

CENSUUR IS EEN VERKEERD SIGNAAL

Het is te gek voor woorden dat weer beweerd wordt dat games seksueel geweld uitlokken, terwijl daar geen werkelijk bewijs voor is, vinden **JOGCHUM VRIELINK** en **HATIM EL SGHIAR**.

De gamebabe is echt het probleem niet



Nariko, het hoofdpersonage uit de actiongame 'Heavenly sword'. © rr



JOGCHUM VRIELINK EN HATIM EL SGHIAR

Wie? Postdoctoraal onderzoeker KU Leuven en onderzoeksmethodoloog aan de Arteveldehogeschool.

Wat? De oproep om sexy game-personages te 'deseksualiseren' is moeilijk te rijmen met de boodschap dat vrouwen zich mogen kleden zoals ze willen.

Videogames en geweld. Over één verband tussen beide kan alvast geen discussie bestaan: als er iets gewelddadigs gebeurt én de dader speelde ooit een game, dan wordt het daar automatisch aan toegeschreven. Een causale link tussen games en geweld plegen werd nooit aangetoond. Voorts is er voor elke studie die een meer indirect verband ontwaart minstens een die dat tegenspreekt. Maar feiten zijn minder leuk dan speculeren. Dat laatste, speculeren, is ook wat Steven Eggermont, professor mediapsychologie, afgelopen weekend deed (*DS 9 april*). Eggermont en zijn team lieten twee groepen jongens en meisjes tussen 12 en 15 jaar een kwartier een game spelen. De ene groep speelde met een zogezegd 'geseksualiseerd' personage: 'een vrouw met grote borsten, kort rokje en een wespenaail' (merk overigens op dat vrouwen met grote borsten die graag korte rokjes dragen blijkbaar per definitie 'geseksualiseerd' zijn). De andere groep speelde met een figuur die een 'verhullend harnas' droeg. Uit de vragenlijst achteraf leidden de onder-

zoekers af dat de groep die het geseksualiseerde personage bestuurdte toleranter werd voor verkrachtingsmythes.

Vreemd om te beginnen is Eggermonts voortdurende generalisatie van zijn bevindingen naar alle games. Zelf spelen wij allebei games, maar het soort vrouwen dat volgens hem standaard is in games, zijn wij in onze genres zelden tegengekomen. Over welke games hebben we het hier eigenlijk? Opvallend is verder dat er in het interview niets gezegd wordt over de veelheid aan studies die het door Eggermont geclaimde verband tussen gamen en seksisme juist ondergraven of tegenspreken.

Spontane dance-offs

Maar vooral problematisch zijn de sprongen die Eggermont maakt vanuit zijn (eenmalig) gemeten attitudes naar effectief gedrag. Om nog maar te zwijgen van de verbodsmatregelen die hij daaraan koppelt.

Eggermonts onderzoek legt geen causaal verband tussen games en geweldpleging, seksueel of anderszins – andere studies doen dat evenmin. Over dat gegeven hink-stap-springt hij heen door te stellen dat 'wie in verkrachtingsmythes gelooft, toleranter is voor seksueel geweld en ook vaker dader wordt', en dus: 'Als de overheid schadelijke producten als tabak en alcohol aan banden legt, moet ze ook actie ondernemen tegen geseksualiseerde beelden.'

Ja zeg. Met die redenering moet je ook misdaadromans, muziekvideo's, tv-series en vrijwel alle andere culturele fenomenen verregaand aan banden leggen (voor alle duidelijkheid: dit is een tegenargument, geen suggestie). Het punt is natuurlijk dat ideeën geenszins noodzakelijk tot daden leiden.

Als gamen écht tot geweld zou leiden, dan zou je de jongste decennia een spectaculaire toename van het aantal geweldsdelicten door jongeren vaststellen. In de praktijk zien we juist een sterke daling. We zeggen uiteraard niet dat die daling er komt door games. Maar als games zo'n nefaste uitwerking hebben op jon-

Als gamen écht tot geweld zou leiden, dan zou je een spectaculaire toename van het aantal geweldsdelicten door jongeren zien

geren als Eggermont meent, dan zou je wel verwachten dat er veel méér in plaats van minder geweld moet zijn.

En terzijde: als er werkelijk zo'n simplistische band was tussen games en gedrag, dan zouden we ook overal spontane dance-offs moeten zien, vanwege het immense succes van dansgames.

Alle gekheid op een joystick: bij gebreke aan enig causaal verband, stellen we voor om extra verbodsmatregelen in de kast te laten liggen.

Empowerment

Wat de ene persoon als seksualisering of objectivering ziet, wordt door de ander juist ervaren als empowerment. Censuur stuurt dan ook een verkeerd signaal. We willen onze kinderen toch juist zo opvoeden dat vrouwen zich mogen kleden zoals ze willen, zonder dat ze dat zien als 'provocatie' tot eender wat? De oproep om het uiterlijk van kortgerokte game-dames te 'deseksualiseren' lijkt zich dan ook te bezondigen aan precies dat wat men wil bestrijden. De overheid reguleert games bovendien al lang, onder andere met leeftijdsgrenzen. Dat ouders hun gamende kinderen in de gaten houden, is het belangrijkste: het ene kind is het andere niet zoals de ene game de andere niet is. Ook moet het onderwijs een zelfstandige en kritische omgang met games en andere media bevorderen.

Als die ouderlijke verantwoordelijkheid en mediawijsheid kunnen volstaan, hoeft de overheid niet naast ons op de bank te komen zitten als de PlayStation aan gaat. *Game on.*

'De grote uitvindingen van onze tijd zijn instrumenten om de werkelijkheid niet te hoeven zien, denk aan bioscoop, game console of internet.'

Al sinds ze verhalen vertelt bij het kampvuur is de mensheid escapistisch, schrijft columnist **ARJEN VAN VELEN** (in NRC Handelsblad).

