

Het beeld van games blijft maar hangen in 't puberale

Het is inderdaad geen al te fraai beeld.

Tijdens zijn televisieshow kijkt de Canadese gamejournalist Geoff Keighley schaaft in de lens terwijl links van hem een tafeltje staat met vier flessen lichtgevende, rode frisdrank en een rode zak chips.

De producten zijn duidelijk in beeld als onderdeel van een sponsoractie rondom een schietspel.

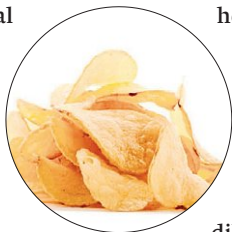
Rab Florence, een Britse collega, vindt het beeld van Keighley „tragisch en vulgair”. Keighley, zo redeneert Florence, is zo duidelijk onderdeel van een grotere marketingcampagne.

Op zich is deze kritiek niet nieuw. De band tussen gamejournalisten en de industrie is altijd innig geweest. Ook op de pagina's van deze krant is daar uitgebreid over geschreven.

De kritiek van Florence zou niet zoveel aandacht hebben gekregen als een van de Britse collega's die hij met naam en toenaam noemt hem niet onmiddellijk met een rechtszaak wegens smaad zou hebben bedreigd.

Gevolg is massale aandacht voor de kwestie.

Meer nog dan 'tragische en vulgair' commerciële belangenverstrengelingen, irriteerde het beeld dat Keighley oproept mij vooral, omdat



het een bevestiging is van het cliché van 'de gamer' als chips etende, energiedrank drinkende puber.

Het digitale spel heeft al lang de respectabele leeftijd van volwassen veertiger bereikt. De perceptie van het medium blijft echter dik vijftientig jaar achter.

En de Keighleys van deze wereld doen weinig om dat te veranderen. De beeldvorming rond games blijft hangen in een eeuwige puberteit. Tuurlijk heeft hij sponsoren voor zijn programma nodig, maar er staat zo weinig naast, of tegenover het beeld dat Keighley schept.

Terwijl film in elk opzicht de status van volwassenheid heeft bereikt en literatuur gerust bejaard kan worden verklaard, doen gamecritici er maar weinig aan om recht te doen aan de ware leeftijd van het computerspel. Misschien heeft het te maken met de leeftijd van de gamecritici zelf. Er zijn er maar weinig boven de veertig.

De beeld van games blijft maar hangen in het puberale. Zoals dat hoort bij puberteit zijn er fases van aandoenlijke rebelseid, maar ook in zichzelf gekeerd gedrag en constante onzekerheid. Dat is nergens voor nodig. Games zijn volwassen.

DAVID NIEBORG