

Oorlog is als een game. En iedereen speelt mee

Na de eerste luchtaanvallen van coalitievliegtuigen op Libië schrijft PvdA kamerlid Frans Timmermans op zijn Facebookpagina: 'Oorlog stinkt, in alle betekenissen van het woord. Op tv krijgt het iets van een videogame. Dat is nog erger dan er helemaal niks van zien.'

Timmermans heeft gelijk. Een eerste punt van overeenkomst tussen games en de tv-beelden van de aanvallen op Libië is de overmatige aandacht voor modern wapentuig. Het liefst in combinatie met landkaartjes.

Terwijl de eerste bommen vallen laat de Amerikaanse CNN-presentator John King nog maar een keer zien welke vliegtuigen er mee doen. Net als bij een spel op de iPad bedient King de interactieve kaart met zijn handen. Terwijl hij door menu's scrollt wijst hij op de B2-bommenwerper. Met eenzelfde enthousiasme als een doorgewinterde gamer benoemt hij de unieke eigenschappen van het vliegtuig en hoeveel er ingezet zijn. Op het volgende scherm is een landkaartje te zien dat toont waar vliegdekschepen liggen, welke luchtmachtbases en welke bommen er gebruikt worden.

Maar er is nog een vergelijking te trekken tussen oorlog in spelvorm en oorlog op tv. Wat King en de en zijnen niet laten zien, wordt ook in computerspellen weggela-

ten. Met name schietspellen laten vooral ervaren hoe je moet vechten, met weer die nadruk op wapens, ontploffingen en wat militairen de operationele kant van oorlogsvoering noemen. Wat mist zijn als bijna vanzelfsprekend de burgerslachtoffers, maar ook: het hoogste strategische niveau, 'grand strategy' genaamd. Spelers krijgen nooit inzicht in de ecologische, humanitaire en financiële langetermijneffecten van een (digitale) veldslag. Of in de geopolitieke beweegredenen om een oorlog te beginnen.

De vraag, waarom is deze strijd begonnen, wordt in spellen zeer zelden gesteld. En King stelt hem ook niet. Waarom wel ingrijpen in Libië, maar niet Jemen, Egypte, Bahrein, Iran, Noord-Korea of Syrië? Simpele vragen met complexe antwoorden. En zo lijkt de aanval op Libië op het spelen van een wilkeurige level in het populaire schietspel *Call of Duty*. Daar begin je ook gewoon met spelen. Waarom? Geen idee. Maar we spelen allemaal mee.

DAVID NIEBORG

In deze rubriek schrijven freelance gamejournalist Niels 't Hooft en gamewetenschapper David Nieborg van de Universiteit van Amsterdam wekelijks over games. Incidenteel verzorgt de redactie van nrc.next een bijdrage.