

# Occupy Azeroth

**W**ereldwijd bezet de Occupy-beweging plekken die symbool staan voor de uitwassen van het kapitalisme en neo-liberalisme. Van Wall Street in New York tot het Beursplein hier in Amsterdam. Opmerkelijk genoeg is één plek niet bezet. Er staan nog geen tenten in Azeroth, de wereld van *World of Warcraft*. Waarom wordt daar eigenlijk niet betoogd? Als er één volledig marktgedreven maatschappij is, dan is het wel *World of Warcraft*.

Althans, dat is de conclusie van de Amerikaanse game-onderzoeker Scott Rettberg. Hij stelt dat de principes die ten grondslag liggen aan het online rollenspel het schoolvoorbeeld zijn van neoliberalisme. Om te beginnen is de enige manier om verder te komen in het spel keihard werken. Niks geen sociaal vangnet, uitkeringen of ziektewet.

Meer nog dan dat traint het spel de spelers hoe zich te gedragen als goede, hardwerkende burgers. Door vooral te consumeren, door te stijgen op de sociale ladder, door veel tijd in het spel te investeren in ruil voor exclusieve goederen en door promotie te maken binnen hiërarchische organisaties.

Daar komt bij dat in het fictieve universum van Azeroth het onderwijs volledig is geprivatiseerd. Wil je bepaalde spreuken leren of beroepsonderwijs volgen, dan staat daar een flinke berg goud tegenover. En goud betekent werken. Of, jawel, de markt bespelen. Gehaaide spelers weten hun weg te vinden in het veilinghuis waar ze door vraag en aanbod te manipuleren snel geld kunnen verdienen.

Nu is het de vraag of de Occupy-beweging in de echte wereld structurele veranderingen zal be-

werkstelligen. De kans dat dit gebeurt in Azeroth is verwaarloosbaar. In het verleden heeft ontwikkelaar Blizzard laten zien protesten met harde hand neer te slaan. Zo waren er spelers die in hun personages in hun ondergoed meer rechten lieten eisen voor de, in hun ogen, ondergewaardeerde dwergen. Zij werden eerst naar alle uithoeken van de wereld gestuurd, vervolgens werd een deel van de overtreders verbannen uit het spel.

De pepperspray die tegen vreedelievend demonstrerende Amerikaanse studenten werd ingezet stelt niks voor in vergelijking met de mogelijkheden van de bestuurders van Azeroth. De uitgever is zowel wetgevende, uitvoerende en rechterlijke macht en kan volledig willekeurig beslissingen nemen over virtueel leven en dood.

En juist daarom zou een virtueel protest relevanter zijn dan ooit. *Warcraft* laat één ding heel duidelijk zien: zo ziet een wereld eruit die volledig wordt geregeerd door multinationals.

**DAVID NIEBORG**

