

Blank, man en soldaat

De hoofdpersonages in schiet-spellen zijn overwegend blank, man en hebben een militaire achtergrond. Dat is de conclusie van Australische game-onderzoeker Michael Hitchens. Hij onderzocht de singleplayer-gedeeltes van maar liefst 566 verschillende games uit het genre.

Zijn onderzoek is alleen al relevant omdat schietspellen waarbij je speelt vanuit het perspectief van de schutter al meer dan twintig jaar bestaan. Zoveel game-genres zijn er niet met zo'n lange en duidelijke ontwikkeling. Of zoals Hitchens concludeert, een gebrek aan ontwikkeling. De makers van *first person shooter*-spellen mogen dan continue de grenzen opzoeken van wat grafisch mogelijk is, inhoudelijk gezien kent het genre maar bar weinig vooruitgang.

Eigenlijk zijn schietspellen nooit verder gekomen dan *Wolfenstein 3D*, met onderin beeld het hoofd van het personage. Het hoofd van de Amerikaanse, blanke soldaat B.J. Blazkowicz welteverstaan.

Hitchens vroeg zich af of gamepersonages de laatste jaren enige ontwikkeling hebben doormaakt en turfde bij de 566 spelfiguren het geslacht, afkomst en de achtergrond. Net zoals in *Wolfenstein 3D* is het overgrote deel man en blank. Logisch? Misschien voor die paar games over de Tweede Wereldoorlog. Maar niet alle schietspellen hebben zo'n historisch thema. En toch speel je in games met een sciencefiction, fantasy of hedendaagse setting nagenoeg altijd als blanke man.

Sterker nog, het aantal titels met een vrouwelijke spelpersonages blijft afnemen. Een spel waar je gedwongen wordt om als zwaar-

te vrouw te spelen bestaat helemaal niet. Het moest tot 2007 duren voor in het alom geprezen spel *Portal* de speler niet verplicht een blanke man was.

Uniformiteit is er ook als het om de achtergrond van personages gaat. Weinig makers komen verder dan die van soldaat. Een crimineel spelen, of interessanter nog het gezichtspunt van een terrorist, is zeer zeldzaam.

Het resultaat van Hitchens' onderzoek is voor spelers misschien niet heel verrassend, maar daarom niet minder pijnlijk. Het zijn immers niet alleen maar blanke mannen die de spellen spelen. Terwijl nieuwe game-genres met meer variëteit in personages het levenslicht zien, doet het schietspel met het jaar een stap terug in de tijd. Hoewel Hitchens het niet onderzocht heeft laat de geloofsovertuiging en zeker de geaardheid van spelkarakters zich raden.

DAVID NIEBORG

In deze rubriek schrijven freelance journalist Niels 't Hooft en gamewetenschapper David Nieborg over games.

