorbeeld met de personages in de tragedies. Toen we als kind met soldaatjes speelden, speelden we niet met die soldaatjes, we wáren die soldaatjes. Ook bij stripverhalen zie je een verregaande identificatie. Dat kan soms misgaan als er iets verkeerd zit bij de persoon zelf. Ik herinner me een verhaal van een jongen die uit het raam sprong na het lezen van een Batman-strip omdat hij dacht dat hij kon vliegen.' Uit Grand theft childhood, een twee jaar durend onderzoek bij 1.200 jongeren door Cheryl Olsen en Lawrence Kutner, psychologen aan de universiteit van Harvard, blijkt ook dat wie een paar uur per dag speelt, net minder risico loopt om gewelddadig uit de hoek te komen. Wie ongezonder veel speelt, is wel een potentieel geweldenaar, net als wie niet speelt. Wat dan met de studies die wel een verband aantonen? Jeroen Jansz: 'Die studies zijn bijna allemaal Amerikaans en worden gefinancierd door rechts-conservatieve lobbygroepen. Ze zijn uitgevoerd om aan te tonen dat games tot geweld leiden.' Maar als games niet aanzetten tot geweld, waarom worden ze dan zo bekritiseerd? Leslie Benzies, de baas van Rockstar, ziet angst als oorzaak van de heisa: 'Volgens mij is angst voor het nieuwe een belangrijke factor in het debat. Het is de angst voor de nieuwe spoorweg, de angst voor Elvis die met zijn heupen wiegt. Het is dezelfde angst die we zagen toen auto's sneller dan 25 mijl per uur begonnen te rijden en mensen dachten dat ze zouden exploderen.' Grand theft auto als de nieuwe Elvis Presley. De vergelijking is niet zo vergezocht als ze op het eerste gezicht lijkt. Gust De Meyer: 'Er zijn heel wat parallellen tussen games en rockmuziek in de jaren vijftig en zestig. Telkens als een nieuw medium opkomt, zijn er mensen die het de schuld geven van alles wat fout gaat in de maatschappij. In de jaren '50 waren er platenverbrandingen en mocht het onderlichaam van Elvis niet gefilmd worden omdat het de jeugd zou opzweepen en in een losbandig leven storten. Nu zie je dezelfde morele paniek rond geweldgames.' Ook Ronald Soetaert ziet een cyclische beweging: 'Vervang het woord games in de hele discussie door het woord literatuur en je krijgt een debat dat al werd gevoerd. Don Quichot en Madame Bovary zijn romans die handelen over het feit dat boeken lezen je gek maakt.' Het debat over geweldgames legt dan ook een generatiekloof bloot, zo zeggen de academici. Stefaan Pleysier: 'Games tonen een duidelijk generatieconflict. De ene generatie gamet, de andere niet. De goegemeente zet zich af tegen een subcultuur met subversieve elementen: rock-'n-roll ging vooral over dansen, games en ook films gaan vooral over geweld.' Ronald Soetaert: 'Die generatiekloof is intussen uitgegroeid tot een cultuurkloof: zij die gamen en zij die niet gamen nemen het tegen elkaar op.' De kans is dan ook groot dat we in de toekomst steeds minder controverses over games zullen zien, zo stellen de onderzoekers. Er zijn immers steeds meer mensen die gamen en games worden steeds meer mainstream. Jeroen Jansz: 'De gemiddelde leeftijd van gamers ligt in Amerika al boven de dertig. En we

zien dat cijfer elk jaar met een jaar stijgen.' Jan Van Looy, onderzoeker gamecultuur aan de universiteit van Umeå, Zweden: 'Ik sluit zeker niet uit dat we binnen een jaar of tien zullen terugkijken op deze periode en de schouders zullen ophalen. Dat games even normaal worden als films.' Ronald Soetaert beaamt: 'Binnen afzienbare tijd zullen we terugkijken en lachen. Alles heeft te maken met codes. Wat nu choquerend is, zal dat binnen een aantal decennia niet meer zijn. Denk aan de heupbewegingen van Elvis. Toen was dat choquerend, nu maken weervrouwen sensuelere bewegingen.'

## **Copycats**

De onderzoekers willen films en games gelijk behandeld zien, maar gaat die vergelijking wel op? Games zijn gevaarlijker dan films, luidt het vaak, omdat je films passief bekijkt en spelletjes actief speelt. Je kijkt niet naar de moordenaar, je wordt de moordenaar. 'Dat is een foute redenering die je vaak ziet terugkeren', aldus Jansz. 'Uit wetenschappelijke studies blijkt dat het net omgekeerd is. Gamers lopen minder risico op copycatgedrag dan tv-kijkers. Enerzijds zijn games grafisch niet even realistisch als films, waardoor de grens tussen fictie en realiteit duidelijker is. Daarnaast maakt het feit dat je speelt ook dat je actiever bezig bent met diezelfde grens.' De link tussen games en moordpartijen door jongeren werd al vaker gelegd, ook in ons land. In verschillende media werd de opvallende gelijkenis uitgespeeld tussen de moordtocht van Hans Van Themsche en het spel Grand theft auto, dat Van Themsche graag speelde. Enkele jaren voordien werd in de VS een verband gelegd tussen de moorden op de Columbine High School en het feit dat de daders verslingerd waren aan het spel Doom. Toen dat spel uitkwam in 1993 werd al voorspeld dat het jongeren zou opleeren tot moordenaars. Toen de Columbine-moorden plaatsvonden, zag men dat als een bewijs van de doemvoorspellingen. Maar heeft Doom moordenaars gemaakt van Amerikaanse jongeren? Die vraag stelde de Amerikaanse sociologe Karen Sternheimer zich in een paper die eind 2007 verscheen. Neen, was haar conclusie. In het decennium dat volgde op de release van Doom daalde het aantal moorden onder minderjarigen in de VS met 77 procent. Onderzoeker Kenneth A. Gagne maakte in 2001 een gelijkaardige vergelijking. Het spel Dungeons & Dragons werd in 1985 verantwoordelijk geacht voor een zelfmoordrage onder jongeren. Liefst 28 jongeren die verslingerd waren aan het spel hadden zelfmoord gepleegd, zo stond te lezen in verschillende kranten. Dat is ogenschijnlijk veel, geeft Gagne toe, maar niet als je er andere cijfers naast legt. In Amerika pleegden toen 12 op 100.000 inwoners zelfmoord. Dus hadden, rekening houdend met het feit dat liefst drie miljoen mensen D&D speelden, 360 gamers zelfmoord moeten plegen om het nationale gemiddelde te halen. Gust De Meyer: 'Onderhuids leeft een vrees voor copycatgedrag, dat jongeren zullen herhalen wat ze gespeeld hebben in een videogame.' Maar die vrees is groter dan het gevaar. Toch begrijpt Gust De Meyer waarom heel wat mensen bezorgd zijn over het spel: 'Het is logisch dat het geweldthema speelt, aangezien geweld een maatschappelijk thema is geworden. Ik denk aan Van Themsche, maar ook aan de MP3-moorden of de toegenomen agressiviteit op bussen en trams. Maar moet je het feit dat de maatschappij harder wordt afwentelen op games? Dat geloof ik niet. Als je iemand doodsteekt met een mes, kun je dat net zo goed in een stuk van Shakespeare gezien hebben.' [www.weetwatzegamen.nl/www.pegi.info/nl/www.viwtabe/files/DOSS14\\_GAME%20ON\\_def%20versie.pdf](http://www.weetwatzegamen.nl/www.pegi.info/nl/www.viwtabe/files/DOSS14_GAME%20ON_def%20versie.pdf)