

Het politieke spel rond computer games: voorbij de emoties

Mayer, I., Harteveld, C., Warmelink, H., (2009) Het politieke spel rond computer games: voorbij de emoties. In: Pieter, W. et al. (eds.) Gevoel voor kennis. Jaarboek KennisSamenleving. Amsterdam: Aksant: 172-196. (The political state of play round computer games: beyond emotions)

Igor Mayer
Casper Harteveld
Harald Warmelink

Sectie Policy, Organisation, Law & Gaming
Faculteit Techniek, Bestuur en Management
TU Delft

Inleiding

Volgens de Delftse filosofe Sabine Roeser zijn emoties toe aan een herwaardering als grondslag voor ethische beoordeling en politiek debat.¹ In de huidige risicosamenleving die vol is van controverses over kernenergie, gen- en nanotechnologie, lijkt de ‘ratio’ vooral op de hand van deskundigen en gevestigde instituties.² De oproep tot het voeren van een ‘zuiver rationeel’ debat over dit soort zaken, dus op basis van feiten, heldere argumentaties en wetenschappelijke bewijsvoering, werkt de morele en politieke uitsluiting van gewone burgers in de hand. Emoties in de samenleving, zo betoogt de filosofe, zijn een legitiem signaal dat er wel degelijk iets fundamenteel ‘mis’ kan zijn met de technologie zelf, of dan tenminste met het debat erover, of de bewijsvoering. Volgens de filosofe is het van belang dergelijke emoties in politieke en morele zin serieus te nemen. Emoties zijn in haar eigen woorden, een *normatieve gids voor de beoordeling van de morele aanvaardbaarheid van technologische risico’s*.³

Dit lijkt op het eerste gezicht een zinvol en verdedigbaar standpunt. Emoties geven aan wat we belangrijk vinden. Tegelijkertijd ‘voelt’ het standpunt ongemakkelijk aan. Dat de emotie-ethiek in ieder geval een groot bereik heeft en zich niet beperkt tot klassieke controverses in een risicomaatschappij, zoals kernenergie en gentechnologie, werd duidelijk toen de filosofe zich medio 2007 mengde in het debat over de virtuele wereld *Second Life*. Het debat kwam op gang naar aanleiding van berichtgeving in de media over (vermeende) ‘virtuele kinderporno’.⁵ Plotsklaps kwam iets schijnbaar onschuldigs als een online computerspel annex virtuele wereld in het brandpunt van de *Risikogesellschaft* te staan. We citeren de emotie-filosofe:

De huidige wetgeving schiet duidelijk tekort. *Second Life* is geen idyllische of artistieke droomwereld, maar keiharde business waarin met speciale dollars wordt betaald, alle grote bedrijven zijn er inmiddels gevestigd, evenals verschillende overheidsinstanties. Als *Second Life* zozeer op de echte wereld

lijkt, is het onze dure plicht om *onze morele standaard ook daar te handhaven* (cursivering auteurs).⁶

Wat is hier aan de hand? Welke rol spelen emoties hier? Welke ethische en politieke consequenties heeft de gevraagde regulering van een virtuele (game) wereld? En, wat weten we eigenlijk over de relatie tussen politiek, ethiek en computer games?⁷

Exit Second Life

Een gemakkelijk antwoord op deze vragen zou kunnen zijn dat het er niet meer toe doet. *Second Life* is inmiddels ver over zijn hoogtepunt heen. Voor veel bedrijven en overheden heeft *Second Life* de verwachtingen niet of nauwelijks waar kunnen maken. De oorzaken daarvan zijn divers en kunnen deels worden verklaard door ongemakken in het gebruik van het ‘platform’ dat wordt beheerd en geëxploiteerd door de eigenaar *Linden Lab* (2003) in de VS. De vrije-tijd spelers stoorden zich in toenemende mate aan de aanwezigheid en commerciële activiteiten van banken, financiële dienstverleners en andere bedrijven.⁸ Bovendien bleek *Second Life* simpelweg niet goed genoeg voor de toepassingen die bedrijven voor ogen hadden. Het was hier oorspronkelijk ook niet voor ontworpen.

Niet alleen de tekortkomingen, maar ook emoties hebben een belangrijke rol gespeeld in de neergang van *Second Life*. De lancering van serieuze plannen met *Second Life* door bedrijven en overheden viel samen met het hoogtepunt van de controverse óver *Second Life*. De aandacht in de media en politiek verschoof in de loop van 2007 vrij abrupt van een fascinatie voor de ongekende mogelijkheden naar een vrijwel evenzo grote fascinatie voor de vermeende duistere kanten zoals het risico op verslaving, virtuele kinderporno en belastingontduiking. Vooral organisaties van Christelijke signatuur, zoals het CDJA en de EO, wezen op de duistere en gevaarlijke kanten van *Second Life* (zie ook figuur 1). Op het hoogtepunt van de kritiek, medio 2007, werd de dreiging van imagoschade voor de meeste bedrijven en overheden onaanvaardbaar groot. Veel organisaties hebben zich inmiddels teruggetrokken of gebruiken *Second Life* in alle beslotenheid.

Figuur 1 Impressie van de duistere wereld Midian City in *Second Life*



Ook de juridische vraag lijkt minder relevant geworden. Er is inmiddels jurisprudentie over de strafbaarheid van ongewenste verschijnselen zoals diefstal van virtuele goederen.⁹ Het lijkt er dus op dat we met de huidige bepalingen in het wetboek van strafrecht wel degelijk uit de voeten kunnen.

Dus...einde *Second Life*, einde verhaal?

Nee, verre van dat! Met de neergang van *Second Life* zijn de emoties rondom computer games en virtuele werelden in het geheel niet verdwenen. De diepere morele en politieke vraagstukken zijn *niet* minder lastig of relevant geworden. De controverse is geen stap dichterbij een oplossing gebracht. Die zal opnieuw de kop opsteken, waarschijnlijk heviger en in andere gedaanten. Verscholen achter *Second Life* bevinden zich namelijk honderden andere computer games en virtuele werelden die bij politiek, wetenschap en publiek veel minder bekend zijn.¹⁰ In het kielzog van *Second Life* zullen nieuwe virtuele werelden volgen. Grote partijen zoals Google en IBM werken aan een volgende generatie virtuele werelden, zowel voor entertainment als de professionele markt. Het ligt voor de hand dat die nieuwe virtuele (game) werelden nieuwe morele en politieke vragen zullen opwerpen.

Het is onwaarschijnlijk dat virtuele (game) werelden geleidelijk zullen verdwijnen. Trendonderzoek en schattingen van deskundigen wijzen uit dat het aantal virtuele werelden sterk zal toenemen, dat het aantal speler-gebruikers wereldwijd ook sterk zal toenemen en dat er steeds meer mogelijk zal zijn in die virtuele werelden. Sommige deskundigen zoals de econoom Edward Castronova (2007) voorzien een 'exodus in de virtuele wereld.' Een onderzoek van de BBC naar het gamegedrag van Britse jongeren toonde aan dat 100% van de kinderen onder de 10 jaar regelmatig (online) computer games speelt.¹¹ De grootste virtuele werelden zoals *Habbo Hotel* en *Runescape* trekken wereldwijd vele tientallen miljoenen spelers in de leeftijd van 8-18 jaar.

Over enkele decennia zijn jongeren uit de gamegeneratie, de nieuwe leiders in het bedrijfsleven, politiek en wetenschap.¹² Grote en kennisintensieve

multinationals zijn daarom zeer geïnteresseerd in de potentiële gevolgen – zowel de kansen als bedreigingen – voor hun bedrijf of markt. Ze hebben hun onderzoek naar de mogelijkheden van virtuele (game) werelden daarom niet beëindigd, maar verlegd naar nieuwe platforms en meer inhoudelijke vragen.

Het probleem naar onze mening is dat de discussie over *Second Life* als eerste brede maatschappelijke kennismaking met het fenomeen virtuele (game) werelden tot weinig diepere inzichten in de ethische en politieke aspecten heeft geleid. De emoties hebben het debat hier en daar geprikkeld en de meningen wat gekieteld. Maar uiteindelijk hebben ‘emoties’ vooral een fundamenteel debat over de ethische en politieke aspecten rondom computer games en virtuele werelden in de weg gestaan. Belangrijke maar ongeadresseerde vragen in het huidige debat over virtuele (game) werelden zijn:

Is het mogelijk, laat staan wenselijk, om ‘onze’ morele standaard ook in computer games en virtuele werelden te handhaven? Het gaat bij computer games en virtuele werelden om wereldwijde, zichzelf organiserende *virtuele communities* die grotendeels bestaan uit jongeren of jongvolwassenen uit de zogenaamde gamegeneratie. En er zijn grote culturele verschillen tussen landen, culturen en generaties wanneer het gaat om de morele perceptie van controversiële computer games. Kennis en macht over gametechnologie zijn primair in handen van de gamegeneratie: tieners en vroege twintigers. En er is sprake van een relatief grote onbekendheid, en ook schroom, bij gevestigde instituties – overheid, wetenschap – over computer games en virtuele werelden.

Welke economische en politieke belangen heeft de politiek eigenlijk zelf wanneer het gaat om computer games en virtuele werelden? Sinds enkele jaren is het economische overheidsbeleid gericht op het bevorderen van de creatieve industrie als aanjager van innovatie. Daarbij is een belangrijke rol weggelegd voor de game-industrie. De overheid stimuleert actief de game-industrie en de toepassing van zogenaamde *serious games* in maatschappelijke sectoren zoals onderwijs en veiligheid. Daarnaast gebruiken politici en beleidsmakers computer games en virtuele werelden voor de realisatie van de eigen politieke doelstellingen, waarvan we in dit artikel enkele voorbeelden geven.

Wat zijn de mogelijke neveneffecten van overheidsregulering op de maatschappij en hoe moeten we die ethisch beoordelen? De vraag is of overheidsregulering van computer games en virtuele werelden wezenlijk anders is dan het reguleren van boeken of films, wat mensen achter hun voordeur doen, of erger nog van wat zij fantaseren. Computer games worden een steeds belangrijker medium voor politieke communicatie maar ook voor maatschappijkritiek. Een toenemend aantal computer games – *persuasive games* – stelt de *status quo*, de machtsverhoudingen en ook ‘onze’ morele standaarden ter discussie, waarvan enkele voorbeelden volgen. Verdergaande overheidsregulering kan daarom ook worden ge- of misbruikt voor het tegengaan van vrije politieke uitingen, vormen van politiek activisme en maatschappijkritiek via computer games en virtuele werelden als medium.

De emotie-ethiek helpt ons bij de beantwoording van deze vragen vooralsnog niet veel verder. In de volgende paragraaf zullen we daarvoor een aantal mogelijke verklaringen geven.

De keerzijde(n) van emoties

Hoewel er weinig consensus bestaat, verwijzen emoties in de psychologie vooral naar een *kortstondige* en *zeer intense* affectieve reactie.¹³ Emoties richten zich – in tegenstelling tot stemmingen of *moods* – op een object, in ons geval computer games. Als we onze aandacht ergens anders op richten verdwijnen de emoties. Dat is een belangrijk verschil met aanverwante begrippen in de psychologie, zoals *attitudes* en *waarden (values)*. Mensen kunnen een bepaalde *dispositie* hebben om over een langere periode terugkerende emoties te voelen, zoals liefde of angst voor het betreden van pleinen. Maar omdat emoties vooral kortstondige ervaringen zijn, zijn ze als morele gids onbetrouwbaar, soms zelfs disfunctioneel en potentieel gevaarlijk. Waarom?

Ten eerste kan het maxime ‘emoties als normatieve gids...’ gemakkelijk leiden tot de misvatting dat wanneer er geen emoties zijn, er ook geen morele dilemma’s in het geding zijn. De nadruk op emoties kan ten koste gaan van de identificatie en aandacht voor morele dilemma’s zonder affectieve lading. Met andere woorden, de emotie-ethiek is een *knuffel ethiek* waarbij sommige onderwerpen telkens komen boven drijven en andere weinig of geen kans krijgen in het debat. Hoe identificeren en beoordelen we de risico’s van nieuwe technologie (en computer games) die (nog) geen emoties oproepen, bijvoorbeeld omdat ze nogal complex zijn?

Ten tweede kan de emotie-ethiek ertoe leiden dat wanneer de emoties zijn gekalmeerd – zoals met *Second Life* – het morele dilemma van de politieke, maatschappelijke en onderzoeksagenda verdwijnt. De media bepalen in belangrijke mate welke emoties in het maatschappelijke debat veel en welke weinig of geen aandacht krijgen. De emotie-ethiek volgt de *hype*, is daarvan zelfs afhankelijk, maar geeft op zichzelf geen tegengas of verdieping. Daarvoor moeten we terugvallen op de gangbare ethische grondposities, zoals de plicht (deontologie), de zelfverwerkelijking (teleologie), de gevolgen (consequentialisme), het nut (utilitarisme), de ‘Ander’ (Lévinas), de macht (Foucault), etc.

Ten derde zijn emoties – in tegenstelling tot *attitudes* – eendimensionaal. We ervaren emoties wanneer onze belangen in het geding zijn. Emoties geven aan wat we belangrijk vinden. Maar *negatieve emoties* – de angst om het bestaan – zijn vaak veel beter te benoemen en dominantier dan *positieve emoties*, zoals emoties bij vriendschap of zelfontplooiing. Negatieve en positieve emoties zijn keerzijden van dezelfde medaille. Ze trekken elkaar aan, wisselen elkaar af en roepen elkaar op. Om de morele dilemma’s van virtuele (game) werelden beter te begrijpen, moeten we de achterliggende structuren – bijvoorbeeld de rol van fantasie en macht – onderzoeken en begrijpen.¹⁴

Ten vierde hebben emoties een strategische functie. We kunnen emoties – bewust of onbewust – overdrijven om daarmee iets duidelijk te maken of om onze zin te krijgen. Maar we kunnen ook bewust of onbewust inspelen op emoties van anderen, om iets gedaan te krijgen of om een effect te bewerkstelligen. We kunnen ongerechtvaardigde of valse emoties bij onszelf of bij anderen proberen op te wekken of te manipuleren. Via ‘macht’ – zowel in de vorm van dwang als zelfdisciplineren – kunnen we de emoties van anderen controleren en buitensluiten,

zoals in het extreme voorbeeld van een TBS kliniek. Emoties hebben dus een politieke en machtsdimensie. Teveel emoties kunnen leiden tot escalatie en vervreemding in een debat. Het gevaar bestaat dan dat voor de cognitieve en ethische fundamenten geen plaats meer is.¹⁵

De vraag is hoe we voorbij de emoties tot meer kennis en ethische reflectie kunnen komen over computer games en virtuele werelden? In het vervolg van deze bijdrage benoemen we vijf thema's waarmee we de morele dilemma's rondom computer games en virtuele werelden beter zouden kunnen onderzoeken: computer games als (technologische) controverse; het nut *van* computer games; computer games als politieke retoriek; computer games als fantasie; en tot slot, macht in computer games.

Het valt ver buiten het bereik en doel van deze bundel om deze thema's diepgaand te analyseren. We willen vooral laten zien dat de negatieve en positieve emoties over computer games, hun oorsprong vinden in dezelfde complexe onderliggende psychologische, politieke of morele structuren. En dat ze elkaar vaak oproepen en versterken.

Computer games als controverse

Politieke en maatschappelijke controverses over risicovolle technologieën ontstaan wanneer er in een samenleving geen consensus bestaat over de geldigheid van de kennis – bijvoorbeeld over de aard of oorzaken van het probleem – noch over de dominante waarden – de *values* – waarmee het probleem of technologie normatief kan worden ingekaderd (*geframed*). In een kennissamenleving leiden controverses, zoals over kernenergie of gentechnologie, al snel tot een *rapportenoorlog*: een vloed aan wetenschappelijk gefundeerd onderzoek met tegenstrijdige conclusies. Het maatschappelijk-politieke debat kan gaan lijken op een *dialogo tussen doven*. Opponenten trekken zich terug op hun vaste standpunten en zijn niet bereid de daaraan ten grondslag liggende waarden en inzichten ter discussie te stellen. Ook het debat over computer games en virtuele werelden heeft veel kenmerken van een *controverse*.¹⁶

De positieve emoties van de speler *in* de game – spelplezier – leiden regelmatig tot negatieve emoties *over* de game. Een goed voorbeeld daarvan is de terugkerende discussie over controversiële computer games, zoals *Manhunt 2* – de in 2007 gelanceerde opvolger van het minstens zo controversiële *Manhunt*.¹⁷ Dit computerspel, dat veel kenmerken heeft van een zogenaamde *snuff movie* wordt zelfs op online game fora, zoals *Gamez* door spelers die wel wat gewend zijn omschreven als de 'ziekste game ooit'¹⁸. In al zijn perversiteit is *Manhunt 2* echter een knap gemaakte simulatie van lage en zeer verwerpelijke, maar helaas toch herkenbare menselijke driften. Het is onmiskenbaar een 'ziek spel', maar gametechnisch en voor een grote groep spelers wel een fascinerend goed gemaakt 'ziek spel'. Het simuleert én exploiteert *shock* effecten. Over emoties gesproken!

Interessant is dat de makers de maatschappelijke en politieke controverse bewust gebruiken als een slimme marketing- en verkoopstrategie, vooral door het genereren van media-aandacht en de politieke discussie die daar onvermijdelijk op

volgt. De emoties in de game leiden tot emoties over het spel. Op deze wijze houden game-industrie en politiek elkaar gevangen in een reëel strategisch spel waarvan beiden (trachten te) profiteren. Hoe dat werkt is nog grotendeels onbegrepen.

Figuur 2 Screenshot van *Manhunt 2*



Controversiële computer games zoals *Manhunt 2* hebben in verschillende landen, waaronder de Verenigde Staten, Groot-Brittannië, Duitsland en Nederland, geleid tot maatschappelijke verontwaardiging, parlementair debat en moties waarin werd opgeroepen tot een verbod. Het politieke debat in de VS en GB heeft ertoe geleid dat *Rockstar Games, Manhunt2* verschillende keren heeft moeten aanpassen. In Duitsland is een zwarte lijst van gewelddadige en verboden computer games opgesteld. In Nederland wordt een soort van ontmoedigingsbeleid gevoerd met nadruk op zelfregulering.

Waar zit de risico controversen nu precies? Een belangrijk en terugkerend argument in het debat over computer games is het veronderstelde verband tussen het spelen van gewelddadige computer games en agressief gedrag in de realiteit. Er zou zelfs een verband zijn tussen gewelddadige computer games en enkele tragische schietincidenten op scholen in de VS en Duitsland (voor voorbeelden, zie verderop). De controversen richten zich dus op de vraag of emoties en gedrag *in* het spel, gevolgen hebben voor emoties en gedrag *buiten* de game – de zogenaamde *transfer* tussen virtuele en reële wereld.

Maar zoals het een controversen betaamt, wordt dit (oorzakelijke) verband sterk betwist. Wetenschappelijk onderzoek naar computer games en agressie is niet eenduidig. Onderzoekers spreken elkaar tegen.¹⁹

Maar ook consensus over de normatieve kaders voor de beoordeling van computer games en virtuele werelden ontbreekt. In zijn recent verschenen proefschrift *The Ethics of Computer Games* gaat Miguel Sicart (2009) voorbij aan de heersende opvatting dat computer games ‘trainingsprogramma’s voor seriemoordenaars’ kunnen zijn. Over allerlei morele en ethische aspecten rondom computer games heerst volgens de onderzoeker veel onbegrip en verwarring.²⁰ Gebruikmakend van verschillende ethische stromingen doet hij een goede eerste aanzet tot de ontwikkeling van een ethiek rondom computer games.

Cultuur en generatie blijken een belangrijke rol te spelen in de controverses over computer games. Dit heeft gevolgen voor beleid en wetgeving. In Duitsland wordt vooral tegen geweld in computer games opgetreden en niet of nauwelijks tegen een seksuele inhoud, terwijl in de VS het omgekeerde het geval is. Makers moeten hun computer games regelmatig aan de verschillende lokale gevoeligheden en normen aanpassen zoals een citaat uit de *Los Angeles Times* illustreert:

Red blood in a game sold in the United States turns green in Australia. A topless character in a European title acquires a bikini in the U.S. Human enemies in a U.S. game morph into robots in Germany. Violent sex scenes in a Japanese game disappear in the American version.²¹

De controverse rondom computer games en virtuele werelden is problematisch door een gebrek aan consensus over kennis en waarden, alsmede een flinke portie cultureel bepaalde gevoeligheden. Hoewel dergelijke media controverses in het verleden in vergelijkbare vormen zijn voorgekomen (bijv. TV, film en de telefoon), is hier meer aan de hand. We hebben met een medium te maken dat fundamenteel breekt met dat wat de mensheid in de afgelopen eeuwen heeft gedaan en gedacht. Hoe? Dat zullen we in de rest van het artikel uitleggen. Computer games hebben in ieder geval een grote aantrekkingskracht. Maar wanneer het gaat om de morele beoordeling van computer games, overheersen in eerste instantie negatieve emoties. Toch spelen ook positieve emoties in toenemende mate een rol bij de beoordeling van computer games vooral wanneer het gaat om het maatschappelijke en economische nut.

Het nut van computer games

Welke economische en politieke belangen heeft de politiek eigenlijk zelf wanneer het gaat om computer games en virtuele werelden? Computer games en virtuele werelden vertegenwoordigen in toenemende mate een economische waarde en een maatschappelijk nut. In de Verenigde Staten heeft de totale omzet van de game-industrie die van de filmindustrie al overstegen. De relatie tussen politiek, ethiek en computer games laat zich daarom ook beschouwen vanuit een economisch en ethisch gekleurd *utilitarisme*. Of beter gezegd, de bijdrage van computer games aan *the greatest good for the greatest number*.²²

Computer games zijn gebaseerd op hoogwaardige informatietechnologie die veel jongeren aanspreekt. Er is een groot tekort aan informatietechnici en informaticaopleidingen kampen met lage en teruglopende studentenaantallen. In kort tijdsbestek zijn *gamers* en vooral *game-developers* getransformeerd van *nerd* naar *cool*. Zowel de techniek als de markt voor computer games laten een stormachtige ontwikkeling zien met een grote uitstraling op innovatie in andere sectoren.

Via verschillende innovatie- en subsidieprogramma's wordt de creatieve industrie, en met name de game-industrie, gestimuleerd.²³ Daarbij gaat veel aandacht uit naar zogenaamde *serious games* – de toepassing van gametechnologie en concepten voor niet-entertainment doeleinden zoals voor onderwijs, defensie, gezondheidszorg en veiligheid. De regio Utrecht bijvoorbeeld steekt zijn ambitie

niet onder stoelen of banken. ‘We willen dé gaming-stad van Europa worden’, aldus Menno de la Vienne, directeur van het Utrecht Investment Agency (UIA). Hij vervolgt:

De game-industrie is een belangrijke economische sector. Naast gaming als entertainment wordt ook ‘serious gaming’ steeds vaker toegepast, bijvoorbeeld bij opleidingen, voorlichting en simulatie. Het is een snel groeiende sector die veel werkgelegenheid oplevert voor aanverwante beroepen. De game-industrie werkt als een magneet op andere creatieve bedrijvigheid. Mede dankzij de game-industrie kunnen we Utrecht profileren als creatief centrum van Nederland.²⁴

Dankzij een combinatie van publieke en private investeringen is Nederland hard op weg een koploper te worden op het gebied van *serious games*. In zogenaamde *war games*, worden nieuwe militairen gerekruteerd (*America’s Army*), getraind (*Virtual Battle Space 2*) en getraumatiseerde militairen behandeld (*Virtual Iraq*).²⁵ Maar ook de medische wereld heeft *serious gaming* ontdekt. De Delftse onderzoeker Emiel Verdaasdonk (2008) heeft in zijn promotieonderzoek bijvoorbeeld aangetoond dat chirurgen bepaalde medische apparatuur via een trainingsgame beter en sneller leren gebruiken.²⁶

De keerzijde van het ‘nut’ van computer games, is dat ze ook gebruikt (kunnen) worden om economische of maatschappelijke waarden te creëren die moreel of politiek als ongewenst worden ervaren. Bekende voorbeelden zijn belastingontduiking, het witwassen van geld, virtuele prostitutie of *slave/gold mining*.

Belastingontduiking is mogelijk doordat virtuele (game) werelden niet gebonden zijn aan landsgrenzen, maar vaak wel een interne economie en eigen geldeenheid kennen. Wanneer de virtuele geldeenheid op één of andere manier inwisselbaar is voor een reële geldeenheid, bijvoorbeeld de Dollar, is in principe belastingontduiking en witwassen mogelijk.

Sommige virtuele items in een game zijn zo gewild en waardevol dat gebruikers de ethische en juridische grenzen opzoeken of overschrijden.⁹ In het geval van *slave* of *gold mining* worden mensen, bijvoorbeeld in China, gerekruteerd en onder druk gezet om saaie en tijdrovende handelingen in de game te verrichten, zoals het verzamelen van goudpotten of het sterker maken – *levelen* – van een avatar. Deze virtuele producten en diensten worden dan via Internet voor echt geld aan derden verkocht – een lucratieve vorm van ‘vals spelen’ dus.²⁷

Het is opvallend dat wetenschappelijk en ethisch onderzoek naar de vermenging van virtuele (game) werelden en realiteit in de kinderschoenen staat. We wijten dit gedeeltelijk aan een structurele scheefheid in het morele debat. Diepgewortelde negatieve emoties over de morele gevaren van computer games – geweld en seksuele perversiteit – staan lijnrecht tegenover recentere en minder duidelijk gearticuleerde, positieve emoties over het grote economisch en maatschappelijk nut – innovatie, creativiteit, toepassingen – van computer games en virtuele werelden.

Naar onze mening zijn de geconstateerde positieve en negatieve aspecten van computer games en virtuele werelden keerzijden van dezelfde medaille. Er is zelfs sprake van een *dialectiek*, waarbij de keerzijden elkaar oproepen en versterken. Dit komt goed tot uitdrukking in de manier waarop computer games worden gebruikt

als een instrument voor politieke retoriek.

Computer games als politieke retoriek

Yes we can! Als eerste politicus heeft presidentskandidaat Barack Obama geïnvesteerd in advertenties in computer games (zie figuur 3) voor een totaalbedrag van \$45.000,-.²⁸ Dat is niets in vergelijking met de ruim \$200 miljoen die hij voor televisiereclame heeft uitgegeven. Maar het is een indicatie dat computer games serieus worden genomen voor het uitdragen van een politieke boodschap.

Adverteren in computer games door politici is één van de vele manieren waarop politici en beleidsmakers *zelf* gebruik maken van de kracht van computer games. Computer games en virtuele werelden worden voor allerlei doelen door politici en overheden gebruikt, bijvoorbeeld om stemmen te trekken, om een onderwerp op de maatschappelijke agenda te zetten of om burgers te betrekken bij een politiek besluitvormingsproces.

Figuur 3 Reclame voor Barack Obama in de game Burnout: Paradise



De Amerikaanse onderzoeker en *game designer*, Ian Bogost (2007) gelooft sterk in de expressieve kracht van computer games. In tegenstelling tot andere media maken politiek gekleurde computer games – *persuasive games* – gebruik van een procedurele retoriek:

Political videogames use procedural rhetorics to expose how political structures operate, or how they fail to operate, or how they could or should operate. Videogames that engage political topics codify the logic of a political system through procedural representation. By playing these games and

unpacking the claims their procedural rhetorics make about political situations, we can gain an unusually detached perspective on the ideologies that drive them.²⁹

Op verzoek van de *New York Times* publiceert Bogost met enige regelmaat een *persuasive game* via de website van de krant. Maatschappijkritiek, bijvoorbeeld op de *War on Terror*, *Airport (in)security* of de Amerikaanse gezondheidszorg wordt daarin niet geschuwd.

Een intrigerend voorbeeld van politiek activisme via een game is *A Force More Powerful*, ontwikkeld door *BreakAway Games* (2006) in opdracht van *The International Center for Nonviolent Conflict*. De game laat zien hoe op een niet-gewelddadige manier democratische revoluties georganiseerd kunnen worden. In de game zijn er verschillende strategieën om burgerlijke ongehoorzaamheid te organiseren teneinde het regime op een vreedzame wijze omver te werpen. De game is te koop via de website van het instituut en wordt gedistribueerd onder activistengroepen in verschillende landen.

Het Internet stelt individuen in staat om snel en met eenvoudige middelen een politieke boodschap in een computer game te verspreiden. Presidentskandidaat John McCain had in het debat met Barack Obama *Joe the Plumber* nog niet 20 keer genoemd of er werd een *Joe the Plumber Game* op Internet gezet; weliswaar een onschuldige bewerking van een reeds bestaand spel.

De politieke impact kan echter groot zijn wanneer een game op Internet wordt gezet om een politicus, standpunt of voorstel belachelijk te maken, of een controversieel onderwerp op de politieke agenda te zetten. Op Internet zijn tientallen, vrij onschuldige computer games te vinden over voormalig president George W. Bush. Dichter bij huis zijn er computer games op Internet te vinden met aanduidingen als *Scheer Wilders* en *Politiek Spel*.³⁰ In het laatst genoemde spel kruipt de speler in de huid van minister-president J.P. Balkenende die de game alleen met de 'juiste normen en waarden' tot een goed einde kan brengen. Politieke opponent Jan Marijnissen gaat Balkenende te lijf met een heuse Osse rookworst. En Femke Halsema duwt met haar gloednieuwe kindervan alles en iedereen aan de kant.

Deze voorbeelden zijn redelijk onschuldig en vaak ook wel humoristisch; sommige politieke games, zoals *September 12th* over de negatieve geweldspiraal in de *War on Terror*, kunnen spelers echt aan het denken zetten.³¹ Maar er zijn legio minder smaakvolle, politieke en activistische computer games te vinden.

In de game *Resistance* sluit de speler zich als boer in Libanon aan bij de *Islamic Resistance* om zijn familie en vaderland te beschermen tegen de zionisten.³² In de game *Virtual Jihadi* wordt de speler uitgedaagd om president Bush te vermoorden. De game is om begrijpelijke redenen in de VS verboden. Het is echter gemaakt door de kunstenaar Wafaa Bilal (2006), naar eigen zeggen als persoonlijke verwerking van de doden in Irak, waaronder zijn broer. De controversiële computer game uit 2004, *JFK Reloaded*, simuleert op zeer realistische wijze de moord op John F. Kennedy tijdens zijn tragische rijtour in Dallas in 1963. In *9-11 Survivor* bevindt de speler zich in de *Twin Towers* op het moment dat het eerste vliegtuig één van de torens heeft geraakt. Er is soms maar één uitweg om de game te beëindigen: door uit het raam te springen.³³

Computer games worden door politici gebruikt om stemmen te trekken, burgers bewust te maken, burgers te activeren en gedrag te beïnvloeden. De keerzijde is uiteraard dat politieke opposenten, maatschappijcritici of terroristen van dezelfde mechanismen gebruikmaken. Vaak versterken ze elkaar. Veel *Jihad games* zijn een reëliek op Amerikaanse computer games – ook die van het Amerikaanse leger, zoals *America's Army* – waarin Arabieren als terroristen (en andersom) worden afgeschilderd.³⁴

Het gebruik van computer games als medium voor politieke retoriek zal sterk toenemen. Welke vormen van politieke betrokkenheid en activisme via computer games zijn wel moreel acceptabel en welke niet? Emoties zijn als morele gids volstrekt onbetrouwbaar wanneer computer games onze emoties in en over computer games bewust gebruiken en misbruiken om een politiek effect te bewerkstelligen. ‘Onze’ morele standaard in de virtuele (game) wereld handhaven is als leidraad te simpel wanneer computer games, diezelfde morele standaarden bekritisieren en ter discussie stellen.

Computer games als fantasie

Is overheidsregulering van computer games en virtuele werelden wezenlijk anders dan het reguleren van boeken of films, of erger nog, wat mensen fantaseren? Volgens de Rotterdamse filosoof André Nusselder (2006) is een virtuele (game) wereld namelijk een voorportaal van de fantasie:

Het computerscherm is de materialisering van onze fantasie en het biedt ons de mogelijkheid onszelf er helemaal in te verliezen. Sinds de komst van de computer en later het internet zijn we steeds beter geworden in het maken van fantasieën en gesimuleerde voorstellingen. Met online gaming bijvoorbeeld maken mensen virtuele werelden die helemaal los staan van de werkelijkheid en waar ze helemaal in op kunnen gaan.³⁵

Het uitleven van fantasie in een ‘virtuele wereld’ kan soms leiden tot pathologische verschijnselen zoals verslaving aan (al dan niet perverse) fantasieën. Maar tegelijkertijd moeten we erkennen dat we waarschijnlijk diezelfde eigenschappen en mechanismen van computer games benutten wanneer we deze inzetten voor gedragstherapie, zoals voor het behandelen van fobieën, trauma's of het vergroten van empathie onder probleemjongeren.³⁶ Gameverslaving en gedragstherapie via computer games zijn de (negatieve en positieve) keerzijden van dezelfde medaille. Om het ene fenomeen te begrijpen moeten we ook het andere begrijpen.

De virtuele wereld wordt in toenemende mate reëel, en de reële wereld wordt virtueel. Voor een aanzienlijke groep *gamers* is de virtuele wereld (een belangrijk onderdeel van hun) realiteit geworden. Ze vervullen er complexe organisatorische taken en functies. Sommigen hebben in *online game communities* een sociaal netwerk, status en naamsbekendheid opgebouwd. Individuele ontplooiing in een virtuele wereld kan grote gevolgen hebben voor reële organisaties, bijvoorbeeld voor leiderschap, bedrijfsprocessen en organisatiecultuur.¹² Sommige bedrijven

anticiperen hierop, bijvoorbeeld door *online gamers* te rekruteren en hun bedrijfsprocessen anders, volgens gameprincipes, in te richten.

De toenemende vermenging van realiteit en virtualiteit merken we ook wanneer Amerikaanse soldaten in Irak in televisiereportages vertellen over de analogie tussen de Irak oorlog en een *video game*. Niet alleen worden militairen voor hun taken getraind door middel van computer games (*Virtual Battle Space2*) en na afloop voor een post-traumatisch stress syndroom (PTSS) behandeld (*Virtual Iraq*); ook de oorlogsvoering zelf digitaliseert en virtualiseert in sterke mate.

De gesimuleerde wereld kan zelfs échter lijken dan de werkelijkheid. De Franse socioloog en filosoof Baudrillard (1996) noemt dit '*simulation as an ecstasy of the real*' of '*hyper-real*'. Virtuele (game) werelden zijn voor velen een middel om dichterbij het ongrijpbare object van hun verlangen te komen.³⁷ Dit kan verklaren waarom duizenden hobbyisten over de hele wereld, vele uren per week in hun vrije tijd actief zijn als *airline pilot* of *air traffic controller*. Ze nemen deel aan complexe online simulaties van een *virtual airline network* waarin nooit een écht vliegtuig zal opstijgen of landen.

Welke fantasieën zijn wel en welke zijn niet moreel aanvaardbaar? En welke fantasieën mogen wel en welke niet in een virtuele (game) wereld worden beleefd?

De regulering van virtuele (game) werelden is een regulering van de menselijke fantasie. En daarmee bevinden we ons, politiek en ethisch gezien, op glad ijs. Vooral omdat, zoals we hebben gezien, computer games worden gebruikt als instrument voor politieke retoriek. Volgens de psychoanalyse (Freud, Lacan) heeft fantasie een belangrijke functie om inzicht te krijgen in wie we zelf zijn en dat zelfbeeld eventueel bij te kunnen sturen. Fantasie kan helpen om trauma's op een niet-destructieve wijze te verwerken en kan een kanaliserende werking hebben voor menselijke driften (sublimatie). Sommigen zijn dan ook van mening dat controversiële computer games ertoe leiden dat spelers hun (perverse) fantasieën juist níet in werkelijk gedrag omzetten.³⁸ Wetenschappelijk bewijs voor dit standpunt is er overigens niet, voorzover we weten.

Sommige gamemakers maken gebruik van de (her)beleving van (perverse) fantasieën om – naar eigen zeggen – een politieke of maatschappelijke discussie aan te zwengelen. Een goed voorbeeld daarvan is het controversiële spel *Super Columbine Massacre RPG* – een computer game over de gelijknamige tragische schietpartij op de Amerikaanse *Columbine High School* in 1999. Dit spel is in 2005 in zeer korte tijd ontwikkeld en uitgebracht door de toen 22-jarige Danny Ledonne. Over de controverse rondom zijn game heeft hij onlangs een documentaire uitgebracht. Naar eigen zeggen heeft hij de game gemaakt als een introspectie op de duistere kanten van de beschaving. De maker wil de speler een spiegel voorhouden en een discussie aanzwengelen over de (naar zijn mening ontorechte) relatie tussen computer games en geweld.

Figuur 4 Super Columbine Massacre RPG! screenshot



SCMRPG! kwam vooral in het nieuws nadat de game, onder druk van sponsors en dreiging met rechtszaken, werd verwijderd uit de eindronde van een gamecompetitie (Slamdance 2007). Uit protest tegen deze beslissing trokken veertien andere finalisten zich terug. Waardering was er vooral voor de revolutionaire en kunstzinnige manier waarop van het nieuwe medium gebruik was gemaakt. De game is doelbewust angstwekkend op een manier die nog niet eerder vertoond was. Heftige kritiek was er vooral op het feit dat de game geweld en de twee *Columbine* schutters zou verheerlijken. Spijtig genoeg laaide de controverse verder op toen in de media, o.a. de *The Star*, werd bericht dat SCMRPG! een van de favoriete computer games was van Kimveer Gill, de schutter van een tragische schietpartij op Dawson College in 2006.³⁹ Hierop nam één van de slachtoffers contact op met Ledonne: *'Look, I just suffered multiple gunshot wounds and I think you should take this game down.'* Ledonne liet weten dat het verband tussen de schietpartij en zijn game ongegrond was. En als dit wel zo mocht zijn, het geen reden kon zijn om de game uit de samenleving te verwijderen, omdat de game juist bedoeld was om de veronderstelde relatie tussen computer games en geweld ter discussie te stellen.

SCMRPG zoekt en overschrijdt – doelbewust – onze morele grenzen. De game wekt afschuw op die nog wordt versterkt door de kinderlijke *graphics* (zie figuur 3). Het voorbeeld laat echter zien dat één individu met eenvoudige middelen, de (perverse) fantasieën (van zichzelf of anderen) in een game kan representeren; maar ook dat de maker daarmee een politiek, moreel of maatschappelijk doel voor ogen kan hebben. Deze combinatie maakt regulering – verbieden – uitermate lastig.

Computer games en macht

Virtuele (game) werelden zijn een nieuwe *final frontier*, vergelijkbaar met de beginjaren van het Internet; een machtsvrije ruimte, waar overheid, wetgeving en instituties (nog) geen zeggenschap hebben.⁴⁰ Maar vanwege de reële publieke en private waarden die in het geding (kunnen) zijn, trachten overheden, maatschappelijke organisaties en bedrijven, wel degelijk macht en controle te verkrijgen over wat er gebeurt in en rondom virtuele (game) werelden. Om verschillende redenen zijn de mogelijkheden tot regulering van virtuele (game) werelden via dwang (wetgeving) en repressie (vervolging) beperkt. Maar ook op andere, meer subtiele manieren wordt een *disciplinerende macht* uitgeoefend over wat er zich afspeelt in en rondom virtuele (game) werelden. Die machtsuitoefening vindt plaats via het publieke debat over computer games en virtuele werelden. Via het *discours* worden de normen en het deviant gedrag vastgesteld, in een geleidelijk proces van zelfdisciplinerend.

Tot voor kort waren de machtsverhoudingen over computer games redelijk helder. Wet- en regelgeving, zoals het Intellectueel Eigendomsrecht, legt flink wat macht in handen van de game-industrie. Al dan niet onder druk van de overheid legt de game-industrie zichzelf enkele maatschappelijke beperkingen op, bijvoorbeeld via leeftijdsclassificaties en een restrictief verkoopbeleid van computer games die ver over de schreef gaan. De speler-gebruiker gaat akkoord met een aantal virtuele regels opgesteld door de makers in de vorm van een *Terms of Use* (ToU, gebruikersvoorwaarden). Hiermee kan misbruik worden voorkomen en tegengegaan. Dit basisstelsel van regulering is gebaseerd op eenduidige rolverdelingen tussen producent (game-developer), consument (speler) en overheid (regulator).

Maar in de wereld van (online) computer games en virtuele werelden zijn consumenten in toenemende mate ook producenten, aangeduid als *prosumers*. Producenten van computer games bieden spelers en andere producenten de mogelijkheid om zelf *content* toe te voegen of aan te passen. Nog belangrijker is dat de kernsoftware van een game – de *game engine* – prosumers in staat stelt om een nieuw spel te maken (*modding*). Daarnaast bestaat er gamesoftware waarmee, zoals in het geval van SCMRPG, vrij eenvoudig computer games gemaakt kunnen worden. Er zijn veel verschillende distributiekkanalen, via het Internet, waarmee zelf gemaakte computer games kunnen worden verspreid. Via de ToU proberen bedrijven het gebruik en eventueel misbruik van hun producten te voorkomen, maar vanwege het internationale karakter en de grote mate van anonimiteit op het Internet is dit lastig te controleren en tegen te gaan. De ToU wordt vaak gebruikt om zich in te dekken voor schadeclaims als gevolg van misbruik. Wanneer individuele ontwikkelaars, zogenaamde *independents*, gebruik maken van vrij beschikbare software zonder duidelijke eigenaar die aansprakelijk kan worden gesteld, zijn de mogelijkheden tot regulering zeer klein.

De indertijd 21-jarige Ryan Lambourn (2007) uit Australië, had in tegenstelling tot Ledonne geen maatschappelijk debat voor ogen toen hij *V-Tech Rampage* lanceerde. Het eenvoudige en in korte tijd ontwikkelde spel, gaat over de *Virginia*

Tech Massacre, een ander bloedbad op een Amerikaanse campus. Volgens Lambourn was de game een ‘grapje’, bedoeld om te choqueren. Terwijl de politiek zich niet of nauwelijks had bemoeid met de discussie over SCMRPG, riep Andrew Lanza, senator van de staat New York en voorzitter van de *Senate Task Force on Youth Violence and the Entertainment Industry*, de game community op om *V-Tech Rampage* te boycotten. De game-industrie gaf als antwoord dat de game door een individu en niet door de game-industrie was gemaakt. In reactie op alle commotie plaatste Lambourn een oproep – later weer ‘een grap’ genoemd – waarin hij aankondigde dat hij de game van een game distributiewebsite zou verwijderen als hij \$1000 aan donaties zou ontvangen, van zijn eigen site zou weghalen als dit bedrag de \$2000 zou bereiken, en voor \$3000 zijn excuses zou aanbieden. Lambourn hield de publieke discussie in zijn greep, zoals ook blijkt uit een van de reacties op een website:

I don't give a flying f*** about him or his free speech. Two of MY friends were killed in Norris, and because their lives actually meant something to me, I don't think this game is just 'in poor taste', I think it's disgusting.⁴¹

De potentiële gevolgen van een computer game kunnen verstrekkend zijn en zelfs de nationale veiligheid in gevaar brengen. De 22-jarige Eric Vaughn lanceerde op 11 september 2008 de game *Muslim Massacre*. De Arabische wereld reageerde fel. Vaughn die naar eigen zeggen het buitenlandse beleid van de VS belachelijk wilde maken, maakte publiekelijk zijn excuses en verwijderde de game van zijn website. Maar hij verklaarde later:

The apology was actually fake. I put the site back up shortly after. Now the media is in a total bind and doesn't know what to believe. I was just f***ing with everyone the entire time and have had great success.⁴²

De Internet Service Provider heeft de website inmiddels uit de lucht gehaald. Veel informatie over de kwestie is er niet meer te vinden en de zaak lijkt in de doofpot gestopt.

Bovenstaande voorbeelden laten zien hoe het medium computer games en virtuele werelden de traditionele machtsverhoudingen omdraait en soms ter discussie stelt. Dat kan doelbewust gebeuren – met goede intenties, als statement of uit kwade wil – of simpelweg uit onnadenkendheid.

In vergelijking met andere nieuwe media - zoals blogs, wikis en Youtube - zijn computer games en virtuele werelden nóg ondoorzichtiger en lastiger te reguleren en te beheersen. Zoals taal ons in staat stelt een verhaal te vertellen, stelt bijvoorbeeld een controversieel filmpje op Youtube ons ook in staat om een boodschap te verspreiden. Een computer game verpakt echter een boodschap in een explosieve mix van multimedialiteit, virtualiteit en interactiviteit, wat retorisch veel krachtiger is dan een Youtube filmpje.⁴³ De ‘gametaal’ wordt echter vooral gesproken door jongeren uit de gamegeneratie – en niet of nauwelijks door de gevestigde instituties zoals politiek of wetenschap. Omdat de gametechnologie laagdrempelig is, kunnen jongeren het maatschappelijke en politieke debat in belangrijke mate beheersen en zelfs de regels bepalen.

Reële en gevestigde instituties slaan soms hard terug. Een scholier van *Clements Highschool* in de staat Texas werd op beschuldiging van terroristische bedreiging van school gestuurd. Hij had in het populaire spel *Counter-Strike* een gedetailleerde kaart gemaakt die leek op de campus van zijn school.⁴⁴ De Nederlander Samir kreeg het stevig aan de stok met de Amerikaanse overheid nadat hij een filmpje, een zogenaamde *machinima*, had gemaakt met beelden uit de game *Battlefield 2*. Hij had dit voorzien van commentaar uit de Hollywood film *Team America* waarin een moslim vertelt hoe de Amerikanen zijn land hebben verwoest.⁴⁵

In virtuele werelden, zoals *Second Life* en *World of Warcraft*, maken spelers-gebruikers hun eigen regels, wetten en instituties. Dat is een belangrijk doel van de game en *part of the fun*. Spelers kunnen in de machtsvrije ruimte van de virtuele (game) wereld experimenteren met nieuwe vormen van politiek en sociaal gedrag. Ze mogen leven in een zelf gecreëerde anarchie of een dictatuur, als zij dat willen. Omdat speler-gebruikers zeer veel tijd en energie steken in het scheppen van de virtuele instituties, kan op enig moment de vraag rijzen van wie de virtuele wereld en de daarin gecreëerde virtuele instituties eigenlijk zijn. En dus ook wie daarover gaat? De ontwikkelaar stelt weliswaar het platform ter beschikking, maar het zijn de gebruikers die de virtuele (game) wereld maken.

De regels van de virtuele en reële instituties kunnen stevig met elkaar in conflict komen. De gebruikers van het online computer spel *EVE Online* kwamen enkele jaren geleden zelfs in opstand omdat zij het niet eens waren met de eisen en beperkingen in het spelgedrag die de ontwikkelaar de gebruikers oplegde.⁴⁶ De uitkomst van de virtuele revolutie was de instelling van een virtueel parlement – een democratisch gekozen *council* – bestaande uit democratisch gekozen vertegenwoordigers van de gebruikers. De *council* bekijkt de beslissingen van de ontwikkelaar kritisch, geeft advies en moet instemmen met belangrijke wijzigingen.

Kortom, in zowel ontwikkeling als gebruik zijn virtuele (game) werelden zeer intransparant en anoniem, zelfs meer dan blogs, wikis, Youtube en de World Wide Web in het algemeen. Dit heeft te maken met het feit dat spelers van virtuele (game) werelden een virtuele identiteit aannemen en ontwikkelen die verder gaat dan een alias of *nickname*. Het is dan ook niet vreemd dat ook andere reële instituties, bijvoorbeeld de overheid, regels willen opleggen aan ontwikkelaars en gebruikers van virtuele werelden. In het verleden zijn voorstellen gedaan voor het invoeren van een ‘digitaal paspoort’ voor avatars zodat spelers minder anoniem door virtuele werelden kunnen zwerven.⁴⁷ Het is ook denkbaar dat er op termijn een *virtuele politiemacht* wordt ingesteld. Dit kan zijn in de vorm van een aanwezigheid van reële opsporingsinstanties in virtuele (game) werelden, of misschien zelfs een eigen politie- of ordedienst voor een of meer virtuele (game) werelden. Beide vormen bestaan in feite al.

Figuur 5 Screenshot van EVE Online



Voorbij de emotie...

De relatie tussen politiek, ethiek en computer games blijkt uitermate complex. We beginnen die relatie pas sinds kort te begrijpen. In deze bijdrage hebben we beargumenteerd waarom emoties een slechte morele gids zijn, in ieder geval voor de beoordeling van computer games. Dat zit hem enerzijds in de aard van emoties: kortstondig, eendimensionaal en gemakkelijk te manipuleren. Anderzijds in het feit dat computer games zelf voortdurend emoties aanspreken en deze bewust en onbewust manipuleren; zowel de emoties van de speler *in* de game als de emoties *over* de game in de politiek en samenleving.

We hebben enkele thema's benoemd waarmee we voorbij de emoties zouden kunnen komen, zoals het controverser karakter van computer games, de wijze waarop het maatschappelijke nut van computer games wordt benadrukt en gestimuleerd door de overheid, hoe overheden en activisten computer games gebruiken voor politieke retoriek en hoe zij elkaar daarin versterken, de (dys)functies van de uitleving van fantasie in computer games, en de wijze waarop macht in en rondom computer games en virtuele werelden tot stand komt.

We zijn ons ervan bewust dat meer vragen kunnen worden gesteld en grondigere analyses noodzakelijk zijn. We zien deze graag op een maatschappelijke en onderzoeksagenda. De relevantie ervan zal de komende decennia alleen maar toenemen.

Tot slot, wat heeft de analyse ons geleerd over de relatie tussen kennis, macht en emoties – het centrale thema van deze bundel?

Emotie-ethici lijken ervan uit te gaan dat het beroep op de ‘ratio’ in debatten over risicovolle technologie vooral wordt gedaan door deskundigen en gevestigde instituties. Emoties over de risico’s van nieuwe technologie lijken vooral te gelden in de samenleving; dus bij gewone burgers die door de eventuele lokale of wereldwijde risico’s van nieuwe technologie – zoals kernenergie of genetische modificatie – zullen worden aangedaan.

Bij computer games en virtuele werelden is iets vreemds aan de hand. Technologische innovatie en kennis worden van onderaf en sociaal geconstrueerd, vaak door een heel jonge generatie. Kennis en machtsverhoudingen lijken omgedraaid. De echte deskundigen op het gebied van computer games en virtuele werelden bevinden zich in de haarvaten van de samenleving. Het zijn vooral de representanten van de gamegeneratie die weten wat er kan, speelt en omgaat in computer games. En zij maken nieuwe computer games – klein of groot – die soms als controversieel kunnen worden ervaren. Niet zelden heeft zo’n game ook een politieke bedoeling.

In de machtsvrije ruimte van de virtuele (game) wereld worden dagelijks nieuwe instituties gemaakt die in conflict kunnen komen met reële instituties. De regulering daarvan vraagt om een fundamenteel debat en veel meer kennis over de toenemende verwevenheid van virtualiteit en realiteit. In het omgaan met computer games en virtuele werelden rest politici en wetenschappers vaak emotie als gids voor de beoordeling van de morele aanvaardbaarheid van de risico’s. Maar helaas zijn emoties vanuit de politiek en wetenschap niet altijd onverdacht. Ze kunnen worden gemobiliseerd, gekanaliseerd en gemanipuleerd.

Noten

1. Zie ook de bijdrage van Roeser elders in deze bundel.
2. Beck (1992).
3. Roeser in Ammelrooy (2009, 21 februari).
Zie ook Roesers onderzoeksproject ‘*Emotions and Technological Risks: Emotions as a Normative Guide in Judging the Moral Acceptability of Technological Risks*’.
4. *Second Life* is een zogenaamde ‘virtuele wereld’, waarin de gebruiker-speler zich via het Internet begeeft in een door de gebruikers zelf gecreëerde driedimensionale fysieke en sociale wereld. Via de avatar, een digitaal alter ego, kan de gebruiker-speler met andere speler-avatars interacteren. Op het hoogtepunt, ergens in 2007, registreerde *Second Life*, zo’n 5000 nieuwe gebruikers per dag. In april 2008 lag het totaal aantal aangemaakte avatars rond de 13,5 miljoen.
5. Er was geen sprake van ‘feitelijk misbruik’, alleen van een digitale nabootsing daarvan door meerderjarigen. *Second Life* hanteert een strikte scheiding tussen virtuele werelden voor minder- en meerderjarigen. Desondanks, een zieke en verwerpelijke bezigheid.
6. Roeser in Dijk (2007, 10 juli).
7. Wij hanteren ‘computer games’ als een overkoepelende term voor alle digitale media met spelkenmerken (e.g., regels, uitdagingen, beloningen). ‘Virtuele

werelden' beschouwen wij als een bijzondere vorm van computer games. 'Virtuele game werelden' zijn verder virtuele werelden waarbij de spelkenmerken grotendeels van te voren door de ontwikkelaars bepaald zijn. Bij virtuele werelden wordt dit door de speler-gebruikers gedaan. Van de genoemde computer games hebben we alleen een referentie in de eindnoten opgenomen, en wel als volgt: (ontwikkelaar, jaartal van publicatie).

8. De Nood & Attema (2007): 30.
9. Zie de uitspraak rechtbank Leeuwarden 21 oktober 2008 over de diefstal van virtuele goederen in het online computerspel RuneScape.
10. Naast *Second Life* zijn de virtuele game werelden, *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), *Habbo Hotel* (Sulake, 2000) en *Runescape* (Jagex, 2001) het meest bekend. Rondom *World of Warcraft* wordt de morele discussie vooral gevoerd over 'het risico van verslaving, escapisme'; bij *Habbo Hotel* is het vooral de jonge leeftijd van de gebruikers (vanaf 8 jaar) die zorgen baart en de negatieve fenomenen die passen bij die leeftijdscategorie, zoals pesten (bullying). *RuneScape* is via de media bij een breder publiek bekend geworden vanwege een recente veroordeling van enkele jonge gebruikers die middels fysieke bedreiging in de echte wereld, virtuele goederen hadden gestolen.
11. Pratchett (2005): 4.
12. IBM & Seriosity (2007).
13. Vonk (2003): 370-375. Roeser (2008) zet zich overigens af van de heersende psychologische opvattingen over emoties, en suggereert leunend op een aantal filosofische stromingen dat emoties zowel affectief als cognitief (kunnen) zijn (p. 193). Emoties kunnen heel rationeel zijn, en maken iets duidelijk wat we met de pure ratio over het hoofd zouden kunnen zien. Daarom is een tweedeling, zoals voorgesteld door aanhangers van de 'Dual Process Theory', in emotionele en rationele verwerking van stimuli volgens haar onjuist. Hoewel wij ons kunnen vinden in haar stelling dat rationele verwerking niet altijd superieur hoeft te zijn over de emotionele verwerking van stimuli, alsmede dat de werkelijkheid veel meer dimensies kan bevatten (p. 192), gebruikt ze de ambiguïteit rondom emoties om nog meer ambiguïteit te creëren. Want, wat zijn nu emoties? Roeser hanteert geen onderscheid in gevoelens, stemmingen en emoties. Door verder emoties te definiëren als een cognitief proces dat 'beliefs' omvat (p. 193), wordt het tevens onduidelijk wat nu dan attitudes en 'onze' values zijn. De grote 'verzamelbak' onder de noemer 'emoties' die vervolgens ontstaat, zorgt er voor dat we eigenlijk niet meer weten wie we nu als morele gids voor ons hebben. Niemand zal betwijfelen dat emoties een rol spelen in morele kwesties, maar ze zijn *of* leidend *of* niet. En als ze dan leidend zijn, dan zouden we het over échte emoties moeten hebben, en niet over een 'gevoel' of een 'stemming'. In het artikel gaan wij verder uit van emoties zoals gedefinieerd door Vonk.
14. Zie bijvoorbeeld Ricoeur (1960).
15. Zie bijvoorbeeld Forgas (1999).
16. Voor een overzicht zie Gonzalez (2004, 7 maart).
17. Zowel *Manhunt* als *Manhunt 2* zijn ontwikkeld door Rockstar Games en in respectievelijk 2003 en 2007 uitgebracht.

18. Redactie Gamez (2007, 7 april).
19. Voor een overzicht zie Kutner en Olson (2008).
20. Vanwege de publicatie van het werk van Sicart in mei 2009, was het helaas onmogelijk om ten tijde van het schrijven van dit artikel dieper in te gaan op zijn werk.
21. Pham & Sandell (2003, 9 juni).
22. Bentham (1789/1907).
23. Enkele voorbeelden van innovatieprogramma's zijn het programmabureau Maatschappelijke Sectoren & ICT, SURFnet/Kennisnet Innovatieprogramma, en het ICT Innovatieplatform Creatieve Industrie. In 2005 heeft het kabinet ICTRegie opgericht om de verschillende innovatieprogramma's te coördineren en te versterken.
24. Menno F. de la Vienne in Meeùs (2008, 9 mei). Het Utrecht Investment Agency (UIA) – een onafhankelijk orgaan opgericht door de gemeente en provincie Utrecht en marktpartijen – stimuleert de vestiging van bedrijven in de provincie Utrecht en draagt bij aan de profilering van de regio.
25. Respectievelijk ontwikkeld door U.S. Army (2002), Bohemia Interactive Australia (2007) en Virtually Better (2004).
26. Zie verder ook Kato, Cole, Bradlyn, & Pollock (2008) en Rosser et al. (2007).
27. Zie Dibbell (2006) voor een uiteenzetting over de ontstane economie en cultuur rondom virtuele werelden. Over slave/gold mining in China is Ge Jin bezig met het maken van een documentaire. Zie <http://www.chinesegoldfarmers.com> (21 januari 2009).
28. Swearingen (2008, 14 oktober). Burnout: Paradise is ontwikkeld door Criterion Games (2008).
29. Bogost (2007): 75.
30. Respectievelijk ontwikkeld door Playability (2008) en PolitiekSpel.nl (n.d.).
31. Powerful Robot Games (2003).
32. Dit maakt onderdeel uit van het 'Islamic Fun CD-ROM' pakket ontwikkeld door Innovative Minds (n.d.).
33. Zowel bij *JFK Reloaded* (Traffic Software, 2004) als bij *9-11 Survivor* (Brennan, J., Caloud, M., & Cole, J., 2003) zit er wel een bepaalde gedachte achter de opzet van de game. Zie Bogost (2007): 127-135.
34. Bilal's (2006) *Virtual Jihadi* is bijvoorbeeld een herbewerking van de game *Quest for Saddam* (Petrilla Entertainment, 2003), waarin de Arabische wereld op stereotype wijze wordt verbeeld.
35. Nusselder in Wubbels (2006, 11 november).
36. Zie bijvoorbeeld *SnowWorld* (University of Washington HITLab, 2003) en *Virtual Iraq* (Virtually Better, 2004).
37. Nusselder (2006) die zijn onderzoek baseerde op Lacan (2007).
38. Zie bijvoorbeeld Frank Ankersmit in debat met Roeser in Dijk (2007, 10 juli).
39. Gerson (2006, 21 september).
40. Zie bijvoorbeeld Jordan (1999) en Lessig (2004).
41. Game Politics (2007, 15 mei).
42. Game Politics (2008, 17 september).
43. de Mul (2002): 113.

44. Modine (2007, 3 mei). *Counter-Strike* is gemaakt door Valve Software (1999).
45. Helemaal vrijuit gaat Samir niet. Hij plaatste de video onder de nogal bedenkele schuilnaam van 'SonicJihad'. Dat is natuurlijk vragen om moeilijkheden. Zie verder Funnekotter & Nieborg (2006, 2 juni). *Battlefield 2* is overigens ontwikkeld door EA Digital Illusions (2005).
46. Schiesel (2007, 7 juni). *EVE Online* is ontwikkeld door en in handen van CCP Games (2003).
47. Zie bijvoorbeeld Talamasca (2007, 15 juni).

Literatuurlijst

- Ammelrooy, P. van (2009, 21 februari). Angst is een goede raadgever. *De Volkskrant*. Zie http://www.ethicsandtechnology.eu/images/uploads/21_feb_interview_Sabine_Roeser.pdf (27 februari 2009)
- Beck, U. (1992). *Risk society: towards a new modernity*. London: Sage.
- Beaudrillard, J. (1996). *Simulacra and simulations* (S.F. Glaser, Trans.). Ann Arbor: University of Michigan Press. (Originele werk gepubliceerd in 1985)
- Bentham, J. (1789/1907). *An introduction to the principles of morals and legislation*. Oxford: Clarendon Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Castronova, E. (2007). *Exodus to the virtual world. How online fun is changing reality*. Basingstoke: Palgrave Mcmillan.
- Dibbell, J. (2006). *Play money: or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*. New York: Basic Books.
- Dijk, M. van (2007, 10 juli). Virtuele kinderporno mag. *Trouw*. Zie <http://www.trouw.nl>
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: the birth of prison* (A. Sheridan, Trans.). New York, NY: Vintage. (Originele werk gepubliceerd in 1975)
- Funnekotter, B., & Nieborg, D. (2006, 2 juni). 'Game rekruteert terroristen': Nederlandse Samir verdachte voor Amerikaanse inlichtingendiensten. NRC Handelsblad. Zie <http://www.nrc.nl/>
- Game Politics (2007, 15 mei). V-Tech Rampage creator demands payment to remove game. Zie <http://www.gamepolitics.com/2007/05/15/v-tech-rampage-creator-demands-payment-to-remove-game> (20 januari 2009).
- Game Politics (2008, 17 september). Muslim massacre creator: my apology was fake. Zie <http://www.gamepolitics.com/2008/09/17/muslim-massacre-creator-my-apology-was-fake> (20 januari 2009).
- Gerson, J. (2006, 21 september). Montreal shootings disturb game creator. *The Star*. Zie <http://www.thestar.com>
- Gonzalez, L. (2004, 7 maart). *When two tribes go to war: a history of video game controversy*. Zie <http://www.gamespot.com/features/6090892/> (23 december 2008).

- IBM & Seriosity (2007). *Virtual worlds, real leaders: online games put the future of business leadership on display*. Armonk: IBM.
- Jordan, T. (1999). *Cyberpower, the culture and politics of cyberspace and the Internet*. London: Routledge.
- Kato, P.M, Cole, S.W., Bradlyn, A.S. & Pollock, B.H. (2008). A video game improves behavioral outcomes in adolescents and young adults with cancer: a randomized trial. *Pediatrics*, 122(2), 2305-e317.
- Kutner, L. & Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York: Simon & Schuster.
- Lacan, J. (2007). *Ecrits: the first complete edition in english* (B. Fink, Trans.). New York, NY: W.W. Norton & Company. (Originele werk gepubliceerd in 1966)
- Lessig, L. (2004). *Free culture: the nature and future of creativity*. New York: Penguin Press.
- Meeùs (2008, 9 mei). Utrecht: gaming-stad van Europa. Zie <http://www.meeusniewsbog.com/system/main.php?pageid=2911&articleid=11305> (20 januari 2009).
- Modine, A. (2007, 3 mei). Student expelled for high school Counter-Strike map. Zie http://www.theregister.co.uk/2007/05/03/student_counterstrike_map_texaschool/ (21 januari 2009).
- Mul, J. de (2002). *Cyberspace odyssee*. Kampen: Klement.
- Nood, D. de & Attema, J. (2007). *Residents in analyse: de feiten over Second Life na de hype*. Den Haag: EPN Platform voor de Informatiesamenleving.
- Nusselder, A. (2006). *Interface fantasy: A Lacanian cyborg ontology*. Proefschrift, Erasmus Universiteit Rotterdam.
- Pham, A., & Sandell, S. (2003, 9 juni). In Germany, video games showing frontal nudity are OK, but blood is verboten. *Los Angeles Times*. Zie <http://articles.latimes.com/>
- Pratchett, R. (2005). *Gamers in the UK: digital play, digital lifestyles*. London: BBC New Media & Technology: Creative Research & Development.
- Redactie Gamez (2007, 7 april). Special: Manhunt 2. Zie <http://www.gamez.nl/ps2/special/6224/special--manhunt-2.html> (20 januari 2009).
- Ricoeur, P. (1960). *Philosophie de la volonte. Finitude et culpabilité, I: l'homme fallible*. Paris: Aubier.
- Roeser, S., (2006) The role of emotions in judging the moral acceptability of risks. *Safety Science*, 44, 689-700.
- Roeser, S. (2008). The relationship between cognition and affect in moral judgements about risks. In L. Asveld, & S. Roeser (eds.), *The ethics of technological risk* (pp. 182-201). London: Earthscan.
- Rosser, J.C., Lynch, P.J., Cuddihy, L., Gentile, D.A., Klonsky, J., & Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142(2), 181-186.
- Schiesel, S. (2007, 7 juni). In a Virtual Universe, the Politics Turn Real. *New York Times* Zie <http://www.nytimes.com/2007/06/07/arts/07eve.html>
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge: The MIT Press.

- Swearingen, J. (2008, 14 oktober). Obama using in-game advertising. Zie <http://industry.bnet.com/advertising/1000262/obama-using-in-game-advertising/> (20 januari 2009).
- Talamasca, A. (2007, 15 juni). IBM thinking of virtual passports. Zie <http://www.secondlifeinsider.com/2007/06/15/ibm-thinking-of-virtual-passports/> (21 januari 2009).
- Verdaasdonk, E.G.G. (2008). *Virtual reality training and equipment handling in laparoscopic surgery*. Proefschrift, TU Delft.
- Wubbels, E. (2006, 28 november). We zijn allemaal cyborgs. *Kennislink*. Zie <http://www.kennislink.nl>

Igor Mayer is universitair hoofddocent bij de faculteit Techniek, Bestuur & Management aan de TU Delft.
— i.s.mayer@tudelft.nl

Casper Harteveld is promovendus bij de faculteit Techniek, Bestuur & Management aan de TU Delft en doet namens het kennisinstituut Deltares onderzoek naar het snijvlak van organisaties, leren, en spellen.
— c.harteveld@tudelft.nl

Harald Warmelink is promovendus bij de faculteit Techniek, Bestuur & Management aan de TU Delft en doet onderzoek naar manieren van organiseren in entertainment en ‘serious’ virtuele werelden.
— h.j.g.warmelink@tudelft.nl