

Meisjes en videospelletjes: wat staat er op het spel?

Eléonore Seron

ADA Netwerk – Vrouwen en Informatica

Ongeacht of videospelletjes op computer of console worden gespeeld, het profiel van de doorsnee speler zou een mannelijke tiener zijn. Oorlogssimulaties, sporttoernooien, schiet- en avonturenspellen worden gemakkelijker geassocieerd met jongens dan met meisjes. Videogames worden ook vaak in één adem genoemd met een aantal schadelijke effecten, zoals gewelddadig gedrag. Videospellen zouden bovendien een groot aantal stereotype vrouwbeelden met zich mee voeren. Daar tegenover staat de idee dat videospelletjes een ludieke deuropener zijn om jongeren vertrouwd te maken met informatica. Vandaag is slechts 15% van de informatici een vrouw? Zouden vrouwen hun achterstand op het vlak van informatica kunnen inhalen door meer videospelletjes te spelen?

Spellen en spelers

Computerspelletjes spelen is lang geen activiteit meer die voorbehouden is aan enkele 'geeks' of computerfreaks. In de VS is ondertussen 80% van de huisgezinnen uitgerust met een of andere spelcomputer of -console en in België beschikken twee huishoudens op drie over een PC. Het aantal potentiële gamers of spelers is dus groot. (1) De voortdurende technologische vooruitgang zorgt ervoor dat de videospelletjesmarkt boomt als nooit tevoren. Denken we maar de almaar toenemende kwaliteit van de beelden, aan de uitvinding van de spelcamera die de bewegingen die de speler maakt voor het scherm onmiddellijk vertaalt in actie op het scherm, of aan de mogelijkheid van over het internet met miljoenen spelers tegelijk een spel te spelen in de zogenaamde MMPORG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games). Een technologische vooruitgang die er in 2004 alvast voor zorgde dat de game industrie een omzet optekende van ruim 28 miljard dollar (tegen 55 miljard voor de filmindustrie en haar afgeleiden). Langzaam maar zeker is de game industrie een respectabele industrie geworden waar wedstrijden worden georganiseerd en financiële hulp wordt geboden aan startende jongeren of aan ondernemingen die het even moeilijk hebben.

Maar hoe ziet vandaag de gemiddelde gamer eruit? Is de doorsnee gamer inderdaad een jongen van vijftien jaar? Het antwoord is negatief. Sinds enkele jaren tonen enquêtes immers aan dat de gamer-populatie (2) verouderd en vervrouwelijkt. De gemiddelde leeftijd bedraagt vandaag 29 jaar (3) en in Oost-Europa is ongeveer 25 procent van de spelers van het vrouwelijke geslacht. De producenten zelf stellen zich de vraag: hoe meisjes interesseren voor dat hemelse manna, nu het oorspronkelijke marktsegment, de jongens, zo goed als verzadigd is?

Deugd of ondeugd?

Om een hele reeks gedragsproblemen onder jongeren te verklaren, worden videospelletjes vaak met de vinger gewezen. Moeten we dan blij zijn dat meisjes minder videospelletjes spelen? Deskundigen zijn het daarover absoluut niet eens. Terwijl sommigen menen dat videospelletjes kinderen kunnen aanzetten tot geweld, menen anderen dat videospelletjes enkel in staat zijn om datgene aan de oppervlakte te brengen wat reeds in de kiem aanwezig is. Weer anderen menen dat videospelletjes een uitlaat kunnen zijn, een manier om zich af te reageren (4), vooral dan als volwassene.

Maar de prestigieuze vereniging van Amerikaanse psychologen, APA, ziet het somber. In haar advies, gepubliceerd in augustus 2005, verwerpt de APA met klem het gebruik van geweld in videospelletjes. Het zou bij jongeren eenzelfde gewelddadig gedrag

veroorzaken. De APA roept dan ook op de classificatienormen volgens leeftijdscategorie voor videospellen te verstrengen (5).

In dezelfde lijn wordt ook geopperd dat videospelletjes aan de basis liggen van slechte schoolprestaties, maar het onderzoek dat dit aantoonst moet blijkbaar nog gevoerd, want tot nu toe tonen de gevoerde onderzoeken dat er eerder sprake is van een positief verband dan van een negatief verband.

Videospelletjes zouden ook verslavend zijn: consoleverslaafden zouden weinig slapen, slecht eten en hun lichamelijke conditie verwaarlozen. Volgens onderzoek bestaat het gevaar op verslaving inderdaad. Consoleverslaafden zouden zich vooral in zichzelf keren en het videospel zou onder koppels vaak aanleiding geven tot geruzie. Maar gematigd videospelletjes spelen zou een aantal positieve effecten hebben. Zo stelden Engelse en Amerikaanse onderzoekers vast dat gamers over een groter concentratievermogen beschikten dan niet-gamers (6). Gamers waren onder andere minder snel afgeleid. Bovendien werden ook positieve effecten vastgesteld op het geheugen (7), de reflexen, het doorzettingsvermogen, de creativiteit en het zelfbeeld (8). Sommige spellen worden ook in klasverband gespeeld, om een taal aan te leren, geschiedenis of de complexiteit van een samenleving. Bijvoorbeeld door een uitdagend Engelstalig spel te laten spelen, leren de gamers zonder dat ze het zelf beseffen sneller de woordenschat, want noodzakelijk voor het spel (9). Wat eveneens onderlijnd werd, is het sociale karakter van videogames dat zich uitdrukt in het uitwisselen van 'tricks & tips', het uitlenen van spellen, het vergelijken van scores en het samen spelen of in groep.

Een recente Amerikaanse studie meent ook een verband te zien tussen het spelen van videospellen en de houding op het werk. Volgens John Beck en Mitchel Wade heeft de generatie 'gamers' een totaal andere kijk op de wereld dan de voorgaande generaties, meer bepaald in de manier van omgaan met uitdagingen, risico's inschatten of het managen van andere personen. De waarde die gamers toekennen aan overwinning en bekwaamheden zou volgens deze onderzoekers een troef zijn in de bedrijfswereld (10).

Videospelletjes zouden ook een krachtige deuropener zijn om de informaticawereld te leren kennen (11). En inderdaad, videospelletjes helpen mee om de computer als machine te associëren met ontspannende en gemakkelijke bezigheden en ervaringen, met als resultaat het verminderen van eventuele technologievrees. Op die wijze wordt de computer een ludieke, plezierige en positieve partner. Sommige spelletjes moedigen ook aan om computervaardigheden op te doen: spellen moeten geïnstalleerd en eventuele technische problemen verholpen, zoals problemen met de compatibiliteit van videokaarten, het volume van het intern geheugen, enz. Keerzijde van de medaille is dan weer dat gamers ook makkelijker software leren kraken, pirateren en kopiëren. Maar meerdere spelletjes nodigen dan weer uit om te participeren in de verdere ontwikkeling van de software, o.a. via het inrichten van MODS. De MODS (van het werkwoord 'modifiëren') zijn kleine programma's die functies toevoegen aan een spel, die bijvoorbeeld de decors wijzigen, een personage of een proef. Deze MODS worden volledig ontwikkeld door de spelers zelf die zeker geen informaticus hoeven te zijn, want op het internet vind je tientallen handleidingen en gemeenschappen waar de beginnening met raad en daad wordt bijgestaan. Echt programmeren is het niet, eerder bricoleren.

Voorbehouden aan jongens?

Waarom spelen meisjes zo weinig videospelletjes? Het verschil in participatie van meisjes en jongens aan het videogamegebeuren kan verklaard worden door meerdere factoren die verband houden met socialisatie of de verschillen in opvoeding van meisjes en jongens. Zoals we reeds hebben gezien, wordt alles wat maar met techniek te maken heeft als mannelijk gepercipieerd. Computers houden verband met wetenschappen en met wiskunde, ze behoren tot het domein van de logica, de strengheid, de objectiviteit. Het zijn eigenschappen die traditioneel als mannelijk worden beschouwd. Zo blijkt dat

meisjes sinds hun prille jeugd minder toegang hebben tot de computer dan hun mannelijke kameraden. Jongens eigenen zich de computer immers makkelijker toe dan meisjes (12). Vanaf zevenjarige leeftijd beschouwen jongens en meisjes de computer als een mannelijk ding, bestemd voor jongens (13) en totaal in tegenspraak met de 'vrouwelijke' identiteit. Kinderen observeren de volwassenen en imiteren het liefst volwassenen van het zelfde geslacht. In de media of in de werkelijkheid, informatici zijn overwegend mannelijk (slechts 15% van de informatici is een vrouw) en voor meisjes is dit vaak voldoende om de machine links te laten liggen.

Ook het spel zelf zou een bijna exclusief mannelijke activiteit zijn. Sommigen gaan zelfs zo ver te beweren dat het spel een dynamiek is die mannen hebben overgeërfd van in de tijd van onze voorouders. Een tijd waar het spel het voorrecht zou zijn geweest van jonge mannen (15) die zich moesten oefenen voor de latere strijd. Andere auteurs (16) verdedigen de idee dat het videospel de natuurlijke voortzetting is van de spelen die buiten werden gespeeld, vooral gespeeld door kleine jongens waarbij zij zich verbeeldden cowboy of indiaan te zijn. En dit terwijl de jonge meisjes vooral binnenshuis speelden en heel snel bij de huishoudelijke taken van de moeder werden betrokken en dus bij de taken van volwassenen. Terwijl het spel van het meisje erin bestaat van te spelen dat ze 'groot' is, blijft het spel van de jongen zuiver imaginair. Sinds de wijzigingen in onze woonomstandigheden waarbij buitenspelen moeilijk of als gevaarlijk wordt gezien, betreft het gamegebeuren dus volgens sommigen een natuurlijke evolutie van imaginair buiten spelen naar imaginair binnen spelen.

Eenmaal volwassen, beschouwen veel meisjes computerspelletjes als tijdverlies, als een teken van onvolwassenheid: enkel kinderen spelen. Als adolescenten interesseren ze zich des te meer aan interpersoonlijke relaties, aan hun uiterlijk en aan uitgaan. Zitten ze voor de computer dan zijn ze eerder geboeid door 'chatten' en e-mail dan door het veroveren van een virtueel universum. Omdat die technieken nog vrij recent zijn is het moeilijk te voorspellen of dit binnenkort zal zorgen voor meer evenwicht in de ratio mannen/vrouwen in technologische beroepen, en het belang van het spelen van videogames als middel om vertrouwd geraken met informatica zal afzakken of niet.

Ook de inhoud van de games wordt aangestipt als een verklarende factor voor de mindere interesse van meisjes voor dit type van vrijetijdsbesteding. Straat- en zwaardgevechten, racespelletjes en nucleaire oorlogspellen,... geweld blijkt de commerciële treffer te zijn van het standaard videospel. En precies dat geweld schrikt veel meisjes af (17). Welke thema's trekken meisjes dan wel aan? Met betrekking tot de ideale spelinhoud voor meisjes zijn de meningen verdeeld.

Sommigen pleiten voor het ontwikkelen van 'spellen voor meisjes'. Voor spellen dus die zich articuleren rond een aantal vooronderstelde neigingen en interesses van meisjes. Rond samenwerking eerder dan rond competitie, rond communicatie, de afwezigheid van geweld en scenario's gebaseerd op wederzijdse hulp, emoties en 'meisjes'-inhouden zoals de zorg voor het uiterlijk, geheimpjes en interpersoonlijke relaties. Meerdere van deze spellen zagen ondertussen het daglicht en zijn gecommmercialiseerd, onder andere geïnspireerd op het Barbie personage of op schoolintriges. Meestal zijn die spellen geen echte spellen, maar bieden ze ondersteuning aan een activiteit. Spelletjes waarmee men bijvoorbeeld nieuwe poppenkleden kan ontwerpen of een dagboek bijhouden (18).

Volgens sommigen zit aan dit type van benadering echter een seksistisch geurtje: 'meisjesspelletjes' versterken de geslachtsstereotypen, ze zonderen meisjes af in werelden en activiteiten die hen sociaal worden opgelegd. Terwijl meisjes in werkelijkheid, zo luidt de aanname, zich maar al te graag zouden laven aan competitie en avontuur, en zelfs aan geweld dat door iedereen zo wordt veracht! En zo bestaan er vrouwengemeenschappen die hun passie opeisen voor die zogenaamde 'jongensspellen', zoals Quake of Halo waarin je mag schieten op alles wat maar beweegt (19). Anderen vinden die 'meisjesspellen' dan weer weinig opwindend. Ze kunnen meisjes maar voor

een korte periode boeien en wekken op die manier ook weinig interesse voor de computer (20). Met andere woorden: onder de roze verpakking zit er weinig of niets.

Maar waarom zouden meisjes niet door meerdere soorten videospelletjes geboeid kunnen zijn? De gemeenschappen van vrouwelijke spelers op het internet vertonen alvast dat gezicht, van meisjes die van alle soorten spellen houden, gewelddadig en vredelievend, actief en passief, roze en zwart (21). Een onderzoek uitgevoerd in de VS (22) toont aan dat de geliefkoosde spellen van meisjes tussen acht en veertien jaar fantastische geweldspellen zijn (23) waar de personages weinig realistisch zijn en waar de held vijanden moet verslaan, maar de held ook zelf in leven moet blijven. Die meisjes vinden bovendien dat die geweldspellen hen ook aangeboden moeten worden (24). Volwassen vrouwelijke spelers onderstrepen dan weer het belang van goede scenario's, van goedgevonden personages, van nieuwigheid en flexibiliteit, van onderdompeling in uitgekende virtuele universums en het gemak waarmee instructies kunnen aangeleerd (25). Zoveel kenmerken die het spel verrijken, ongeacht het publiek. Op de markt zijn ondertussen ook 'neutrale' spellen verkrijgbaar, zoals de Sims. Spellen dus die een even enthousiast als gemengd publiek aanspreken, maar die in tegenstelling tot de traditionele spellen veel minder worden gepromoot.

Niet-stereotiepe vrouwelijke personages

Het vrouwbeeld in computerspellen is een problematiek die samenhangt met die van geweld, en ook gepaard gaat met de idee van reproductie van patriarchale clichés in videospelletjes. Rekening houdend met de penetratie van dit type van vrijetijdsbesteding in de Westerse maatschappij, is het van belang bij deze vraag even stil te staan. Virtuele vrouwen, voorgesteld als wanhopige meisjes of pin-ups, ze maken slechts een klein percentage uit van de protagonisten op het scherm (26). Er moet hier ongetwijfeld een onderscheid worden gemaakt in spellen voor kinderen en spellen voor adolescenten en volwassenen. In de spellen voor kinderen zien we vooral 'cartoon' protagonisten, meestal van het mannelijke geslacht, en in alle richtingen lopend. De idee van de vrouw als object, extreem geseksualiseerd, is zo goed als afwezig, maar het gevaar schuilt in een andere hoek: er is in het spel helemaal geen vrouwelijk personage te bespeuren of de vrouw is een prinses die moet worden gered van haar belager. Deze beelden die vrouwen tonen als passief en mannen als avontuurlijk kunnen invloed hebben op zowel jongens als meisjes en hun zelfbeeld en het beeld dat ze hebben van het andere geslacht een andere wending geven.

Wat de spellen voor volwassenen betreft, zijn de vrouwelijke personages ondertussen het interactieve spel binnengeslopen en vaak in zeer actieve rollen. In de meeste gevechtsspellen is een kwart tot eenderde van de personages een vrouw. In sommige spellen, zoals Tomb Raider en Resident Evil, is de held een heldin. Over het algemeen weerspiegelen deze heldinnen het mannelijke (heteroseksuele) verlangen: grote borsten, smalle taille en een minimum aan kleding. Zelfs Lara Croft, het vrouwelijke model bij uitstek, vol van energie en onafhankelijkheid, verleidt in de eerste plaats een mannelijk publiek dat meer interesse heeft voor haar vormen (27) dan voor het feit dat ze een vrouw is die kan vechten en nadenken. Het verhaal dat wordt verteld is dat de bedenker van Lara Croft op zijn scherm nu eenmaal liever naar de billen van een vrouw keek dan die van een man. Vraag blijft dus in hoeverre meisjes en vrouwen zich welkom voelen in een universum waarin de heldinnen niet op hun maat zijn gemaakt, maar exclusief op maat van mannen.

Over het algemeen begrijpen mannelijke programmeurs niet waarom vrouwen zich storen aan de vrouwbeelden in hun videogames, temeer omdat de manbeelden even onwerkelijk als gefantaseerd zijn, zeggen ze. Een mogelijke verklaring is dat vrouwen meer nood hebben dan mannen aan het zich identificeren met personages die op hen gelijken. Een andere verklaring kan gezocht worden in de druk die meer op vrouwen dan op mannen rust om er knap uit te zien, - en de vrouwelijke personages in de

videogames, moet het nog gezegd, zien er beeldig uit. En wat die stereotype manbeelden betreft in videospelletjes, zelfs al zijn ze fictief, de mannen worden er niet geseksualiseerd tot in het extreme maar zijn functioneel gemodelleerd voor het spel. Voor een elitesoldaat is het 'normaal' dat hij gespierd is, maar voor zijn vrouwelijk alter ego veel minder 'normaal' dat zij een smalle taille heeft, een flinke boezem en slechts een streepje vol kleren.

Gelukkig merken we een evolutie op dit vlak. In videospelletjes duiken hoe langer hoe meer vrouwelijke personages op die minder stereotiep zijn en die beter beantwoorden aan de verlangens van vrouwelijke spelers. Een aantal spelletjes laat bovendien toe het geslacht te kiezen van de protagonist die men wil incarneren, waardoor de gelijkstelling held/man geneutraliseerd wordt. In sommige spellen, meer bepaald in MMORPG (meer-spelers spellen via internet), wordt trouwens een zekere galantheid vastgesteld (soms ook het omgekeerde) ten aanzien van vrouwelijke personages, wat een aantal jongens ertoe brengt zich te laten doorgaan voor een meisje om meer aandacht te krijgen (28). En ook de industrie begint meer en meer rekening te houden met het bestaan van vrouwelijke gamers, ook al staan de gewelddadige en seksistische spellen lang nog niet op het punt te verdwijnen. Het aanbod wordt er gewoonweg meer verscheiden op.

Spelen of niet spelen?

In onze samenleving waar de computer niet meer weg te denken is, kunnen vrouwen weinig anders dan zich de informatica toe-eigenen. Om zich vertrouwd te maken met de details van die alomtegenwoordige machine die de computer is, vormen computerspelletjes alvast een ludieke manier. Idealiter zou de industrie zich dus meer moeten aanpassen aan een vrouwelijk publiek en producten ontwikkelen die vrouwen leuk vinden, zonder daarbij te vervallen in beledigende stereotypen. Het realiseren van meer 'neutrale' spellen is immers mogelijk en een toename van het aantal vrouwelijke informatici in deze industrietak kan alleen maar in het voordeel zijn van deze tendens. Het is bovendien hoog tijd dat vrouwen (en de ouders van meisjes) zich realiseren dat videospelletjes een immense bron van plezier kunnen zijn, dat niet per se voorbehouden hoeft te zijn aan het andere geslacht. Waarop wachten jullie nog? Aan jullie klavier! (29)

Voetnoten:

- (1) SPF Économie - Direction générale Statistique et Information économique, Info Flash n°60.
- (2) Speler van videospel
- (3) <http://www.theesa.com/pressroom.html>
- (4) <http://radio-canada.ca/actualite/zonelibre/03-01/jeux.html>
- (5) <http://psp.advancedmn.com/article.php ?artid=1760>
- (6) <http://www.bcs.rochester.edu/people/daphne/videogames.html>
- (7) Met inbegrip van ouderen.
- (8) http://www.mediaawareness.ca/francais/parents/jeux_video/bons_cotes_jeux.cfm;
http://www.zelius.com/p_detail_contenu.asp?gnrId=348;
http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf
- (9) <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4182023.stm>
- (10) <http://hbswk.hbs.edu/item.jhtml ?id=4429&t=innovation>
- (11) <http://www.transfert.net/a498> ; <http://www.lsda.org.uk/files/PDF/1529.pdf>
- (12) idem 13.
- (13) Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). Chess for girls? Feminism and computer games. In J. Cassell et H. Jenkins (Eds.), From Barbie to Mortal Kombat. Cambridge, MA: The MIT Press.
- (14) Voor cijfermateriaal, zie de ADA website op <http://www.ada-online.be>
- (15) <http://www.gamedev.net/reference/business/features/biology/page7.asp>

- (16) Chabaud-Rychter, D., & Gardey, D. (2002). L'engendrement des choses: des hommes, des femmes et des techniques. Editions des archives contemporaines.
- (17) A moins qu'on ne se refuse simplement à les y exposer.
- (18) <http://barbie.everythinggirl.com/>; <http://www.girltech.com>
- (19) <http://www.girlzclan.com>
- (20)
http://www.eun.org/eun.org2/eun/fr/_News_search_news/content.cfm?ov=2523&lang=fr
- (21) <http://www.gamegal.com/>; <http://www.womengamers.com>
- (22) <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/funk2.html>
- (23) Selon la classification des chercheurs.
- (24) Het is interessant om vast stellen dat als aan vrouwelijke adolescenten gevraagd wordt dit type van spellen te benoemen, zij er niet het etiket 'geweld' opkleven maar 'actiespel' of 'avonturenspeel', alsof 'gewelddadige' smaken (die jongens zonder verpinken vermelden) niet acceptabel zouden zijn voor meisjes.
- (25) <http://www.elspa.com/about/pr/elspawhitepaper3.pdf>
- (26) <http://www.childrennow.org>
- (27) Er bestaat trouwens een 'mod' waarmee Tomb Raider kan gespeeld worden met een poedelnaakte Lara Croft.
- (28) Dit betekent dat de helft van de vrouwelijke personages eigenlijk mannen zijn:
<http://nickyee.com/daedalus/>
- (29) Muis, joystick, controller enz.