

Racen, schieten, discussiëren

Discussies rond veelbesproken games als *Grand Theft Auto V* zijn vooral politiek, betoogt de Amsterdamse game-onderzoeker David Nieborg.

De lancering van *Grand Theft Auto V* (GTA5) had nogal wat impact. Het enthousiasme van de gamefans, het ontwikkelbudget en de omvang van de virtuele spelwereld zijn dan ook stuk voor stuk groot, groter, grootst.

In mijn proefschrift deed ik onderzoek naar de economie achter dit soort *blockbuster games*. GTA5 zorgde in drie dagen voor een miljard dollar omzet. Het is daarmee de belichaming van de zogeheten *Triple-A video game*, ofwel een enorme productie voor de spelcomputer.

Toen ik mijn onderzoek naar games begon, was er geen Wii, geen smartphone of tablet. Games waren allesbehalve mainstream, en de minderheid van de Nederlanders 'speelde wel eens een spelletje'. De laatste jaren is het omslagpunt bereikt. De meerderheid van de Nederlanders speelt regelmatig tot dagelijks.

Zo bekeken is het niet gek dat het uitbrengen van GTA5 gezien wordt als een heus waterscheidingsmoment. In de Belgische krant *De Morgen* stelden mijn collega-onderzoekers Pieter Duysburgh en Lizzy Bleumers van de Vrije Universiteit Brussel dat GTA5 het moment markeert waarop 'videogames voorgoed volwassen werden'.

Games, stellen ze, zijn 'een

volwassen cultureel product geworden'. Wie in de derde week van september internationale kwaliteitsmedia doornam, kon enkel tot dezelfde conclusie komen. Opeens stond de inhoud van een spel centraal en verschenen er reflecties over de culturele relevantie van games als interactieve kunstuiting.

Kwaliteitsmedia zoals *The New York Times* en *NRC Handelsblad* behandelden GTA5 als een volwaardige culturele uiting door het spel met open vizier inhoudelijk te recenseren. Een serie cultuurfilosofische beschouwingen volgden in *The New Yorker*, *De Groene Amsterdammer* en op vele andere plekken.

Toch is het nog te vroeg om te spreken van volledige emancipatie van het digitale spel. Opvallend aan de enor-

Een game als GTA5 is niet mainstream en zal dat vast ook nooit worden

me aandacht rondom GTA5 is dat het spel nog steeds een dankbaar object is voor wetenschappers, politici, journalisten en gamers om hun angsten, verlangens en agenda's op te projecteren.

Ik ben van mening dat de overvloedige discussie rondom het spel grotendeels een politieke is. De aandacht rondom GTA5 is te zien als een discussieve machtsstrijd met duidelijk-



ke voor- en tegenstanders, die elk vaak vanuit vooringegenomen stellingen gebruik of zelfs misbruik maken van vooroordelen en halve waarheden.

Een relevante vraag is dan ook: wat betekent GTA5 voor wie? En wat zeggen deze verschillende perspectieven over games en over de verschillende groepen? Het kamp van de voorstanders wordt voornamelijk bevolkt door een enorme schare fans. Toegewijde gamers smachten collectief naar erkenning en ervaren zowel de verkoopcijfers als seriëuze aandacht voor 'hun medium' als langgekoesterde validatie. Zie je wel, zullen ze zeggen, games zijn groot, belangrijk, relevant enzovoort.

Dat is niet helemaal terecht. GTA5 is absoluut te zien als een volwassen cultureel product. Maar laten we eerlijk zijn, uiteindelijk bedient het een nichemarkt. Hoe graag gamers en gamejournalisten het ook willen, GTA5 is geen mainstream product. Ga maar na, enkel de bezitters van een

dure spelcomputer kunnen het spel spelen. De meerderheid van de spelers, de makers en critici zijn jong en man.

Deze (sub)culturele positie heeft nogal wat gevolgen voor de berichtgeving over het spel. Want de gemiddelde journalist is maar matig in staat om zich een voorstelling te maken bij de inhoud van een spel als GTA5. De negatieve berichtgeving kenmerkte zich dan ook door opportunistische en onwetendheid.

Anders gezegd, er wordt constant een dubbele standaard gehanteerd. Games lijken een uitzonderingspositie verworven te hebben die geworteld is in de tijd dat gamen inderdaad een hobby was met een hoge drempel. Gamers zou sowieso verslavend zijn, een taboe, iets voor mannen en buitengewoon schadelijk, met name voor kinderen.

Uiteindelijk heeft de voortdurende morele paniek rondom games als GTA5 significante politieke en wetenschappelijke implicaties. Met name

in de VS is dat goed zichtbaar. In de uren na recente schietpartijen worden games steevast aangewezen als medeschuldige. De gedachte dat de gedragsgestoorde schutters zijn aangezet of geïnspireerd door gewelddadige games wordt, cynisch genoeg, zeer actief gevoed door de Amerikaanse wapenlobby.

En dus worden er onderzoekscommissies opgesteld die de enorme berg onderzoek naar de negatieve effecten van games nogmaals doorworstelen. En dat terwijl in de veertig jaar dat het medium bestaat het geweld onder jeugdige Amerikanen maar blijft afnemen.

Een omvangrijke groep sociaal-wetenschappers schreef recent dan ook een open brief naar een van de commissies die voor de zoveelste keer de link tussen games en geweld gaat onderzoeken. Ze stellen dat eerdere beleidsaanbevelingen 'rigide en ideologisch gedreven' waren.

Een game als *GTA5* is niet mainstream en zal dat vast ook nooit worden. Dat hoeft ook helemaal niet. Toch ontstaat dat iedereen die zich een mening wil vormen over dit spel niet van de verplichting zich inhoudelijk te verdiepen in zowel games als de gamecultuur. ■

David Nieborg is game-onderzoeker aan de Universiteit van Amsterdam. Momenteel doet hij postdoctoraal onderzoek naar de economie achter netwerkgames.