

Een link tussen games en schietpartijen? Onzin

Columbine, 1999. Virginia Tech, 2007. Alphen aan de Rijn, 2011. Wat direct volgt na elke ramp zijn pogingen om de daders te begrijpen. Triviale details uit het persoonlijk leven van de moordenaars worden gedocumenteerd. Als er maar genoeg 'feiten' zijn, komen we er misschien achter waarom de daders het deden.

Wetenschappers en deskundigen blijven erop hameren: er bestaat niet zoiets als een duidelijk daderprofiel met een checklist. Er is niet één factor die allesbepalend is voor gewelddadig gedrag. Experts zijn in staat om met enige kritische distantie in alle rust een beter beeld te scheppen van de dader. Maar, zo waarschuwen onderzoekers nadrukkelijk, die conclusies mogen niet gebruikt worden om de toekomst te voorspellen.

Na de schietpartij in Columbine werd er van alle kanten gewezen naar schietspel *Doom*. De twee moordenaars, Harris en Klebold, zouden dit spel gebruikt hebben om te oefenen. Het is 'onwaarschijnlijk' dat games of andere media 'significante invloed' hebben gehad, aldus een rapport van de FBI, gepubliceerd lang nadat het nieuws van de voorpagina's was verdwenen. Eric Harris was zwaar depressief en Dylan Klebold een socio-paat.

Het is allemaal nog eens na te lezen in het boek *Grand Theft Childhood*, geschreven door twee Harvard-onderzoekers. Zij vegen de vloer aan met de berichtgeving over de link tussen games en schietpartijen. Zo constateren de Amerikaanse wetenschappers dat de aandacht voor schietpartijen enorm is, juist omdat ze zo ongewoon zijn.

Juist vanwege de zeldzaamheid van schietpartijen zijn experts buitengewoon terughoudend met de link tussen mediaconsumptie en moorddadig gedrag. En als er dan toch naar trends gekeken wordt dan valt op dat het aantal geweldsdelicten gepleegd door jongeren significant gedaald is de laatste decennia. Gamen, daarentegen, is de normaalste zaak van de wereld geworden.

Terug naar Nederland. In de zucht naar duiding kopt het AD vier dagen na de ramp: 'Bloedbad Tristan lijkt griezelig veel op computerspel'. Het AD baseert zich op anonieme 'bekenden' die stellen dat Tristan van der Vlis een gamer was. Maar hoe vaak en hoeveel hij speelde? En of hij de inmiddels beruchte vliegtuigscène uit schietspel *Modern Warfare 2*, waar het AD naar verwijst, daadwerkelijk ook gespeeld heeft? Het blijft gissen.

Uiteindelijk is een schietpartij zoals in Alphen niet enkel te herleiden tot het al dan niet spelen van geweldadige computerspellen. Sla het FBI-rapport *The School Shooter: A Threat Assessment Perspective* er maar eens op na. Daarin staat: 'The roots of a violent act are multiple, intricate, and intertwined'.

Het is ongepast om daags na een ramp als in Alphen aan den Rijn antwoorden te zoeken in het mediadiet van de dader. Wat wel past is ingetogenheid, nuance en context.

DAVID NIEBORG

David Nieborg is gamewetenschapper aan de Universiteit van Amsterdam. Samen met journalist Niels 't Hooft schrijft hij een wekelijkse gamecolumn in nrc.next.